

PATHFINDER

KAMPAGNEWELT™



ALMANACH DER
OKKULTEN GEHEIMNISSE

DIE KOSMISCHE KARAWANE



PATHFINDER KAMPAGNEWELT

Authors · Jason Bulmahn, Crystal Frasier, Jim Groves, Brandon Hodge, James Jacobs, Erik Mona, F. Wesley Schneider, und Jerome Virnich

Cover Artist · Johan Grenier

Interior Artists · Helge C. Balzer, Eric Belisle, Dmitry Burmak, Milivoj Čeran, Ralph Horsley, Dieter Miller, Roberto Pitturro, Kim Sokol, und Tatiana Vetrova

Creative Director · James Jacobs

Editor-in-Chief · F. Wesley Schneider

Managing Editor · James L. Sutter

Lead Developer · Mark Moreland

Senior Developer · Rob McCreary

Developers · Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, und Patrick Renie

Associate Editors · Judy Bauer und Christopher Carey

Editors · Justin Juan, Lyz Liddell, Ryan Macklin, und Matthew Simmons

Lead Designer · Jason Bulmahn

Designers · Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds

Managing Art Director · Sarah E. Robinson

Senior Art Director · Andrew Vallas

Art Director · Sonja Morris

Graphic Designers · Emily Crowell und Ben Mouch

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

Finance Manager · Christopher Self

Staff Accountant · Ashley Gillaspie

Chief Technical Officer · Vic Wertz

Senior Software Developer · Gary Teter

Campaign Coordinator · Mike Brock

Project Manager · Jessica Price

Licensing Coordinator · Michael Kenway

Customer Service Team · Erik Keith, Sharaya Kemp, Katina Mathieson, und Sara Marie Teter

Warehouse Team · Will Chase, Mika Hawkins,

Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood

Website Team · Christopher Anthony, Liz Courts,

Crystal Frasier, Lissa Guillet, und Chris Lambertz

Deutsche Ausgabe · Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel · *Pathfinder Campaign Setting: Occult Mysteries*

Übersetzung · Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektur · Alexander Lenz, Anne-Janine

Naujoks-Sprengel

Layout · Matthias Lück

Auf dem Titelbild



Feiya und Daji müssen auf Johan Greniers Titelbild entdecken, dass nicht alle Geheimnisse beabsichtigen, begraben zu bleiben!



Inhalt

SAMMLUNGS-MEMORANDUM 2

In seinem Brief führt Djavin Vhrest, der Kurator der Apocrypha des Forae Logos in Absalom gefährliche Schriften auf und warnt vor ihrer Verbreitung.

GOLARISCHE GEHEIMNISSE 4

Dieses Kapitel führt einige der ältesten Rätsel mitsamt den gängigsten Theorien und potentiellen Auswirkungen auf, darunter die Frage nach der Entstehung des Lebens, aber auch finstere Intrigen, welche so alt sind wie die Sterne.

GEHEIMGESELLSCHAFTEN 16

Rätselhafte Organisationen manipulieren Nationen und Schicksale in weltumspannenden Intrigen und Machtspielen. Erfahre mehr über sie – und tritt ihnen vielleicht sogar bei!

ESCTERISCHE TRADITIONEN 34

Magie ist mehr als Zauber vorzubereiten. Arkane Traditionen aus unterschiedlichen Winkeln Golarions befassen sich mit den Geheimnissen der Geister, der Sterne, der Narben und anderen Dingen.

OKKULTE SCHRIFTEN 56

Nur die Willensstärksten können manche von Golarions berüchtigsten Ansammlungen geheimen Wissens lesen – und viele bezahlen dies dennoch mit ihrem Verstand!

Quellenverweise

Dieser Band enthält Bezüge zu anderen Pathfinderprodukten; diese sind zur Nutzung dieses Bandes aber nicht erforderlich. Es handelt sich dabei um die folgenden Produkte mit den jeweils genannten Abkürzungen, die im Band Verwendung finden:

Expertenregeln

Ausbaueregeln: Magie

EXP

ABR

Ausbaueregeln II: Kampf

ABR II

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 64 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 Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming 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: Occult Mysteries © 2014, 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 Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Almanach der Okkulten Geheimnisse © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51037PDF



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

Sammlungs-Memorandum

An: Nadine Vives, Kuratorin der Unmöglichen Texte, Forae Logos, Absalom

Kopie an: Brigitte Nae, Hauptbibliothekarin, Forae Logos, Absalom

Heute jährt sich meine ursprüngliche Anfrage zum achten Mal. Es stellt also gewissermaßen eine bedauernswerte Tradition dar, dass ich erneut meinen Katalog der gefährlichsten Texte einreiche, die sich gegenwärtig in der Sammlung des Forae Logos befinden. Neben einer Abschrift des ursprünglichen Indexes lege ich Kopien aller Memoranden und Aktualisierungen bei, die ich in den letzten Jahren der Abteilung für Unmögliche Texte habe zukommen lassen. Ich vertraue zwar darauf, dass in diesem Jahr Vorsicht und intelligentes Nachdenken endlich dazu führen, dass unsere Vereinigung diese Schriften endgültig aus selbst der eingeschränktesten Zirkulation entfernt, muss aber gestehen, dass mein Optimismus langsam an seine Grenzen stößt. Ich denke, ich muss meine werten Kollegen nicht daran erinnern, welche Gefahren von Schriften wie diesen ausgehen, zumal die Worte mancher Autoren schwerere Wunden schlagen als Schwertmeister mit ihrem ganzen Können. Manche Geheimnisse sollten besser niemals gelüftet werden.

Den 1.822 Seiten, die ich diesem Schreiben anhänge, ist eine Liste angefügt, welche die Werke aufführt, vor denen ich in diesem Jahr zusätzlich warne. Dabei handelt es sich nur um jene Aufzeichnungen, die Gelehrten von außerhalb unserer Vereinigung zugänglich gemacht werden, sowie um Schriften, derer ich seit meiner letzten Aktualisierung gewahr geworden bin. Alle Schriften in den sicherlich gar nicht existenten geheimen Sammlungen der Bibliothek und jene, die sich bereits in der Verwahrung meiner Abteilung befinden, sind nicht enthalten.

Der Bericht vom Verlorenen Engel von der Edlen Saphon Laghanni:

Dies sind die angeblichen Erinnerungen der Autorin daran, wie sie im Traum das *Verlorene Evangelium des Tabris* gelesen hat. Ich denke zwar, dass dieser Text den fiktionalen Erzählungen zugeordnet werden sollte, bin aber über neunhundert Mal auf die Phrase „er wird kommen“ gestoßen, welche jedes Mal auf andere Weise falschgeschrieben ist. Ich bin mir sicher, dass dies eine Nachricht oder einen Code verbirgt.

Die Burgunderrote Schale von Yismi der Kerzenzieherin:

Dieser Band mit anatomischen Skizzen und Ausführungen zu Aderlass und dem Einsatz von Blutegeln enthält mehrere verschleierte Bezüge zum makabren Werk *Die Vereinigung des Fleisches*, als gäbe es in dieser Sammlung passende Textquellen. In Wahrheit wechseln sich aber Bezüge auf Sutrev Abdonnovis fragwürdigem Werk *Fesseln und Rote Flüsse* und der Kuthitenschrift *Riten* ab. Es handelt sich folglich um subtile Propaganda der Anhänger Zom-Kuthons.

Zwergenfluch von Gaspard Voccii: Diese hasserfüllte Schrift wurde im Elendsviertel von Eleder verfasst. Zwischen den rassistischen, einfach nur ungebildeten und dummen Äußerungen des Autors sind Formeln für wenigstens vierzehn Substanzen verborgen, welche für Angehörige der meisten Völker harmlos, für Zwerge aber giftig sind.

Vierzehn Seiten des Regens von Quan Quan: Dieser Bildband enthält weitaus mehr als vierzehn Seiten und ist zudem auch mehr als eine weitere Sammlung der naturverbundenen Kunst der Xa Hoi. Seite 280 zeigt definitiv den Planeten Castrovel vor dem Sternbild des Großen Gigas, allerdings besteht dieser Blickwinkel auf keinem Ort Golarions. Egal ob das Bild den Sternenhimmel einer anderen Welt oder eine frühere Sternenkonstellation darstellt, sollte der Text überprüft werden.

Gird von Gird: Dieser Text ist nicht nur intelligent, sondern zudem seiner selbst bewusst. Ich weiß von wenigstens drei Fluchtversuchen des Buches aus der Bibliothek, welche letztendlich aufgrund seiner Ausmaße und von mir verlassener Bande nicht gelungen sind. Das Buch scheint sehr daran interessiert zu sein, nach Oppara zu gelangen.

Jägermond von Ailson Zündler: In einer der vorliegenden vierzehn Abschriften dieses eigentlich völlig banalen Romans enthält das Kapitel 21 einen völlig anderen Wortlaut. Der Inhalt ist identisch, allerdings wurde der Text so umgeschrieben, dass er einen Code aus jeweils fünf Worten enthält, der Wegangaben enthält – Ausgangs- und Endpunkte sind dabei leider nicht ersichtlich. Die Federkielpresse in Ardis bezeichnet dies übrigens als „Druckfehler“.





Die Chroniken der Kundschafter, Band 5, wahrscheinlich von Durvin Gest: Der vorliegende Band ist eine Fälschung, die wahrscheinlich von einem neidischen Angehörigen unserer lokalen Entdeckervereinigung verfasst wurde. Mehr als ein farbenfroher Bericht in diesem Band drängt den Leser sich zu – bereits vollkommen erforschten – Ruinen in Jiska oder in andere, bereits bekannte Todesfälle zu begeben.

Der Leuchtend Rote Stern von Vater Zepter: Dies ist mehr als nur ein Text aus Kinderreimen und Parabeln über Manieren. Der Inhalt – und insbesondere die Illustrationen aus roter Tinte – kann genau zu in Isger beliebten Kopien der Lehren des Asmodeus zurückverfolgt werden. Der Text gehört daher in unsere Sammlung für junge Gelehrte.

Die Ballade vom Böttcher und der Hühnerhirtin vom Edlen Lontearre Jeanvar II.: Ist einfach nur furchtbarer Schund.

Indexnummer #42.003, Autor unbekannt: Hierbei handelt es sich um stark verbrannte und schlecht lektorierte Fragmente des verderbnisvollen Textes Mysterii Tenebrae Somniarae. Trotz der schweren Schäden ist dieser Text immer noch potentiell gefährlich für leicht zu beeindruckende Leser und bekannte Sterngucker.

Indexnummer #42.466, Autor unbekannt: Dieses Buch ist das komplexeste Blätterbuch, welches mir bisher untergekommen ist. Welche(n) Zauber es enthält, konnte ich bisher nicht klären, der Umfang deutet aber auf beachtliche Macht hin.

Indexnummer #42.880, Autor unbekannt: Ich bin mir ziemlich sicher, dass es sich bei diesem in Pelz eingebundenen Text um einen dauerhaft verwandelten Bären handelt. Warum jemand dies dem Tier angetan hat, kann ich nicht sagen.

Der Vizekönig von Dardral dem Kleinen: Dieser brevoysische Text befasst sich mit dem Einsetzen und Stürzen von Königen. Er erhält umfassende, illuminierte Metaphern zu dieser Thematik, die über das ganze Werk verteilt sind. Die beigefügten Illustrationen enthalten verborgene, alchemistische Formeln für diverse Liebestränke und andere Elixiere zum Manipulieren des Verstandes.

Die Worte Voxkels des Lesers von Voxva, der Tochter des Voxkel: Dieser Text enthält drei Worte, welche den Leser in einen Analphabeten verwandeln können, sowie drei weitere Worte, die einem Analphabeten die Gabe des Lesens und Schreibens verleihen können. Ihr meint, dies wäre keine Gefahr? – Dann fragt euch, was passieren könnte, wenn der gewöhnliche kellidische „Barbar“ verstehen könnte, was man heutzutage alles so über Kellliden schreibt...

Natürlich liegt es innerhalb der Autorität Kuratorin Vives, mir mein Anliegen zu verweigern, dennoch möchte ich – erneut – die Hauptbibliothekarin vor den Gefahren warnen, die von diesen Texten ausgeht, und vorschlagen, sie augenblicklich in meine Abteilung zu überstellen. Ich hoffe, dass Kuratorin Vives ihre Entscheidung voller Weisheit und unbeeinflusst von eventuellen persönlichen Ansichten über mich trifft. Ich entschuldige mich an dieser Stelle noch einmal dafür, ohne ihre Genehmigung die liebe Regalia, ihre Tuatara, einbalsamiert zu haben, so wie es mir auch von Herzen leid tut, Mitleid am vorzeitigen Ableben dieses edlen Reptils auf mich geladen zu haben. Ich möchte aber dennoch betonen, dass die Veränderungen, die bei ihrem Vertrauten stattgefunden haben, untersucht werden sollten, und biete meine Dienste bei einer künftigen Autopsie an, sollte sie diese nach einer angemessenen Trauerphase durchführen wollen.

Djavin Vhrest, Curator of Apocrypha, Forae Logos, Absalom

Rätselhafte Okkultisten

Es ist kein Geheimnis, dass Rätsel, Schrecken, Geheimschaften und seltsame Phantastik starke Einflüsse auf die Pathfinderhintergrundwelt ausüben. In diesem Band haben einige der kreativen Köpfe hinter Pathfinder sich zusammengetan, um so manche Geheimnisse zu enthüllen, über welche schon viele sich die Köpfe zerbrochen haben.

Der Hauptdesigner und bekannte Ketzer Jason Bulmahn befasst sich mit den Wundern und der Religion des Razmir.

Autorin, Künstlerin und Turmkartenlegerin Crystal Frasier geht auf die Geheimnisse der Turmdeutung und Methoden der Manipulation des Schicksals für Fortgeschrittene ein.

Abenteuerautor Jim Groves wirft ein Licht auf die Geheimnisse der Realität und des Verstandes mittels neuer Enthüllungen zum Aucturn-Rätsel, den Sendboten des Schicksals und dem Weg des Kirin. Zudem hat er unermüdlich auch die Geheimnisse des Aleh Almaktoum, des Buches der Eintausend Einflüsterungen und des Nach-Innen-Gerichten-Kreises niedergeschrieben.

Abenteuerautor und Altturnforscher Brandon Hodge präsentiert uns die Mysterien des Spiritualismus, die Pläne des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges und die im Verlorenem Evangelium des Tabris verborgenen Wahrheiten.

Weltenplaner und Lovecraft-Fanatiker James Jacobs liefert Hinweise zum unermesslichen Wahnsinn der Nachtherolde und der Verborgenen Herrscher. Zudem dokumentiert er die Enthüllungen des Mysterii Tenebrae Somniarae.

Herausgeber und Kundiger der geheimen Geschichte Erik Mona enthüllt die Geheimnisse der Ritter des Ionensterns und eines des seltensten Bücher Golarions, des fünften Bandes der Chroniken der Kundschafter.

Chefreditor und Furchtfan F. Wesley Schneider stellt sich Schrecken und Folter, um die Existenz der Anaphexia und der vom Aspiskonsortium unterstützten Konferenz Z, sowie eine Karte der Kosmischen Karawane und der blutigen Wahrheiten im Werk Rituale des Fleisches offenzulegen.

Und schließlich befasst sich Designer und Forscher des Übernatürlichen Jerome Virnich mit den uralten Geheimnissen von Erde, Himmel, Fleisch und den Grundlagen der Ordnung, indem er die Rätsel der Astronomie, Schöpfungsmythen, den Exodus der Gnome, Selbstverstümmelung und die Numerologie anspricht.

P.S.

Ich bitte noch einmal darum, die Untersuchungen wieder aufzunehmen, welches Phantom oder verlorene Seele im Burikscherthurm aktiv ist. Obwohl der Hauptmann der Wache mir versichert hat, dass der Lesesaal völlig sicher sei, muss ich meine Warnungen wiederholen. Kein Angehöriger unserer Gruppe, niemand in unseren Diensten und kein zu Besuch weilennder Gelehrter sollte den Raum betreten, bis nicht entweder ein Schamane der Bekyar oder ein Kleriker der Pharsama mit wenigstens 43 Jahren an Erfahrung bestätigt hat, dass es sicher ist – persönlich empfehle ich, einen Schamanen hinzuzuziehen. Ich übernehme keine Verantwortung, sollte erneut jemand anfangen, unverständliche Schriftzeichen mit seinem Blut auf Wände und Boden zu kritzeln, wie es im letzten Calistril geschehen ist. Alternativ kann man natürlich immer noch Schmierfinken und unfähige Möchtegernschriftsteller die Schreibstube nutzen lassen und so der Allgemeinheit einen Dienst erweisen...

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheimgesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften



Golarische Geheimnisse

„Diese jungen Schüler kommen zu uns, begierig die großen Mysterien unserer aller Vergangenheit zu lösen. Wer oder was hat das Multiversum erschaffen? Was geschah mit den großen Zivilisationen, die der unseren vorausgingen? Was ist das Wesen der Magie?“ Tsk. Als ob sie überhaupt wüssten, was sie da eigentlich fragen. Sie stellen diese Frage, als wäre es unser Ziel, sie zu beantworten.

Diese jungen Narren übersehen die grundlegendsten Dinge der esoterischen Künste. Sie glauben, wir würden nach Gewissheit streben, dabei ist eigentlich das Gegenteil der Fall: Wir streben danach, immer tiefer liegendere und verborgene Geheimnisse zu enthüllen, von denen jedes verwirrender ist als das letzte. Dies ist das wahre Wesen, die reine Essenz der esoterischen Künste: Sich in voller Breite und mit aller Entschlossenheit dem Unbekannten zu widmen. Kurzum, das Ziel des Okkulten ist es nicht, das Geheimnis endgültig aufzulösen, sondern es zu erhalten.“

– Amenopheus, der Saphirweise

 Wie jede reale oder erdachte Welt ist auch die Pathfinder-Hintergrundwelt Golarion voller derart gewichtiger und umfangreicher Fragen und Rätsel, dass sie vielleicht niemals allesamt zufriedenstellend beantwortet werden. Es gehört zur Welt, dass die Götter real sind und dass Magie die Grundlagen der Realität verändern kann. Doch selbst in einem solchen Fantasy-Universum liegen die Antworten zu manchen Rätseln außerhalb der Reichweite des sterblichen Verstandes.

Dieses Kapitel befasst sich mit solchen Rätseln, seien es die Schöpfungsmythen verschiedener Kulturen oder das seltsame Verschwinden des fünften Bandes der Chroniken der Kundschafter. Jeder Abschnitt enthält Zusammenhänge oder die tiefgriffige Frage, die kulturellen Implikationen des Rätsels und die Geschichte der Studien dazu. Hinzu kommen jene Fakten, die von nahezu allen außer den streitbarsten Gelehrten als wahr erachtet werden. Jedes Geheimnis umfasst zudem eine Reihe von Theorien, welche die Bewohner Golarions als Antworten auf diese Fragen formuliert haben. Diese Theorien sind natürlich das Ergebnis von Annahmen und Vermutungen. In manchen Fällen sind es auch reine Erfindungen weitreichender Verschwörungen auf einer bereits kosmischen Ebene. Andere könnten aber auch – vielleicht nur teilweise – der Wahrheit entsprechen. Das Problem mit diesen „ganz großen“ Fragen zum Wesen aller Dinge ist es, dass man niemals sicher sein kann, alles zu wissen.

Geheimnisse als Handlungsaufhänger

Jedes der folgenden, in diesem Kapitel präsentierten Geheimnisse kann einem SL als Saat für eine reichhaltige, lange Kampagne dienen. Du kannst diese drängenden Fragen alternativ auch in einen bestehenden Abenteuerpfad oder ein Modul einbinden, um die Hintergrundwelt zu bereichern und bei den Spielern Neugier und Interesse auf mehr als nur die Handlung des Abenteuers selbst zu wecken. Alternativ kannst du mittels dieser Rätsel ansonsten nicht miteinander in Bezug stehende Abenteuer verknüpfen und sie als Handlungsaufhänger nutzen, um die Suche der Charaktere nach größeren Wahrheiten anzutreiben.

Dieses Kapitel verschleiert die wahren Antworten auf die gestellten Fragen absichtlich – so erhält der SL die Möglichkeit, auf diesen Fragen aufzubauen und sich für jene Antworten zu entscheiden, welche am besten zu seiner jeweiligen Kampagne passen. Zugleich sollte alles, was auf den folgenden Seiten als wahr präsentiert wird, als Wahrheit erachtet werden. Diese Dinge können Charaktere im Rahmen ihrer Abenteuer oder bei Recherchen in den vielen Institutionen der Gelehrsamkeit in der Region der Inneren See in Erfahrung bringen. Du kannst planen, welche der vorgeschlagenen Theorien der Wahrheit entsprechen oder ihr nahekommen, bzw. auch eigene Antworten entwickeln. Oder du kannst die Handlungen der Charaktere und die gemeinsam mit den Spielern erzählte Geschichte entscheiden lassen, was sie am Ende der Reise erwarten. Sorge aber dafür, dass die Spieler in jedem Fall bis zum Ende im Unklaren sind – jede Verschwörungstheorie sollte Elemente enthalten, die sie zu einen plausibel und zum anderen unglaublich erscheinen lassen, so dass die SC immer nach neuen Hinweisen und Fakten suchen. Wenn diese großen Geheimnisse richtig gehandhabt werden, kann ein SL sie als Möglichkeit nutzen, um die Neugier der Spieler das Abenteuer vorbereiten zu lassen.

Das Größte Aller Geheimnisse

Das größte Geheimnis in Golarions langer Geschichte und zugleich das drängendste des letzten Jahrhunderts ist die Frage, was hinter Arodens Verschwinden steckt. Sehr viele Hinweise und Beweise stützen die Theorie, der Letzte Azlanti wäre tot – darunter das Aufbrechen der Weltenwunde, das Entstehen des Auges von Abendego und das Ende der verlässlichen Prophetezeiungen. Allerdings weiß kein Sterblicher, was wirklich mit dem verschwundenen Gott geschehen ist. Die Theorien zu seinem Tod sind so zahlreich wie die Sterne – hat er mit Rovagug und/oder Asmodeus gekämpft und verloren? Ist er in das Gebiet jenseits der Äußeren Sphäre vorgestoßen, um als Sterblicher wiedergeboren zu werden und durch sein Opfer die Menschheit zu retten? – Egal wie die Wahrheit aussieht, Pharsama hüttet die Geheimnisse um seinen Tod und selbst die Götter des Bösen wagen bisher nicht, diese Informationen weiterzugeben (sofern sie sie überhaupt selbst kennen). Der Umstand, dass sogar Iomedae, welche inzwischen fast den gesamten Klerus des toten Gottes in ihre Kirche assimiliert hat, sich zu dem Thema nicht äußert, legt nahe, dass die Götter nicht vorhaben, ihr Wissen über dieses monumentale Ereignis mit den Bewohnern Golarions zu teilen.

Und vielleicht ist das so auch das Beste, vielleicht sollte kein Sterblicher jemals erfahren, was wirklich einen Gott niedergestreckt und das Schicksal der Welt geändert hat. Denn was auch immer Aroden getötet hat, ist immer noch dort draußen... Vielleicht bedroht es auch die Welt der Sterblichen und in diesem Fall könnte das Wissen um diese Gefahr die Gesellschaft auseinanderreißen. Dies würde ironischerweise genau jene Apokalypse einleiten, die zu verhindern sich Aroden möglicherweise geopfert hat. In diesem Fall wäre die frustrierende Stille der Götter vielleicht das größte Geschenk, welches sie Golarion machen können.

Als SL kannst du die Geschichte von Arodens Tod natürlich so einsetzen, wie sie deiner Kampagne am besten zugutekommt. Die Implikationen seines Ablebens durchdringen die Hintergrundwelt des Pathfinderspiels in einem solchen Ausmaß, dass egal für welche Wahrheit du dich entscheidest, diese sich auf Kampagnen aller Art in jedem Teil der Welt auswirken wird. Nutze ruhig die Theorien deiner Spieler als Ausgangspunkt und gib ihnen die Befriedigung, auf bislang unentdeckte Enthüllungen zu stoßen. Halte die Geheimnisse dabei aber am Leben, da diese größten Fragen des Universums eine machtvolle Motivation für Spieler und Charaktere darstellen. Schließlich wäre es Aroden wohl lieb gewesen zu wissen, dass sein Schicksal die Menschheit weiterhin hoffnungsvoll danach streben lässt, eines Tages die Ränder des Horizontes hinter sich zu lassen.

Warum Geheimnisse?

Wenn man es mit den großen Rätseln und Geheimnissen einer Spielwelt zu tun hat, besteht immer die Versuchung, alle Geheimnisse auf einmal zu verraten. Allerdings weiß jeder Zauberkünstler, dass die Illusion der Magie weitaus aufregender ist als das Wissen um ihre Ausübung. Daher hab keine Furcht, bestimmte Fragen vielleicht niemals zu beantworten, da solche Ansätze weiterhin in den Köpfen der Spieler herumspuken und sie zu neuen Charakteren und Questen inspirieren werden. Wie bei vielen Dingen bestehen die Spannung und das Abenteuer rund um geheime Informationen nicht im Erlangen der Antwort, sondern im Versuch, dies zu tun!

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheimgesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Das Aucturn-Rätsel

Die osirische Zivilisation hat bisher drei erkennbare Höhepunkte ihrer Macht und ihres Wohlstandes erfahren. Die kürzeste dieser Perioden, das Zweite Zeitalter, dauerte gerade 67 Jahre lang. Zu dieser Zeit war Osirion in vier zerstrittene Fraktionen geteilt, die von widerstreitenden Dynastien kontrolliert wurden. Doch aus Gründen, die selbst die größten Gelehrten vor ein Rätsel stellten, taten sich jene Herrscher, die später als die Vier Göttlichen Pharaonen in die Geschichte eingingen, trotz des gegenseitigen Misstrauens zusammen, einten Osirion und gingen einen mächtigen magischen Pakt ein, der ihre Schicksale miteinander verflocht. Zusammen eroberten und unterwarfen sie Nachbarländer oder gliederten sie in ihr Reich ein, darunter auch die Vasallenstadtstaaten der früheren Tekritanischen Liga. Unter der Herrschaft der Vier Pharaonen brachte Osirion einige seiner ehrfurchtsgebietenden und berühmtesten architektonischen und magischen Werke hervor – es kam zu einem abrupten und radikalen Sprung vorwärts in der Entwicklung von Magie und Technik, wie es ihn seit der Zeit der ersten Gottkönige des Ersten Zeitalters nicht mehr gegeben hatte.



Niemand weiß, was genau diesen plötzlichen Fortschritt verursacht hat. Vielen modernen Osirionologen ist aber aufgefallen, dass in Schriften aus dieser Zeit der Planet Aucturn plötzlich und ohne Präzedenzfälle sehr oft erwähnt wird. Diese Gelehrten glauben, dass die Fortschritte des Zweiten Zeitalters das direkte Resultat eines Kontaktes und vielleicht sogar einer Allianz mit den fremdartigen Mächten dieser fernen Welt gewesen seien. Die Art und die Folgen dieser Beziehung bilden den Kern des sogenannten Aucturn-Rätsels.

Der erste moderne Gelehrte, dessen Werke zum Aucturn-Rätsel weite Verbreitung erfuhren, war der chelische Osirionologe Parakonte Imivus. Im Jahre 4.657 AK verfasste er sein Lebenswerk, das Aucturn-Lexikon. Die Urschrift befindet sich noch immer unter Verschluss in jenem Teil des Großen Athenaeums in Egorian, welches man nur mit besonderer Genehmigung betreten darf. Imivus war aber nicht der erste Forscher, der sich mit dem Aucturn-Rätsel befasst hat; er gilt aber als größte Gelehrte der Gegenwart zu dieser Thematik. Man spricht ihm die Entdeckung der auffälligen Wiederkehr der Zahlen 11 und 56, deren Verbindung zum Planeten Aucturn und der Methode zur Herbeirufung der Begräbnispyramide der Vier Pharaonen aus der Halbebene Ramlocks Sanctum zu, wo der Parakonte allerdings auch den frühzeitigen Tod gefunden hat.

Während Imivus mit dem Aucturn-Lexikon beschäftigt war, stieß ein junger osirischer Keleschit, welcher heute als der „Sandweise“ bekannt ist, zufällig auf die erste der sogenannten „Herunterzählenden Uhren“. Der Sandweise widmete sein Leben dem Studium des Aucturn-Rätsels und stellte eine Verbindung zwischen den Uhren und Aucturn her, wobei er immer noch nicht genau weiß, was das Herunterzählen letztendlich bedeutet – er ist sich aber ziemlich sicher, dass sich nichts Gutes daraus ergeben wird.

Fakten

Seitdem der Rubinprinz die Wüsten des Landes für Entdecker geöffnet hat, drängen Abenteurer nach Osirion. Immer wieder stoßen sie auf neue Informationen über die Vergangenheit des Landes, von denen manche neues Licht auf das Aucturn-Rätsel werfen. Herunterzählende Uhren findet man in diversen Größen und Formen. Alle zählen synchron von einer astronomisch hohen Zahl abwärts nach Null, wobei man davon ausgeht, dass sie im Jahre -1.498 AK zu zählen begonnen haben. Es ist schwierig festzustellen, wann die Uhren Null erreichen werden, da der Anfangswert nicht bekannt ist und die Symbole nicht in einem gleichmäßigen, sondern in einem unregelmäßigen und oft unvorhersehbaren Rhythmus herunterzählen. Doch unabhängig von der Zählgeschwindigkeit legen selbst oberflächliche Untersuchungen nahe, dass die Uhren vor dem Ende des aktuellen Jahrzehnts, vielleicht auch früher, das Ende des Countdowns erreichen, sofern dieser wirklich vor 6.212 Jahren begonnen hat. Gegenwärtig, im Jahre 4.714 AK, gibt es vier bekannte, herunterzählende Uhren, wobei Gerüchte über weitere Uhren kursieren.

Bei allem im Zusammenhang mit den Vier Pharaonen und dem Aucturn-Rätsel stehen die Zahlen 11 und 56 im Vordergrund. Dies gilt u.a. auch für die Architektur, die Zeitrechnung und heilige und arkane Rituale. Aucturn ist der elfte Planet von Golarions Sonnensystem, gezählt von der Sonne aus. Allerdings gilt dies erst seit der Zerstörung der Zwillinge und der Entstehung der Diaspora zur Zeit des Alten Azlants – bis dahin war Aucturn der 12. Planet des Systems. Alle 56 Jahre steht er auf einer Linie zwischen Golarion und einem seltsa-



men dunklen Flecken am Nachthimmel, welchem die Osirier besondere Bedeutung zugeschrieben haben. Die Herrschaft der Vier Pharaonen währt 11 plus 56 Jahre. Die Beispiele kratzen aber nur an der Oberfläche des Musters.

Das umstrittene *Calosische Manuskript*, welches ein einheimischer Osirionologe Jahrhunderte nach dem Ende des Zweiten Zeitalters verfasst hat, enthält die direktesten Darstellungen von Interaktionen mit Kreaturen von Aucturn. Demnach gaben schwebende Kreaturen, welche nur als „die Gesandten“ bezeichnet werden, den Vier Pharaonen 11 Geschenke. Drei davon sind namentlich erwähnt: der Schwurstein, der Aqualinth von Tumen und das die Realität verändernde, mathematische Konzept des Letzten Theorems. Als weitere Geschenke kommen die Androsphinx von Zukebri und eine unbekannte Gerätschaft bei Schotep-Kara in Frage. Es heißt, dass man von Schotep-Kara, einem Handels- und Marinehafen 45 Kilometer östlich von Tumen, aus Zugang zu geheimen Meeresrouten hatte, welche den Raum falteten und so die Reisezeit signifikant verkürzten. Seitdem Schotep-Kara aufgegeben wurde, haben schon viele die Ruinen durchsucht, u.a. auf der Suche nach einer Gerätschaft, welche diesen Effekt verursacht haben könnte – wenn auch erfolglos. Die Gelehrten beschreiben die Vier Pharaonen als Nutznießer eines psychischen Phänomens, dass als „Gedankenbeben“ bezeichnet wird. Dabei wurden entweder das Bewusstsein und die Wahrnehmung erweitert – oder ausgelöscht. Besucher der Androsphinx von Zukebri berichten von Erfahrungen, welche auf unheimliche Weise ähnlich klingen. Die Sphinx strahlt einen psychischen Schrei aus, welcher bis auf wenige Individuen jeden überwältigt. Jene, die gegen den Schrei immun sind, besitzen keine erkennbaren Verbindungen oder Gemeinsamkeiten. Wer diesen psychischen Angriff lange genug erträgt, um nahe an die Sphinx heranzukommen, kann berichten, dass ein seltsames, schwarzes Harz aus den Augen des Monuments quillt. Ferner sollte nicht unterschlagen werden, dass es nahe der Androsphinx drei weitere, von den Vier Pharaonen errichtete Monamente gibt.

Die Vier Pharaonen liegen in einer komplett aus Venenstein erbauten Pyramide begraben. Venenstein besitzt keine bekannten ungewöhnlichen Eigenschaften, kommt allerdings in Osirion nicht vor. Genaugenommen gibt es ihn im Gebiet der Inneren See nur in Numeria, einer anderen Nation mit Verbindungen zu Wesen und Technologien von anderen Welten.

Theorien

Die Gelehrten sammeln zwar immer mehr Wissen über das Aucturn-Rätsel, kommen der Lösung aber keinen Schritt näher. Stattdessen führt jede weitere Entdeckung zu einem Dutzend neuer Fragen. Zu den verbreitetesten und/oder anerkanntesten Theorien gehören die Folgenden:

Verbindung zwischen den Welten: Der Begriff *Syszygie* bezieht sich auf jeden Konstellation, bei welcher drei Himmelskörper eines Sonnensystems in einer geraden Linie stehen. Die Menschen des Alten Osirions glaubten, dass eine Syszygie zwischen der Sonne, Golarion und Aucturn ihnen erlauben würde, mächtige Magie von dieser Welt zu gewinnen. Zudem berücksichtigten sie ein noch selteneres Ereignis, welches alle 56 Jahre eintrat, wenn Golarion und Aucturn durch eine gedachte Linie mit einem leeren, aber anscheinend bedeutsamen Flecken am Himmel verbunden waren. Im Gegensatz zu anderen Planeten des golarischen Sonnensystems gibt es zwischen Aucturn und anderen Welten keine planetaren Tore. Dennoch glaubten die Osirier, dass man alle 56 Jahre zwischen den Welten reisen könnte, wenn die Verbindung bestand.

Möglicherweise zählen die Uhren zu einem Zeitpunkt herab, zu dem sich ein gewaltiges Weltentor zwischen Golarion und Aucturn öffnen und den finsteren Bewohnern dieser Welt gestatten wird, in großer Zahl nach Golarion vorzustoßen.

Numerologische Omen: Man glaubt, dass die Herunterzählenden Uhren im Jahre -1.498 AK die Arbeit aufgenommen hätten. Würde man die seitdem verstrichenen Sonnenjahre nehmen und nach bedeutsamen Verbindungen Ausschau halten, besäße die Spanne von 6.215 und 6.216 Jahren eine besondere Bedeutung: Dies sind die beiden Zahlen, zu denen die Zahlen 11 und 56 gleichmäßig eine Anzahl verstrichener Jahre teilen und zudem Bezug zur jeweils anderen Zahl des Musters besitzen. Und dies legt nahe, dass der Countdown Anfang 4.718 AK zu seinem Ende kommen wird. Geht man nun davon aus, dass in diesem Jahr Golarion und Aucturn in Konjunktion stehen werden, kann es durchaus sein, dass dieselben Umstände im Jahre 4.606 AK bestanden haben könnten – dem Jahr von Arodens Tod und dem Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen.

Psychisches Erwachen: Die Androsphinx von Zukebri strahlt ein anhaltendes Feld psychischer Energie aus, welche bis auf jene mit psychischem Potential jeden zurückstößt. Manche glauben, dass die Vier Pharaonen die Androsphinx erbaut hätten, um in ihr eine Gerätschaft geschützt unterzubringen, mit welcher sie ihr eigenes Potential erweckt hätten. Dabei hätten sie – fälschlich – angenommen, dass niemand sonst sich dem Monument nähern könnte. Nun vollziehen bei der Sphinx häufig Kultanhänger der Lamaschtu ihre Riten, welche die Sphinx mit einer Darstellung ihrer Gottheit verwechseln. Sollte es Kultanhängern gelingen, sich Zugang zur Sphinx zu verschaffen und psychische Kräfte zu erlangen, würden sie eine gewaltige Bedrohung für jede Zivilisation darstellen. Alternativ könnten Abenteurer versuchen, in die Sphinx vorzudringen, um besondere Kräfte für den Kampf gegen außergolarische Invasoren zu erlangen. Jemand könnte aber auch mit der fremdartigen Technologie fehlerhaft umgehen und eine psychische Schockwelle freisetzen, welche gewaltig die Neuralstrukturen in den Gehirnen aller Lebewesen in hunderten von Kilometern Radius verändert. Dies würde gewaltige Todesopfer fordern, zugleich aber Osirion zu einer Nation psychisch begabter Individuen machen und vielleicht zur Wiedergeburt des Osirischen Reiches führen.

Geheime Seefahrtslinien: Die Seefahrtslinien von Schotep-Kara haben ohne regelmäßige Kalibrierung ihre mystische Ausrichtung verloren, so dass sie nicht mehr mit Golarion auf derselben übernatürlichen Wellenlänge liegen. Dies ließ die Küste Osirions ansteigen und führte zum Versinken der nun vergessenen Stadt Xanchara. Sollte man von Schotep-Kara aus den Raum wieder auf verlässliche Weise falten können, würden jede Nation und jedes Piratenreich mit einer größeren Marine in den Kampf ziehen, um die Meere unter ihre Kontrolle zu bekommen. Die frühere Hafenstadt könnte zudem der Schlüssel zu dem Rätsel sein, wie derart viel Venenstein aus dem fernen Numeria über eine geheime Verbindung zum Nebelschleiersee nach Osirion gebracht werden konnte. Dies könnte Hinweise zur wahren Natur des Venensteins offenlegen. Viele Gelehrte hoffen, auf fremdartige Energien zu stoßen, welche den Stein durchströmen, wie Blut einen Körper – oder Gedanken ein gewaltiges Gehirn.

Band 5 der Chroniken der Kundschafter

Seit Jahrhunderten berichten die größten Entdecker der Gesellschaft der Kundschafter von ihren Taten in den sporadisch veröffentlichten Chroniken der Kundschafter. Diese Nachschlagewerke werden vom Hauptquartier der Gesellschaft in Absalom, dem Himmelskratzer, aus in Umlauf gebracht und erfüllen zwei Zwecke: Sie ermöglichen es Forschern, mit ihren spannendsten und lukrativsten Abenteuern anzugeben und dienen anderen Forschern als Karten hinsichtlich unbeachteter Funde und nicht verfolgter Spuren. Wenn ein neuer Band veröffentlicht wird, verteilt die Gesellschaft zahlreiche Abschriften an Kundschafterhauptleute, welche sie dann an Feldforscher weiterreichen. Seit dem Jahr 4.317 AK sind fast 50 Bände der Reihe erschienen. Jede Neuveröffentlichung führt in der Regel an den aufgeführten Örtlichkeiten zu vielfachen, neuen Forschungen. Selbst jahrhundertealte Berichte besitzen noch Wert für Schatzsucher, welche hoffen, die eine Kammer zu entdecken, welche ein berühmter Kundschafter übersehen hat. Von allen Geheimnissen, welche die Gesellschaft der Kundschafter bislang enthüllt hat, sollen jene, die im 5. Band der Reihe enthalten sind, die größten und wertvollsten sein – allerdings hat seit Jahrhunderten niemand mehr einen Blick auf eine echte Abschrift des Bandes werfen können.

Aus Gründen, über die selbst die desinteressiertesten Neuzugänge der Gesellschaft spekulieren, hat der Zehnerrat, das Gremium, welches der Gesellschaft vorsteht, alle Aufgaben des 5. Bandes binnen weniger Monaten nach ihrem Erscheinen zurückgerufen und zerstört. Offiziell enthielt der Band falsche Fakten und blanke Erfindungen, welche Kundschafter in den sicheren Tod geführt hätten, wären sie den Spuren des Autors gefolgt. Zudem kursierten Gerüchte, ein berühmter Kundschafter mit guten Kontakten zum Zehnerrat hätte seinen im 5. Band veröffentlichten Bericht vollständig erfunden. Dennoch ist nie eine korrigierte Version des Bandes erschienen. Im Laufe der Jahre wurden zahlreiche Berichte als erfunden enttarnt, dies geschah oft im Rahmen weiterer Expeditionen an die Orte der angeblichen Entdeckungen. So erwies sich der in Band 8 enthaltene Bericht über die juwelenbedeckte Insel Ixchit-Atlan gut 150 Kilometer südlich von Azlant als Lüge, nachdem insgesamt sieben Schiffe mit Forschern der Gesellschaft an ihrer angeblichen Position in den gefährlichen, sturmgepeitschten Gewässern des offenen Meeres gesunken waren. Doch auch wenn spätere Bände frühere Berichte als Lügen enttarnten mögen, hat der Zehnerrat außer im Falle des 5. Bandes niemals versucht, sämtliche Ausgaben einer Auflage zurückzurufen oder zu korrigieren.

Was könnte daher derart beleidigend, so gefährlich, so ketzerisch in den Augen der Anführer der Gesellschaft gewesen sein, dass sie sämtliche Ausgaben des Bandes, in dem es offenbar niedergeschrieben worden war, zurückriefen und alle Ausgaben zerstörten, derer sie habhaft wurden? Nur wenige Jahrzehnte später waren die zuvor gut erreichbaren Oberhäupter der Gesellschaft untereinander zerstritten und dazu übergegangen, Masken zu tragen und ihre Identitäten zu verbergen. Innerhalb der Gesellschaft flüstert man noch heute, dass zwischen diesen Geschehnissen eine Verbindung bestehen könnte oder dass in der aus dem Verkehr gezogenen Ausgabe vielleicht Geheimnisse gestanden hätten, welche nicht nur die damaligen Anführer, sondern die gesamte Gruppierung verdammt hätten. Bei einer Organisation, die auf Geheimnissen errichtet wurde, könnten jene, die in Band 5 aufgeführt wurden, vielleicht die wichtigsten sein.

Und auch wenn seit Jahrhunderten keine Abschriften mehr aufgetaucht sind, so ist es doch sicher, dass die neugierigen Angehörigen der heutigen Gesellschaft der Kundschafter niemals aufhören werden, nach ihnen zu suchen.

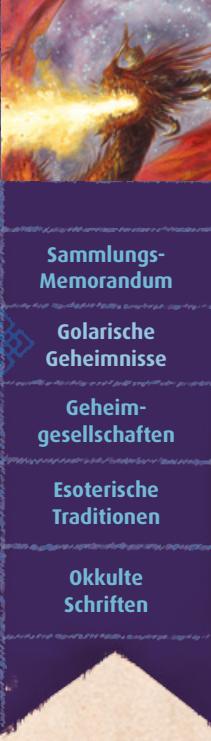
Fakten

Vor 36 Jahren trafen sich drei junge Seher aus fernen Landen zufällig bei der jährlichen Großen Versammlung der Gesellschaft. Eine Unterhaltung über die großen Geheimnisse der Organisation führte dazu, dass sie mittels Erkenntniszaubern die ursprünglichen Anweisungen an die Druckerei aufstöberten, welche in den Tiefen der Bürokratie der Gesellschaft falsch abgelegt worden waren. Dank dieser Liste erfuhren sie, dass von den ursprünglichen 59 Abschriften 48 an in Absalom stationierte Mitglieder gegangen waren, während die übrigen 11 per Boten an Feldforscher im Gebiet der Region der Inneren See übergeben worden waren. Von den 48 Abschriften, die in Absalom ausgeteilt worden waren, waren 45 als zurückgegeben und zerstört verzeichnet. Die übrigen allerdings scheinen nicht zum Himmelskratzer zugelangt zu sein und geben Hoffnung, dass man den 5. Band doch noch finden könnte. Im günstigsten Fall existieren immer noch 14 Originalabschriften des 5. Bandes, allerdings ist es recht wahrscheinlich, dass mehrere davon im Laufe der Jahre zerstört worden sind. Ein paar angebliche Abschriften von Fragmenten der Ausgabe sind Teil esoterischer Schriften und fast vergessener Tagebücher. Sofern man diesen Bruchstücken glauben kann, dreht sich der Großteil des 5. Bandes um die Abenteuer des großen Helden Durvin Gest, welcher zu den Gründervätern der Gesellschaft der Kundschafter gehört hat.

Gemäß der Schriften des Gelehrten Yargos Gill handeln die meisten Erkundungen Durvin Gests von Vorstößen in die Finsterlande unter Absalom auf der Suche nach einem legendären geheimen Tempel, welcher „Arodens Heiligtum“ genannt wurde. Angeblich wachte dort ein Ritterorden, dessen Wurzeln im Alten Azlant lagen, über die größten Schätze des Letzten Azlanti aus der Zeit vor dessen Gottwerdung.

Ein anderer Bericht (eine Abschrift aus der Korrespondenz des Grivellus Rhodenso, Ustalavs berühmten „Bibliotheksbaron“) legt stattdessen nahe, dass der 5. Band sich mit Durvin Gests weiteren Abenteuern in den Belagerungsfesten vor den Mauern Absaloms befasste. Wo Band 2 Gests Legende untermauert hatte mittels einer Auflistung von 31 verschiedenen Ruinen, Gewölben und Festungen, soll Band 5 sich statt mit Auflistungen mit den Geheimnissen und Gefahren befasst haben, die mit den Erkundungen dieser Orte verbunden waren. Obwohl Rhodenso nirgends erwähnt hat, um welche Belagerungsfesten es angeblich ging, liegt es sehr nahe, dass Gest über den Turm von Nex geschrieben haben könnte, jenen tür- und fensterlosen, kilometerhohen Turm, von dem man annimmt, er enthalte mehrere Hallenbebenen samt lebender Bewohner und Kulturen, welche dem Erzmagier bei seinem gescheiterten Angriff auf die Stadt am Nabel der Welt helfen sollten. Leider verbrannte die unschätzbar wertvolle Büchersammlung des Bibliotheksbarons mit ihm und den anderen Insassen des Gulcharin-Sanatoriums während des Großen Brandes von Ardis im Jahre 4.534 AK.

Möglicherweise stimmen sogar beide Berichte. Gests 31 Belagerungsfesten und das geheime Heiligtum Arodens liegen beide auf der Insel Kortos nahe der Stadt Absalom, daher liegt es nicht allzu fern anzunehmen, dass der berühmte Abenteurer vielleicht über beides im selben Band geschrie-



ben haben könnte. Dass diese mysteriösen Örtlichkeiten so nahe beim Hauptquartier der Gesellschaft liegen und wie der innere Kreis der Gesellschaft sich verhält, stärkt nur das Rätsel um den fehlenden Band unter jenen Kundschaftern, die ins Abenteuer ausziehen.

Theorien

Sieht man vielleicht von den maskierten Angehörigen des Zehnerrates ab, kennt kein lebendes Wesen die Wahrheit über Band 5 und seinen rätselhaften Inhalt. Dennoch kursieren zahlreiche Theorien in den Logen der Gesellschaft der Kundschafter. Von diesen sind die folgenden Gerüchte die am weitesten verbreiteten:

Gefährliche Enthüllungen: Die meisten Kundschafter glauben, dass Band 5 irgendeine Art von Bedrohung für die Gesellschaft oder den Zehnerrat enthalten haben muss, so dass diese alle Bände zurückkrieff – allerdings hatte sie die Gefahr erst *nach* der erfolgten Veröffentlichung und Verteilung des Bandes erkannt. Wie hatte dies geschehen können? – Enthielt der Band einen geheimen Code? Gut verborgene Zwischentöne? In einer Illustration oder Karte eingearbeitete Glyphen? Für die meisten Gelehrten ist die Frage, *wie* die Information versteckt wurde, aber zweitrangig neben der Frage, *was* wohl verborgen wurde. Einer aktuell beliebten Theorie nach hat Durvin Gest Beweise enthüllt, dass die Gesellschaft in Wahrheit zur Verfolgung finsterer Zwecke von einer bösartigen Wesenheit gegründet wurde – vielleicht von einem Verborgenen Herrscher, dem Erzteufel Geryon oder vielleicht von Engel Tabris, dem Autoren des *Buches der Verdammten*.

Die Verbindung zur Nexus-Loge: Offiziell verschwand Durvin Gest im Jahre 4360 AK, doch wenn man sich seine Veröffentlichungen genauer ansieht, datiert die letzte auf etwa 4335 AK. Dabei handelte es sich um eine Monographie zu seinen Abenteuern im Königreich Nex und dessen Hauptstadt Quantum. Diese Schrift stellte er während der damaligen Großen Versammlung vor. Die Tagebücher und Schriftwechsel der damals anwesenden Kundschafter zeichnen ein grobes Bild der Präsentation – bekannt ist aber, dass Gest eine Ausgabe des 5. Bandes nutzte, um Details zum Erzmagier Nex und dem von ihm vor den Toren Absaloms errichteten Turm zu untermalen. Es gibt allerdings keine Aufzeichnungen zu dieser Diskussion in den Archiven der Gesellschaft. Dieser Umstand und die Tatsache, dass es zahlreiche Berichte rangniedrigerer Kundschafter über die Versammlung gibt, lassen viele Forscher glauben, dass der Zehnerrat auch diese Aufzeichnungen geändert oder verschwinden lassen hat, wie es mit dem 5. Band geschehen ist, wenn auch wahrscheinlich aus anderen Gründen. Es mag sein, dass Nex – entweder der Magier, das Land, der Turm oder alle drei – etwas mit der Rückruf- und Vertuschungsaktion zu tun hatte. Kundschafterhauptmann Schevala Iorae, deren jüngste Erkundung des Turmes von Nex fast den gesamten 36. Band füllt, erwähnt in einer Fußnote, dass die allererste Loge der Gesellschaft der Kundschafter sich in Quantum, der Hauptstadt von Nex befunden hat und dass die früheren ersten Feldforscher aus Nex wie z.B. Gregaro Voth und Adolphus dem Zehnerrat zu jener Zeit angehörten, in der Band 5 verschwand.

Geheimnisse des Heiligtums: Sollte der 5. Band wirklich einen Bericht zu Durvin Gests Erkundung von Ar-

odens geheimen Heiligtum unter Absalom enthalten haben, kann es gut möglich sein, dass die damals mächtige Kirche Arodens den Zehnerrat gezwungen hat, die *Chronik* zurückzurufen. Jahrhunderte vor Arodens Tod gehörte seine Kirche zu den mächtigsten Parteien hinsichtlich magischem und politischem Einfluss. Es heißt, dass das Heiligtum eine wichtige „Prüfung Arodens“ enthielt, durch den seine treuesten Anhänger in einen inneren Kreis eingeführt wurden, dem die legendären Ritter des Ionensterns vorstanden und welcher persönlichen Kontakt mit dem Gott unterhielt auch lange, nachdem dieser sich aus der Welt der Sterblichen zurückgezogen hatte. Es kann sein, dass Durvin Gest auf Geheimnisse gestoßen war, welche die Kirche Arodens bedroht hätten. Daraus können ein gutes Motiv und eine Gelegenheit für die Kirche erwachsen sein, einzuschreiten und sein Werk aus dem Verkehr ziehen zu lassen. Manche der glaubwürdigeren jungen Mitglieder der Gesellschaft fragen sich sogar, ob der Gott nicht vielleicht selbst eingegriffen und die Ausgaben des 5. Bandes aus der Realität fortgewünscht hat – dies könnte durchaus den vollständigen Verlust der Ausgaben und der mit ihnen verbundenen Aufzeichnungen erklären.



Erschaffungsmythen

Für die meisten Bewohner Golarions beginnt die Geschichte erst mit dem Erdenfall, als der Sternenstein Azlant zerschmetterte, die Folgen des Einschlages das Antlitz der Welt veränderten und es in ein Jahrtausend der Dunkelheit tauchten. Im Dunkel der Zeit verschwanden fortschrittliche, hinfert gefegte Zivilisationen wie Thassilon, Koloran, Azlant, Ninschabur, von denen nur bemitleidenswerte Bruchstücke und Fragmente zurückblieben. Die meisten intelligenten Kreaturen sind mit den Kulturen zufrieden, welche sich aus der Asche dieser Katastrophe erhoben haben, doch Gelehrte und religiöse Führer sind zuweilen stark an den Geschehnissen aus der Zeit vor dem Erdenfall interessiert. Sie glauben, dass das Studium dieser vorsintflutlichen Geschichte nicht nur die Ursprünge uralter Relikte und Ruinen erklären könnte, sondern der Schlüssel zum Leben selbst sei.

Fakten

Die Historiker sind dank archäologischer Beweise, Erkenntnismagie und mündlicher Überlieferung in der Lage, die Entwicklung des Lebens auf Golarion grob nachzuvollziehen. Hinsichtlich der Ursprünge und des eigentlichen Entstehens gibt es aber kaum detaillierte Dokumentationen. Auch wenn es möglich ist, in direkte Kommunikation mit Gottheiten zu treten, bei denen einige durchaus als Verantwortliche für die Erschaffung intelligenten Lebens im Multiversum in Frage kommen, sprechen die Götter allesamt über dieses Thema nur in Rätseln und geben einander scheinbar widersprechende Antworten, mit denen selbst die weisesten Gelehrten nichts anfangen können. Man ist sich allgemein einig, dass es vor dem Erdenfall drei Hauptepochen gegeben hat: das Zeitalter der Schöpfung, das Zeitalter der Schlangen und das Zeitalter der Legenden.

Während des Zeitalters der Schöpfung standen mehrere Götter, die zurückgezogenen Abolethen und die rätselhaften Baumeister der Grüfte im Vordergrund. Zu dieser Zeit bevölkerten die ersten sterblichen Golarion, doch weiß man nicht mehr, wie sie ausgesehen haben. Dies hat aber weder menschliche noch andere, z.B. drakonische Kulturen davon abgeholt, ihre eigenen Mythen über die Entstehung der Welt und die eigene Art zu entwickeln – wobei meistens die Art des jeweiligen Erzählers seltsamerweise im Mittelpunkt der Ereignisse gestanden hat.

Während des Zeitalters der Schlangen stieg das Schlangenvolk zum ersten sterblichen Volk auf, welches wirklich über weite Teile Golarions herrschte. Die Historiker glauben, dass das Schlangenvolk zu dieser Zeit nicht nur mehrere Kontinente Golarions kontrollierte, sondern sich möglicherweise auch auf mehrere Nachbarwelten ausbreitete.

Während des Zeitalters der Legenden stürzten die Menschen von Azlant die Herrscher des Schlangenvolkes. Menschen, Zyklopen aus Casmaron und Drachen aus Tian Xia wurden die neuen Herren der Welt. Obwohl aber von den alten Zeitaltern vor dem Erdenfall das Zeitalter der Legenden noch am besten dokumentiert ist, gibt es selbst aus dieser Zeit kaum Überlieferungen und Beweise.

Theorien

Auf Golarion gibt es eine Fülle an Völkern und Kulturen. Jedes Volk – und die meisten Ethnien – verfügt über eine eigene Geschichte, Religionen und Sagen. Diese Mischung aus Legenden sorgt dafür, dass die Ursprünge und Frühgeschichte Golarions für Historiker ein grobes Flickwerk sind. Jedes Volk

bemüht sich, die eigene Rolle in der allgemeinen Geschichte hervorzuheben oder zu beschönigen und den eigenen Wünschen anzupassen. Daher ist Golarion keine Welt mit einem gemeinsamen Schöpfungsmythos, sondern eine Welt mit vielen solcher Entstehungslegenden. Davon sind die Folgenden am weitesten verbreitet und am überzeugendsten:

Drachen: Die Drachen gehören zu den ältesten sterblichen Völkern. Der drakonischen Überlieferung nach ist diese Art direkt zu Beginn des Zeitalters der Schöpfung entstanden. Demnach war Apsu, nun der Gott der metallischen Drachen, eines der beiden allerersten Wesen im Multiversum, welches zusammen mit Tiamat die Götter zeugte, darunter auch Dahak den Weltenzerstörer, den man auch die Endlose Vernichtung nennt. Man sagt Dahak nach, zahllose Welten vernichtet und sogar die Hölle in Brand gesetzt zu haben – und die ersten metallischen Drachen erschaffen zu haben, um diese zu seinem Vergnügen zu jagen.

Dahaks Gewaltorgien wurden Apsu schließlich zu viel, so dass Apsu ihnen ein Ende setzen wollte. Tiamat mischte sich aber ein und rettete Dahak. Zugleich heilte – und verdarb – sie auch einige verwundete metallische Drachen, welche auf Apsus Seite gekämpft hatten. Durch Tiamats Verrat konnte Dahak weiterbestehen, so dass er nun jenen bösen Drachen Macht verleihen kann, welche ihren früheren Jäger Opfergaben bringen. Die von Tiamat geheilten Drachen wurden die ersten Chromatischen Drachen, welche sich fortan ihrem Bludurst und der Suche nach Schätzen und Macht widmeten.

Elfen: Zahllos ist die Anzahl jener, die schon von Sovyrian, der legendären Elfenzuflucht gehört haben, in welche sich die Elfen vor dem Erdenfall zurückgezogen haben. Von dort kehrten sie vor über 2.000 Jahren zurück. Doch selbst unter den Elfen wissen nur sehr wenige, dass dieser Ort in Wahrheit ein Land auf Golarions Nachbarplaneten Castrovel ist. Der einzige wohlbekannte Zugangspunkt nach Sovyrian ist ein Portal tief im Herzen der kytonischen Hauptstadt Iadara. Nicht einmal die Elfen wissen, ob sie auf Golarion oder Castrovel entstanden sind, allerdings sind ihre Ortschaften auf Castrovel deutlich älter als alle Hinweise auf ihre Existenz auf Golarion. Daher gehen viele Theoretiker davon aus, dass die ersten Elfen wahrscheinlich zum Ende des Zeitalters der Schlangen auf Golarion eingetroffen sind, da es keine Hinweise darauf gibt, dass es jemals Kontakte zwischen Elfen und dem Reich der Schlangen gegeben hätte. Dass es dagegen signifikante Kontakte zwischen Elfen und den ersten Menschen, sowie ihren abolethischen Erschaffern gegeben hat, geht aus dem Verhalten der heutigen Elfen der Mordantspitze hervor – die Bewohner dieser rätselhaften elfischen Enklave sprechen Azlanti fließend und stehen mit den in der Tiefe lebenden Abolethen schon in langer Fehde.

Zu den Gründen einer Völkerwanderung von einer Welt zu anderen gibt es diverse Theorien. Manche Gelehrten halten Golarion für einen Außenposten eines interplanetaren elfischen Imperiums, dessen andere Welten nur über Sovyrian erreicht werden können. Andere denken, dass die elfische Heimatwelt im Sterben läge oder die sich schneller fortpflanzenden Laschunta die Elfen dort überrennen würden. Und wieder andere denken, dass das Elfenvolk nach einem Artefakt, einer Kreatur oder einem arkanen Geheimnis suchen würde und die golarischen Elfen nach einem esoterischen Zeichen Ausschau hielten.

Goblins: Nach den Ersten Liedern der Goblins liegen ihre Ursprünge im Diebstahl eines Quartetts Barghests aus As-

modeus' Zwinger durch Lamaschtu. Die Mutter der Monster entfesselte die Barghesten, auf dass sie Jagd auf Golarions Ureinwohner mächteten. Während ihrer Streitzüge entdeckten die Barghesten, dass aus von ihnen vergossenem Menschenblut kleine, wilde Humanoide entsprangen – die ersten Goblins.

In den Überlieferungen der Goblins werden diese vier Barghesten schließlich selbst zu Göttern, welche ihren Nachkommen die Grundsätze der Goblingesellschaft gelehrt haben. Von Haldregasch lernten die Goblins, in Rudeln zu kämpfen und die Überzahl zum Vorteil zu nutzen. Venkelvore lehrte sie die Kunst des Raubzuges, Zarongel das Reiten von Goblinkhunden und Zogmugot die Kunst des Gerümpelsammelns. Auch wenn die meisten normalen Gelehrten Golarions sich nicht dazu herablassen, diese Legenden auch nur im Ansatz bestätigen zu wollen, halten die Goblins an ihnen fest. Bis heute nutzen sie die Fertigkeiten, die ihre Barghestahnen sie gelehrt haben, als sie die lästigen Goblins auf eine ahnungslose Welt losließen.

Menschen: Menschen sind das dominante Volk auf Golarion, doch wer das dunkle Geheimnis kennt, kann ihre Ursprünge bis in die lichtlosen Tiere der Meere zu den gewaltigen aquatischen Monstren zurückverfolgen, die als die Abolethen bekannt sind. Zum Ende des Zeitalters der Legenden begannen sich die unberechenbaren Abolethen für die primitiven Nomadenstämme der Menschen zu interessieren, welche an der Oberfläche entstanden waren. Indem sie die verstreuten Volksgruppen zu einer einenden Gesellschaft organisierten und ihnen den Zugang zu technologischen Wundern ermöglichten, erschufen die Abolethen die erste wahre menschliche Zivilisation: Azlant.

Die Azlanti dienten ihren mysteriösen abolethischen Herren, während sie zugleich ein gewaltiges, kulturell reichhaltiges Imperium errichteten, welches den gesamten Kontinent im Westen Avistans überzog. Sie verfügten über fortschrittliche arkane Zauberkunst, Astrologie und Architektur. Doch nach vielen Generationen des Fortschritts, begannen die Menschen, sich von den Abolethen abzuwenden und nach Wegen zu suchen, ihren Herren zu entkommen. Als Antwort auf diese Beleidigung wirkten die Abolethen ein großes, gemeinschaftliches Ritual und riefen den *Sternenstein* und zahlreiche kleinere Meteore auf Golarion herab. Die folgende Katastrophe, der „Erdenfall“, führte zum Ende der azlantischen Zivilisation und war der letzte größere Kontakt zwischen Menschen und Abolethen.

Teufel: Das berüchtigte *Buch der Verdammten* behauptet, dass ganz zu Beginn, noch vor der Schöpfung selbst, mehrere Funken der Intelligenz durch das unendliche Nichts trieben. Zwei der machtvollsten davon waren zwei Brüder, welche sich selbst die Namen Asmodeus und Ihsy gaben. Beide waren sich einig hinsichtlich des Schöpfungskaktes, jedoch wünschte Ihsy Gleichheit und freien Willen für seine Schöpfungen, während Asmodeus der Ansicht war, dass alles Neuerschaffene nur Werkzeug sein solle und nichts mehr, um das Chaos aus der perfekten Ordnung der Existenz fernzuhalten. Asmodeus tötete seinen Bruder schließlich, unterlag aber dennoch in ihrem Streit und erschuf die Hölle als perfekten Ort der Ordnung, bis die übrigen neugeborenen Götter endlich ihre Irrtümer einsehen würden. Wie zu erwarten wird diese Geschichte hauptsächlich von der sterblichen Kirche des Asmodeus verbreitet, da Teufel keinen Bedarf an Religion haben und andere Völker die Geschichte entweder ablehnen oder verdammten.

Zwerge: Der Ursprung der Zwerge liegt in Golarions finsternen Tiefen und wird nun von den Duergarn bewacht, welche aus einem Teilvolk der Zwerge hervorgegangen sind. Die zwergischen Überlieferungen besagen, dass Torag selbst Golarion in seiner himmlischen Schmiede geschaffen und mit seinem großen Hammer geformt hätte. Jene Steine und Funken, die dabei fortflogen, wurden zu den ersten Zwergen, zu Kreaturen aus der Essenz des Felsens und aus Feuer geschaffenen Seelen. Die Gelehrten streiten über die Entstehung der Welt selbst, sind sich aber größtenteils darin einig, dass die Zwerge wohl ursprünglich von Torag als Arbeiter erschaffen wurden. Als der Erdenfall die prophetische Himmelsqueste auslöste, begann das Zwergenvolk damit unwissentlich auch die Suche nach Selbstbestimmung, welche mit seiner Ankunft an der Oberfläche Golarions endete.



Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheimgesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Der Exodus der Gnome

Auch wenn weitläufig angenommen wird, dass die Materielle Ebene seit Beginn ihrer Existenz immer wieder von einzelnen Gnomen besucht wurde, kennt man Gnome als Volk und in größerer Zahl erst ab einem Zeitpunkt, welcher mehrere Jahrhunderte nach dem Erscheinen der Zwerge und Orks aus den Finsterlanden liegt – also ehe die größten menschlichen Zivilisationen sich aus der Asche des Erdenfalls erhoben. Manche dieser Gnome gründeten kleine Enklaven, in denen sie unter sich waren und eine aufregende Existenz führen konnten. Weitau mehr machten sich aber auf, diese fremde, neue Welt zu bereisen und sich unter ihre Bewohner zu mischen, so dass ausschließlich gnomische Ansiedlungen heute sehr selten sind. Der unberechenbare Sinn für Humor dieser feenartigen Wesen ist ebenso berüchtigt wie ihre Neigung zu Illusionen. Aufgrund der Mischung aus Neugierde, exzentrischem Verhalten, übertriebenem Äußerem und farbenfroher Persönlichkeit können Gnome ihre Volkszugehörigkeit kaum verbergen.

Obwohl die Gnome sich auf Golarion integriert haben, sind sie in Wahrheit ein Volk von Einwanderern. Dieses trat erstmals im Jahre -4202 AK in Erscheinung, als es von einer anderen, mit Golarion verbundenen Existenzebene, welche als die Erste Welt bezeichnet wird, hinüber wechselte. Viele Gelehrte betrachten die Erste Welt als groben Entwurf für die spätere Materielle Ebene, verändern sich dort die Landschaften scheinbar nach Lust und Laune, sind Entfernung nie das, was sie scheinen und besteht die Tierwelt aus einer schreiend bunten Mischung unmöglicher Tiere. Viele Kreaturen der Ersten Welt sind primitive Prototypen oder bizarre Seitenzweige der Evolution von Wesen, die man anderswo finden kann. Auch gibt es in der Ersten Welt immer noch eine gedeihende, vorsintflutliche Gnomenpopulation, deren Launenhaftigkeit bestens zu der in Veränderung befindlichen Realität und den endlosen neuen Entwicklungen ihrer Heimat passt.

Doch aus rätselhaften Gründen verließ eine große Anzahl von Gnomen das (für sie) idyllische Heimatland der Feenwesen, um auf eine Welt voller Tod, Krankheit und der Bleiche überzuwechseln. Gelehrte aller Völker rätseln ob dieses augenscheinlichen Rückschritts seit Jahrtausenden – unter ihnen auch Gnome selbst. Warum haben die Gnome eine scheinbar für sie perfekte Welt verlassen, um sich in derart feindlichem Territorium niederzulassen?

Fakten

Da die Gelehrten nicht in der Lage sind, verlässliche Informationen zur Ersten Welt zu erlangen, behindert bereits dies die Verfolgung dieser scheinbar einfachen Frage. Viele Regeln, welche das Grundgefüge der Endfassung des Multiversums bilden, z.B. Tod, Zeit und Entfernung, gelten in der Ersten Welt entweder gar nicht oder nur teilweise und an manchen Orten. Entsprechend ist die gnomische Geschichte – sofern es derartiges in der Ersten Welt überhaupt geben kann – ein Opfer dieser Formbarkeit geworden. Ein paar Fakten ergeben sich aber dennoch aus der Interaktion dieser Ebene mit der Materiellen Ebene:

Gnome, welche nicht ständig nach neuen, aufregenden Erfahrungen streben, leiden unter einer oft tödlichen Erkrankung, welche als die Bleiche bezeichnet wird. Zu den Symptomen dieses Leidens gehören Depression, Apathie und Wahnsinn, zudem verblassten Haut-, Haar- und Augenfarbe des erkrankten Gnoms. Der vollständige Verlust aller

Farbe erfolgt meistens zeitgleich mit dem Tod. Ein paar betroffene Gnome können aber die schlimmsten Auswirkungen überleben, bis es zu einer Art Patt zwischen Bleiche und gnomischer Natur kommt – sie verwandeln sich in albino-tische „Bleichlinge“, die nicht mehr vom Tod bedroht sind. Die Bleiche kann vermieden und sogar bekämpft werden, wenn und solange ein Gnom aggressive Neugier zeigt, ist aber zugleich eine beständige Erinnerung daran, dass die Gnome fern ihrer angestammten Heimat sind und ihre Körper ständig durch eine von Natur aus feindliche Umgebung bedroht werden.

Viele Gelehrte glauben, dass die Gnome ursprünglich über Risse im Gefüge der Realität auf die Materielle Ebene eingewandert sind. Solche Risse werden häufig als natürlich auftretende Phänomene betrachtet, wo die Grenze zwischen den Realitäten schwächer und dünner ist, so dass Gegenstände und Energien zwischen den Welten überwechseln können. Im Falle der Ersten Welt dringt so Stabilität ins Heimatland der Feen ein, während im Gegenzug fruchtbare, Mutationen anregende Energien auf die Materielle Ebene dringen. Nur wenige Kreaturen nutzen diese Wege absichtlich, da sie meist auf der anderen Seite nicht überlebensfähig sind. Die gnomische Neugier könnte aber der Anlass gewesen sein, dass dieses Volk die Übergänge und Risse erkundet hat. In manchen Fällen führen diese Risse sogar zu interplanarem Handel, wie es beim legendären Hexenmarkt der Fall ist.

Die ursprünglichen Gnome leben immer noch in ihrem Habitat auf der Ersten Welt, welche von den golarischen Gnomen mittlerweile als Ort ohne Konsequenzen bezeichnet wird. Viele Wesenszüge, welche man auf Golarion schlichtweg als ungesund bezeichnen könnte – darunter der Hang zu Trickserei, Illusionsmagie und Risiken –, machen an einem Ort vollkommen Sinn, wo es weder Ursache noch Wirkung gibt. In ihrer natürlichen Umgebung können todlose wilde Gnome sich ihrer Vorstellungskraft hingeben und Verhaltensweisen nachgehen, die auf Golarion ein rasches Ableben oder größere Katastrophen zur Folge hätten, ohne sich über solche Konsequenzen Gedanken machen zu müssen. Dieses Verhalten bestätigt die Verbindung zwischen den golarischen Gnomen und ihren vorsintflutlichen Ahnen, vergrößert zugleich aber nur das Rätsel, warum eine bestimmte Gruppe diese Heimat verlassen hat.

Theorien

Die Gelehrten sind immer am Rätseln darüber, wieso es auf Golarion Kreaturen gibt, welche derart gut an die Lebensumstände auf der Ersten Welt angepasst sind, dass man es sich kaum vorstellen kann, dass sie freiwillig auf eine andere Existenzebene auswandern. Golarion ist zwar die Heimat vieler unterschiedlicher Feenwesen, allerdings sind diese dennoch selten und bleiben meist an Orten starker Naturmagie oder dünner Grenzen zur Ersten Welt unter sich. Die Gnome dagegen gedeihen auf der Materiellen Ebene. Ob der Grund ihres Exodus wirklich in Vergessenheit geraten ist oder von einem der Ältesten der Ersten Welt unter Verschluss genommen wurde, einem jener gottgleichen Herrscher dieser Dimension, ist Teil der Debatte. Folgend präsentieren wir einige der populärsten Erklärungen für den Exodus der Gnome:

Exil: Wesen mit ausreichender Willenskraft können die wilde, ungeordnete Materie der Ersten Welt nach ihrem Willen formen. Die Fähigsten auf diesem Gebiet sind die mächtigen Feenwesen, welche als die Ältesten bezeichnet werden. Sie verfolgen unbekannte Pläne, Intrigen und Vorhaben und



Streben nach Macht und Einfluss auf einer derart gewaltigen Ebene, dass der normale Verstand es nicht nachvollziehen kann. Manche Gelehrte glauben, dass irgendwann eine große Gruppe Gnome sich auf der falschen Seite eines Konfliktes wiederfand, sich dem Willen eines dieser Ältesten nicht unterwerfen wollte oder sich zu sehr in die Angelegenheiten eines dieser Wesen eingemischt hat, so dass sie aus der Ersten Welt verbannt wurden. Die Anhänger dieser Theorie betrachten Gnome entweder als politische Rebellen, kriminelle Verbannte oder Opfer religiöser Verfolgung.

Entdecker: Die meisten Gelehrten auf Golarion sehen darin, dass Gnome schlecht an die Materielle Ebene angepasst sind, einen Beweis dafür, dass die feenartigen Humanoiden entweder als Folge eines Unfalles oder weil sie keine andere Wahl hatten, nun auf Golarion leben. Eine Minderheit glaubt aber, dass die Gnome, welche nach Golarion gekommen sind, dies im vollen Wissen taten, eine feindselige Ebene zu betreten, und zu den neugierigsten ihrer Art gehörten. Diese gnomischen Entdecker suchten nicht nur nach neuen Ländern, sondern auch nach neuen Erfahrungen in Form von Erlebnissen mit dem Verstreichen der Zeit, Stabilität, Härten und Sterblichkeit. Da sie alle Erfahrungen auskosten wollten, welche die neue Welt zu bieten hatte, kolonisierten sie diese und verloren schließlich die Fähigkeit – oder den Wunsch –, in die Erste Welt zurückzukehren.

Krankheitsüberträger: Manche Gnome glauben, dass die Bleiche erstmals in der Ersten Welt als Resultat schiefgegangener Experimente oder vielleicht auch rein zufällig aufgrund der Unberechenbarkeit dieser Ebene ausgebrochen sei. Unabhängig vom Grund breitete sich die Seuche aus. Um wenigstens einige Gnome zu retten, verbannten die Ältesten die erkrankten Gnome auf die Materielle Ebene und untersagten ihnen bei Todesstrafe zurückzukehren. Mit der Zeit verlor die Seuche ihr ansteckendes Potential, so dass spätere Generationen wieder in der Ersten Welt willkommen wären – doch zu diesem Zeitpunkt hatten die Gnome schon kein Interesse mehr an einer Heimkehr.

Opfer eines Streichs: Die meisten Feenwesen treiben gerne Unfug, doch wer bereits das zweifelhafte Vergnügen hatte, mit Gnomen zu reisen, weiß, dass sie einen unglaublichen Eifer für Scherze und Streiche an den Tag legen können. Man sagt nicht zufällig: „Wenn du mehrere Gnome zusammen siehst und einer lacht, dann zieh den Kopf ein und lauf!“ Manche Gelehrten spekulieren, dass eine größere Anzahl von Gnomen ausgetrickst wurde, einen Riss zwischen den Welten zu passieren, ohne zu wissen, was dann passieren würde. Ebenso wusste wahrscheinlich auch der Verantwortliche nicht um die Konsequenzen – schließlich dürfte ein Wesen aus dem Ort ohne Konsequenzen kaum imstande sein zu erkennen, dass Tod, Krankheit und Bleiche seine Artgenossen auf der Materiellen Ebene erwarteten. Jedenfalls wurde der Riss hinter den Gnomen geschlossen und diese saßen auf der anderen Seite fest. Da sie nur nach vorn konnten, ließen sie sich auf einer feindseligen, neuen Ebene nieder. Manche glauben, dass die Gnomengöttin Nivi Rautenblender die Verantwortliche sein könnte, während andere dies eher vom Windlichtkönig, einem der Ältesten, der für seinen seltsamen Humor bekannt ist, denken.

Seelensucher: Eine der populärsten Theorien geht davon aus, dass die Gnome auf die Materielle Ebene kamen, um den Zyklus der Seelen zu erkunden und zum Teil davon zu werden. Als sie eintrafen, mussten sie aber feststellen, dass nur auf der Materiellen Ebene geborene Wesen mit einer Seele von

der Ebene der Positiven Energie verschmelzen und wirklich zum Teil des Zyklus werden konnten, der Pharasmas Urteil nach dem Tod und Übergang ins Große Jenseits beinhaltete. Die Tapfersten von ihnen ließen sich nieder und pflanzten sich fort, so dass ihre Kinder das Rätsel verstehen konnten. Die Entdeckung hatte aber ihren Preis: Nicht nur wurde ein Gnom durch Erlangen einer Seele sterblich, er reagierte zudem allergisch auf die Langeweile der Materiellen Ebene, da sein Leib nach der Vielseitigkeit und ständigen Veränderung der Ersten Welt verlangte. Und so entstand die Bleiche.

Eine weniger bekannte Variante dieser Geschichte besagt, dass das ursprüngliche Experiment der Gnome mit Seelen überhaupt nicht mit der Ersten Welt zu tun hatte. In dieser Version half einer der Ältesten – Wer, ist nicht bekannt – den Gnomen, Seelen aus dem Zyklus zu stehlen und auf die Erste Welt zu bringen, wo er sich zum Richter der Seelen ernannte. Pharsma gefiel dies überhaupt nicht und nicht nur nahm sie dem Ältesten Rang, Namen und Macht, sondern verbannte zudem die närrischen Gnome, die es gewagt hatten, mit Seelen zu experimentieren, auf die Materielle Ebene, so dass sie wie jeder andere Teil desselben Zyklus wurden – eine Strafe, welche ganz klar besagt, dass man aufpassen sollte, was man sich wünscht.



Die Verborgenen Herrscher

Azlant war das erste Kaiserreich der Menschen auf Golarion. Manche vertreten immer noch die Ansicht, es sei auch das größte und mächtigste aller Reiche gewesen. Über Jahrtausende hinweg wuchs und gedieh das Erste Imperium. Seine Bürger schufen große Werke der Magie, Baukunst, Wissenschaft und Kunst. Ihr Einfluss reichte über Ozeane und brachte Religionen, Philosophien und Gelehrsamkeit an viele ferne Ufer. Die Entdeckung und Erfindungen der Azlanti gereichen der Menschheit noch heute zum Vorteil.

Doch wenn man dunklen Gerüchten Glauben schenken will, dann war Azlant nur ein Experiment und seine Bürger nur Marionetten, welche ihr Schicksal niemals wirklich in Händen hatten. Stattdessen waren jene Meister der Manipulation, welche man nur als die „Verborgenen Herrscher“ kennt, stets imstande, in ihre Gedanken Einblick zu nehmen und sie zu lenken. Ihre Beauftragten konnten überall und jeder sein. Sie konnten überall und jeder sein. Sie sahen ihren Spielzeugen zu, während sie selbst sich

mit ihrem Spiel um Macht und Schicksal amüsierten. Wenn die Verborgenen Meister Veränderungen wollten, taten sie dies mittels Attentaten, ökonomischen Manipulationen, künstlich hervorgerufenen Katastrophen oder sogar

nackter magischer Kontrolle über das Wetter oder den Zeitgeist der Gesellschaft.

Das Azlant unterging, ist ein bekannter geschichtlicher Fakt. Als seine Bewohner sich als mächtiger, wichtiger, größer erachteten als die Verborgenen Herrscher, die für sie sorgten und über sie wachten, entschieden sich diese geheimnisvollen Mächte, das große Experiment zu beenden. Sie zogen sich in ihre tief unter dem Meer verborgenen Städte zurück und riefen die Verheerung vom Himmel herab, welche Azlant zerschmetterte und Antlitz und Schicksal von Golarion für immer neuformte.

Obwohl aber Azlant schon lange im Meer versunken ist, gibt es die Verborgenen Herrscher noch immer. Zu ihren Fußsoldaten gehören seltsame, bösartige Mächte, darunter gestaltwandelnde Gesichtslose, Ulat-kini und noch fremdartigere Schrecken. Wer um Azlants Verbindungen zu den Tiefen des Meeres weiß, geht oft davon aus, dass die Abolethen mit den Verborgenen Herrschern gleichzusetzen sind – doch in Wahrheit sind selbst die mächtigen Abolethen nur die schwächeren Verwandten der Herrscher. Wahre Verborgene Herrscher kontrollieren die Gedanken aller, die sie zu beherrschen wünschen, hüllen sich und ihre Umgebung in Illusionen und können Landbewohner in aquatische Sklaven verwandeln. Bis zum heutigen Tage gehen sie ihren ewigen Manipulationen nach.

Und sie könnten jeder sein!

Fakten

Wie genau die Abolethen den Erdenfall herbeigeführt haben, weiß man auch heute noch nicht, wohl aber dass sie dafür verantwortlich waren. Die meisten Bewohner Golarions haben schon Abolethen im Rahmen zahlreicher, furchterweckender Geschichten gehört. Das Wort „Aboleth“ bedeutet, wenn man es aus der unangenehm klingenden Sprache der Verborgenen Herrscher in die taldanische Gemeinsprache überträgt, „Eigentümer“, „Meister“ und sogar „Gott“ je nach Auslegung. Die Abolethen hausen in tiefliegenden Unterwasserstädten in lichtlosen, überschwemmten Teilen der Finselrande und auf dem Meeresboden. Sie sind die zahlreichsten Vertreter ihrer Spezies, werden aber selbst von noch gefährlicheren Arten beherrscht und manipuliert. Als Gesamtheit bezeichnen sich diese tiefseefischartigen Aberrationen als „Alghollthu“, wobei Oberflächenbewohner in ihrer Ignoranz aber den Namen Aboleth für alle Angehörigen ihrer Art nutzen.

Die schwächeren Vertreter dieser Volksgruppe können auf ganz Golarion angetroffen werden, wo sie die Drahtzieher hinter Kulten, primitiven Stämmen, Geheimgesellschaften und Kabalen aller Art sind. Allerdings sind es die Verborgenen Herrscher, welche bei jenen für Paranoia sorgen, die von ihrer Existenz wissen, sind sie aufgrund ihrer Meisterschaft der Zauberkunst, der Runenmagie und der Gedankenkontrolle doch beachtliche Gegner. Verborgene Herrscher leben in der Regel im Meer,





können dank ihrer gestaltwandlerischen Kräfte aber auch nach Belieben auf dem Land wandeln. Daher durchstreifen sie nach Belieben das Land, nutzen andere Kreaturen und führen Experimente aus, die stets irgendwelchen finsternen Zwecken dienen.

Wie lange ein Verborgener Herrscher lebt, ist unbekannt – sofern er nicht unsterblich ist, ist er definitiv langlebiger als die ältesten Elfen. Dieser beunruhigende Umstand wurde vor knapp dreihundert Jahren enthüllt, als eine Abenteurergruppe Aylana Cantesslu, die bekannte und beliebte Herrin der Kronen der Stadt Macini, als Verborgenen Herrscher enttarnte. Als Aylana verkleidet, hatte dieser Verborgene Herrscher den Gutteil der städtischen Ökonomie unter seine Kontrolle gebracht, was Macini in eine Rezession trieb, von der sich der Ort erst Jahre später erholt hatte. Doch noch beunruhigender waren die Beweise, welche die Abenteurer in Aylanas Herrenhaus fanden, die belegten, dass der Verborgene Herrscher seit Gründung der Stadt dort aktiv gewesen war und viele Dutzend Mal die Identität gewechselt hatte. Noch schlimmer waren die Hinweise darauf, dass der Verborgene Herrscher „Aylana“ mit anderen seiner Art im Gebiet der Inneren See in Kontakt gestanden hatte. Als die Abenteurer diesen Spuren aber folgen wollten, verliefen sie allesamt ins Nichts.

Theorien

Nur wenige, die von den Verborgenen Herrschern wissen, bestreiten, dass es sie immer noch gibt. Dennoch bleibt es ein Geheimnis, wie weit sich ihr Einfluss auf die Oberfläche erstreckt, wie viele es gibt und wie tief sie sich in die Gesellschaft eingegraben haben. Es folgen daher einige der nachhaltiger vertretenen Theorien zu den Verborgenen Herrschern und ihren Intrigen und Plänen:

Unsichtbare Hände: Gelehrte, die es wagen, ihre Ahnungen hinsichtlich der Verborgenen Herrscher auszusprechen, erliegen oft der Versuchung, herausfinden zu wollen, für welche historischen Ereignisse man den Verborgenen Herrschern die Verantwortung zuweisen könnte. Sicherlich würde doch keine Kreatur, welche in der Lage ist, die menschliche Zivilisation auf die Beine zu bringen und dann wieder auszulöschen, tatenlos Jahrtausende verbringen – wo also kann man ihre Spuren finden? Manche glauben, dass Galts endlose Revolution das Werk der Verborgenen Meister sei. Andere denken, dass diese zweifelsohne hinter Rahadoums Abwenden vom Göttlichen stehen müssen, da die Verborgenen Herrscher die Idee ablehnen, es könnte Wesen geben, die ihnen übergeordnet sind. Allerdings könnte man auch annehmen, dass die Rahadoumi wohl die Letzten wären, welche sich vor irgendeinem Herrn, egal ob göttlich oder nicht, verneigen würden. Viele stimmen darin überein, dass die Verborgenen Herrscher sicherlich am Auseinanderbrechen des Taldanischen Reiches die Verantwortung tragen, hätte dies doch ähnliche Folgen gehabt, als wäre ein weiterer *Sternenstein* eingeschlagen...

Die Herrscher der Herrscher: So wie die Verborgenen Herrscher über ihre schwächeren abolethischen Artgenossen herrschen, gibt es nach Ansicht mancher sicherlich noch machtvollere Angehörige dieser Spezies. Abenteurer, welche in die tiefsten Winkel von Orv oder die entlegensten Gräben der Tiefsee vorgestoßen sind, berichten von formlosen, nur teilweise erspähten Dingen welche sich im Schlamm rührten, von Schulen fremdartiger, zu-

ckender Schwärme, die ungewöhnliche Intelligenz an den Tag legten, von aalartigen Monstrositäten mit Mäulern in Mäulern voller Mäuler, von gepanzerten Leviathanen, die wie Riesen über den Meeresboden schreiten und noch seltsameren Anblicken. Dabei mag es sich um seltene und bislang unbekannte Vertreter des Tiefseelebens handeln, doch da sie sich in direkter Nähe der abolethischen Städte aufzuhalten oder auch da Abolethen und Verborgene Herrscher sich ihnen gegenüber gleichermaßen unterwürfig verhalten, mag ihre Gegenwart auf eine noch weitaus furchtbarere Wahrheit hindeuten...

Neu-Azlan: Manche glauben, dass die Verborgenen Herrscher einen zweiten Versuch begonnen haben, nachdem ihr erstes Experiment – Azlant – derart spektakulär gescheitert ist. – Und dass sie dieses Mal auf die Arroganz und Hybris der Menschheit vorbereitet sind. Verschwörungstheoretiker meinen, dass Aroden gar kein Azlanti, sondern in Wahrheit der Mächtigste der Verborgenen Herrscher gewesen ist. Als Beweis führen sie auf, dass Aroden den *Sternenstein* vom Meeresboden geborgen hat, denn wer anders als jene Kreatur, die den Stein vom Himmel herabgerufen hat, konnte diese Tat wohl vollbringen?! Auch wenn dies als hirnverbrannte Theorie einiger armer Irrer abgetan wird, ist es doch seltsam verdächtig, dass Absalom als zweites, kleineres Azlant errichtet wurde. Sollte all dies stimmen, dann ist der *Sternenstein* wahrscheinlich nur ein nettes Schmuckstück, welches die Verborgenen Herrscher sich ausgedacht haben. Die daraus resultierenden Schlussfolgerungen wären für Anhänger der aufgestiegenen Götter höchst beunruhigend – sind Iomedae, Norgorber und Cayden Cailean nur die größten Täuschungen, welche die Verborgenen Herrscher über die Welt gelegt haben? Und falls sie doch echte Gottheiten sein sollten, war ihr Aufstieg dann vielleicht das Werk der Verborgenen Herrscher, um Schläferagenten unter den Göttern in Stellung zu bringen, welche nur auf ein Signal warten, um die letzte Phase eines unvorstellbaren Planes in Bewegung zu bringen!?

Sie sind unter uns: Die Enthüllung, dass Aylana ein Verborgener Herrscher gewesen war, sandte Schockwellen durch die oberen Schichten der cheliaxianischen Regierung. Eine Zeitlang stand jeder, der in Cheliax eine Machtposition innehatte, im Verdacht, ein verkleideter Verborgener Herrscher zu sein. Glücklicherweise war diese Massenparanoia recht kurzlebig, dennoch lebt hier und dort die Furcht immer wieder auf. Allein im Laufe des letzten Jahrzehnts wurden Persönlichkeiten wie der Rubinprinz von Osirion, Razmiran, der Golddrache Mengkare von Hermea, wenigstens drei Mitglieder des Zehnerrates, zahlreiche hochrangige drumische Regierungsmitglieder und sogar Lord Gyr von Absalom bezichtigt, in Wahrheit Verborgene Herrscher zu sein. Keine dieser Anschuldigungen erwies sich als wahr, doch in manchen Fällen verschwanden diejenigen spurlos, welche die Anschuldigung geäußert hatten.



Geheimgesellschaften

„Ich sage also zu ihm: „Ich kann die Große Treppe nicht bohnern so kurz vor dem Ball, die Parakontessa würde mir die Haut abziehen und gerben lassen!“ Plötzlich kommt er mir so nahe, dass ich denke, er beißt mich gleich, und zischt: „Du schuldest uns etwas.“ Ich hatte bis dahin gedacht, er wollte nur, dass ich die Ohren offenhalte und ein wenig lausche oder jemandem eine Nachricht zukommen lasse! „Wenn sie oben auf der Treppe ausrutscht, dann bricht sie sich den Hals.“ Das sage ich ihm. „Das wäre genau richtig“, antwortet er, ohne zu blinzeln! „Wenn du sie einfach nur töten willst,“ flüstere ich, „gibt es doch sicher einfachere Wege, Boss.“ Und dann knurrt er: „Du dummer, einfältiger Wurm, dir ist nicht einmal klar, dass ich das für dich tue. All dies ist vorherbestimmt.“

– Was sollte das denn heißen? Es sei mir vorherbestimmt, die Böden zu schrubben, zu wachsen und bohnern?!"

– Gespräch mit Henny Willbrück,
Halblingdienerin im Dralnien-Herrenhaus. Referenz: Versuchtes Attentat.

Die Region der Inneren See und die dahinterliegenden Länder sind die Heimat zahlreicher Geheimgesellschaften, die sich dem Studium des Okkulten und der esoterischen Traditionen widmen. Nicht alle dieser Gesellschaften sind Kulte, doch alle können kultartige Eigenschaften entwickeln, insbesondere wenn es darum geht, ihre Existenz und Praktiken vor der Öffentlichkeit zu verbergen. Ein Charakter könnte sich einer Geheimgesellschaft anschließen, um ihre Geheimnisse zu erfahren, muss sich aber den Zielen der Gesellschaft verpflichten und diese allem voranstellen, will er nicht die Vorteile seiner Mitgliedschaft verlieren.

Einer Geheimgesellschaft beitreten

Um einer Geheimgesellschaft beizutreten, muss ein Charakter eine Eingangsgebühr bezahlen und eine Aufnahmeprüfung bestehen, indem er einen Fertigkeitswurf ablegt, dessen Natur sich nach der Art der Gesellschaft bestimmt. Man kann jede zweite Dienstperiode die Prüfung ablegen, wobei die Länge einer Dienstperiode je nach Geheimgesellschaft variiert. Sobald ein Charakter in die Gesellschaft eingeführt wurde, muss er eine regelmäßig anfallende Gebühr entrichten, um Mitglied der Gesellschaft zu bleiben, bis sein Ruhmwert hoch genug ist, dass ihm die dauerhafte Mitgliedschaft verliehen wird.

Diese Kosten, Fertigkeiten und Ruhmwerte variieren zwischen den Gesellschaften (siehe auch die folgenden Seiten).

Vorteile der Mitgliedschaft

Die Vorteile der Zugehörigkeit zu einer Geheimgesellschaft ähneln denen der Zugehörigkeit zu einer Machtgruppe, nur dass ein Charakter seinen Status innerhalb der Gesellschaft nicht verbessert, indem er für diese Missionen ausführt. Stattdessen legt er regelmäßig Fertigkeitswürfe ab oder kümmert sich um andere Aufgaben, um seinen Status zu verbessern. Geheimgesellschaften belohnen in regelmäßigen Abständen ihre Mitglieder für das Ergreifen eigener Initiative im Interesse der Gesellschaft. Dazu gehören Aktivitäten wie Forschung, Reisen oder auf Abenteuer ausziehen immer wieder, wenn diese zur ihnen passen (siehe die folgenden Seiten), wobei der SL das letzte Wort hat.

Der Ruhmwert eines Charakters repräsentiert seinen Status innerhalb einer Geheimgesellschaft und wie erfolgreich er die Angelegenheiten der Gesellschaft vertritt. Ein geringer Ruhmwert legt nahe, dass er neu ist oder Probleme hat. Ein hoher Ruhmwert dagegen könnte bedeuten, dass er auf Lebenszeit in die Gesellschaft aufgenommen wird. Um seinen Ruhmwert zu verbessern, muss ein Charakter entweder Gehorsamswürfe (Fertigkeitswürfe gegen SG 15 + sein aktueller Fertigkeitsrang) ablegen (siehe „Dienstperioden“, Seite 25) oder bestimmte Aufgaben verrichten. Wie ein Charakter Gelegenheit zu Gehorsamswürfen erhält, hängt von der jeweiligen Geheimgesellschaft ab. Der Ruhmwert eines Charakters steigt um +1, wenn er einen Gehorsamswurf besteht oder eine Aufgabe für die Gesellschaft erledigt. Pro 10 Ruhmpunkte, welche ein Charakter besitzt, erhält er einen kumulativen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber anderen Angehörigen dieser Geheimgesellschaft. Wenn eine mit der Gesellschaft verbundene Belohnung nur einen Ruhmwert aufführt, kostet diese Belohnung keinen Ruhm, sondern wird mit Erreichen des verlangten Ruhmwertes verliehen.

Wenn der Ruhmwert eines Charakters steigt, erhält er auch dieselbe Menge an Ansehenspunkten. Die Ansehenspunkte (AP) eines Mitgliedes repräsentieren das Ansehen, den Ruf, den guten Willen und die Gefallen, welche es im Laufe sei-

ner Dienste für die Gesellschaft angesammelt hat. Wenn diese Punkte ausgegeben werden, werden sie permanent verbraucht. Mitglieder können Ansehenspunkte nicht während eines Kampfes ausgeben, sondern nur im Hauptquartier ihrer Geheimgesellschaft oder gegenüber Vertretern ihrer Gesellschaft. Die einzige Ausnahme davon liegt vor, wenn Mitglieder tot, versteinert oder anderweitig außer Gefecht sind. Dies repräsentiert Vorkehrungen, welche das Mitglied mit seiner Geheimgesellschaft vorher abgesprochen hat, damit diese bestimmte Dinge in seinem Namen erledigt – z.B. das Bergen seiner Leiche und den Transport an einen bestimmten Ort oder seine Wiederbelebung. In diesem Fall beeinflusst der Aufenthaltsort des Mitgliedes die Ansehenskosten nicht.

Die in den folgenden, einzelnen Abschnitten aufgeführten Belohnungen stehen nur Mitgliedern der jeweiligen Geheimgesellschaften offen und führen den Mindestruhm und die zum Erwerb erforderlichen Ansehenspunkte auf. Der Kasten auf Seite 21 führt ferner einige generische Belohnungen auf, die Angehörige aller Geheimgesellschaften mit ihren Ansehenspunkten erwerben können.

Fertigkeitsspezialisierungen

Viele der Belohnungen und Anerkennungen, die Angehörige einer Geheimgesellschaft erwerben können, gestatten es einem Charakter, sich in einer Fertigkeit zu spezialisieren. In diesem Fall wird die Fertigkeit zu einer Klassenfertigkeit. Sollte das Mitglied diese Fertigkeit aus einer anderen Quelle als Klassenfertigkeit erlangen, egal ob vor oder nach Erwerb der ansehensbasierten Belohnung, erhält er einen Kompetenzbonus von +1 auf Würfe für diese Fertigkeit.

Eine Geheimgesellschaft verlassen

Ein Charakter, der eine Geheimgesellschaft verlassen will, kann dies jederzeit tun, er muss nur seine Vorgesetzten davon in Kenntnis setzen. Der Austritt aus einer Gesellschaft hat in manchen Fällen aber einen Preis. Ebenso wird ein Mitglied, das seine Mitgliedsgebühren nicht bei Fälligkeit entrichtet, durch sein Tun die Anonymität der Gesellschaft gefährdet oder anderweitig die Gebote oder Regeln der Gesellschaft verletzt (nach Maßgabe des SL) aus der Gesellschaft exkommuniziert (dabei verliert er jeweils 2W6 Ruhm und Ansehenspunkte; dies kann keinen dieser Werte unter 0 reduzieren). Ein Mitglied wird ebenfalls von seiner Geheimgesellschaft ausgeschlossen, wenn ihm mehrere Gehorsamswürfe in Folge misslingen (die Anzahl hängt von der jeweiligen Gesellschaft ab).

Sobald ein Mitglied seine Gesellschaft verlassen hat, kann er keine Ansehenspunkte mehr für Vorzüge dieser Gesellschaft aufwenden. Sollte es hinausgeworfen werden, kann es möglicherweise sogar einige der Vorteile verlieren, die es bereits erworben hat, wenn der SL dies für angemessen erachtet. Ein Mitglied kann in eine Geheimgesellschaft zurückkehren, die es freiwillig verlassen hat, indem es die Aufnahmegerühr freiwillig neu entrichtet. Ein ausgeschlossenes Mitglied dagegen muss einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 + aktuellen Ruhmwert bestehen, um wieder aufgenommen zu werden; dieser Wurf für Diplomatie kann einmal pro Jahr versucht werden.

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Anaphexia

Wer auf dem schmalen Neu-Surdinapass durch die Hungerberge reist, könnte hoch auf dem Laophis Lichter bemerken. Die Scharfäugigen könnten sogar die vagen Umrisse von Turmspitzen und Dächern erkennen, welche ebenso verwittert und uralt wirken, wie die sie umgebenden Berge. Die meisten eilen an dieser einsamen Anlage vorbei, doch wer im nahen Gasthaus Zur Sonnenblende nachfragt oder andere Reisende auf dem Pfad befragt, erhält stets dieselbe Antwort, bestehend aus einem Namen und einer Warnung: „Das Kloster vom Schleier, wo man für den Tod lebt.“

Gemäß der Aufzeichnungen im Grabtor-Dom von Kavapest wurde das Kloster vom Schleier im Jahre 3.882 AK als Ermitage der Pharasmiten gegründet. Es wurde von einer Splittergruppe dieses Glaubens erbaut, deren Mitglieder sich besser auf den Tod vorbereiten und einige der größten Werke ihrer Kirche beschützen wollten, indem sie sich von allen Belangen des Alltags abwandten und isolierten. Alle anderen Aufzeichnungen über das Kloster, den dortigen Klerus, gesammelte Spenden und andere Besitzungen fehlen allesamt. Was die Öffentlichkeit über das Kloster weiß, kommt vom einzigen Angehörigen der Bruderschaft, dem gestattet ist, die Klostermauern zu verlassen: Bischof Yasmardin Senir, zugleich Graf von Ulcazar. Senir präsentiert seine Bruderschaft als Gemeinschaft religiöser Einsiedler, welche Pharsma völlig ergeben sind und ihre Abgeschiedenheit mit allen Mitteln schützen wollen. Hiervon entspricht aber nur der letzte Teil der Wahrheit.

Die echten Mönche des Klosters vom Schleier sind im Jahre 4.144 AK ausgelöscht worden. Als die Söhne der Gräfin Robeskea Opfer der Todwandlerseuche wurden, welche die Gestade des Kavapestasees heimsuchte und sogar die Hänge von Ulcazar erreichte, wandte sich die verzweifelte Mutter an die Priester des Klosters vom Schleier, diese mögen ihren schlafwandelnden Kindern helfen, führte die Krankheit doch letztendlich zum Tode. Sie erhielt keine Antwort. Als sie ihre Wachen mit einer offiziellen Verlautbarung schickte, verweigerten die Mönche diesen den Eintritt. Und als sie schließlich mit ihren mittlerweile bewusstlosen Söhnen selbst zum Kloster reiste, verweigerte ihr der Bischof selbst seine Hilfe, wobei er das Mantra des Ordens wiederholte: „Wir leben nur für den Tod.“ Die Söhne der Gräfin starben kurz darauf auf der Schwelle der Klosterpfoste.

Dieser Tragödie folgte die nächste, wenn auch in Schatten und Blut verborgen: Gräfin Robeskea ließ sich mit dem Kult Norgorbers ein und setzte diesen aus Rache für ihre Kinder auf das Kloster an. Die Pharasmiten starben und die Anhänger des Gottes der Geheimnisse beanspruchten ihre Bibliothek geheimer und rätselhafter Informationen für sich. Allerdings rückten die Assassininen nicht wieder ab. In den Katakommbibliotheken des Klosters vom Schleier stieß ihr Anführer auf etwas, das die Pharasmiten jahrhundertelang geheim gehalten hatten. Als er wieder hervorkam, hatte er eine neue Mission und gab eine neue Lösung aus: „Anaphexis.“

Für die Außenwelt wirkt das Kloster vom Schleier unverändert mit seinem geheimnistuerischen Orden rätselhafter Mönche. Allerdings halten seit einem halben Jahrtausend Norgorbers Anhänger, welche sich nun die Anaphexia nennen, die Schanze im Herzen der Hungerberge. Sie beschlagnahmen neues Wissen, ehe es sich aus-

breiten kann, töten Erfinder und verbringen Entdeckungen in ihre ausgedehnten, unterirdischen Bibliotheken unterhalb des Klosters. Wenn Beaufrage der Anaphexia jemanden töten, nehmen sie dessen Kopf mit, um andere daran zu hindern, den Toten magisch zu befragen, und ihre eigenen Verhöre durchzuführen. Unter dem Kloster vom Schleier existieren Stockwerke von Katakomben, in denen sich die Totenschädel zahlloser unbekannter Geistes und namenloser Wunderkinder befinden, welche ihre Geheimnisse nur der Anaphexia verraten.

Das Wahren des Geheimnisses steht für die Anaphexia an erster Stelle. Jedes Mitglied, welches – aus welchen Gründen auch immer – das Kloster verlässt, lässt dort seine Zunge zurück, damit es nicht leicht dazu gebracht werden kann, seine Geheimnisse zu verraten, sollte es beim Vollbringen des Werkes seines Gottes gefangen genommen werden. Dabei wird die Zunge an der Wurzel abgeschnitten, was 1W2 Schadenspunkte verursacht und dem Individuum die Fähigkeit zu sprechen nimmt (dies betrifft auch Zauber mit verbalen Komponenten). Kehrt das Mitglied ins Kloster zurück, wird seine Zunge mittels regenerativer Magie durch einen hochrangigen Kultangehörigen wiederhergestellt. Nur dem Anführer des Kultes, Bischof Yasmardin Senir, ist es gestattet, mit intakter Zunge das Kloster zu verlassen.

Die Anaphexia operiert auf diese Weise seit Jahrhunderten. Durch das Sammeln von Geheimnissen dienen sie nicht nur der Besessenheit ihres Gottes, sondern setzen zudem auch das Werk der pharasmitischen Gründer des Klosters fort. Sie konservieren diese Weisheiten, für welche die heutige Welt noch nicht vorbereitet ist, für ein mysteriöses, künftiges Zeitalter oder ein noch einzutretendes Ereignis.

ANAPHEXIA

Die norgorischen Assassininen der Anaphexia tarnen sich als asketische Mönche Pharasmas. Sie bereisen die Welt und morden und rauben, um einen Hort an Geheimnissen anzusammeln, welche nur ihnen bekannt sind.

Ort Kloster vom Schleier in Ulcazar (Ustalav)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr Kenntnis um die Anaphexia und ein wertvolles, nichtpersönliches Geheimnis, welches die Assassininen noch nicht besitzen.

Aufnahmeprüfung Heimlichkeit oder Wissen (jedes), SG 20
Mitgliedsgebühr 300 GM/Dienstperiode

MITGLIEDSCHAFT

Gehorsamswürfe Akrobistik, Blaffen, Einschütern, Heimlichkeit, Wahrnehmung, Wissen (jedes)

Dienstperiode 6 Monate

Ausschluss 2 gescheiterte Gehorsamswürfe in Folge (Tod durch Assassininen der Anaphexia)

Speziell

AUFGABEN

Spionage (+1 Ruhm) Wenn du ein Geheimnis von nationaler, wissenschaftlicher oder esoterischer Bedeutung erlernen und der Bibliothek der Anaphexia hinzufügen kannst, welches dort noch nicht lagert, steigt dein Ruhm um 1. Du kannst deinen Ruhm auf diese Weise pro Dienstperiode drei Mal steigern; dein SL bestimmt, ob ein Geheimnis neu oder wertvoll ist.

Geheimniswahrung (+2 Ruhm) Indem du alles Wissen über ein bestimmtes Geheimnis durch Attentate und

die Vernichtung von Dokumenten auslöschst, wobei du sicherstellst, das nur die Anaphexia das Wissen über das Geheimnis behält und die Schädel all derer, die du dabei tötest in das Kloster vom Schleier bringst, steigt dein Ruhm um 2. Du kannst deinen Ruhm auf diese Weise pro Dienstperiode ein Mal steigern. Falls so gewahrte Geheimnisse später erneut ans Tageslicht kommen, was einen Hinweis auf dein Versagen darstellt, sinkt dein Ruhm um 4.

BELOHNUNGEN

Fatalistischer Glaube (10 Ruhm, 5 AP) Wenn du eine Stufe als Assassine aufsteigt und dabei einen Bonus auf Rettungswürfe gegen Gift erhältst, kannst du dieses Klassenmerkmal jeweils gegen einen Anstieg deiner effektiven Zauberstufe und deiner Zauber pro Tag austauschen, als wärst du eine Stufe als Kleriker aufgestiegen.

Geheimniseingeweihter (20 Ruhm, 1 AP) Du hast Zugang zu den oberen Ebenen der Bibliothekskatakomben des Klosters vom Schleier. Du kannst 1 AP und 1 Tag für Nachforschungen aufwenden, um einen Situationsbonus von +10 auf einen Fertigkeitswurf für Wissen zu erhalten.

Geweihter Vertrauensmann (50 Ruhm) Du bist ein Veteran der Anaphexia. Du musst dem Kult keine Mitgliedsbeiträge mehr zahlen. Stattdessen steht dir die entsprechende Menge als Kredit zur Verfügung: Wenn du das Kloster verlässt, kannst du ihn dir in Gold auszahlen lassen; was du davon aber nicht ausgibst, musst du wie alle erlangten Reichtümer bei deiner Rückkehr dem Kult spenden (dies fließt nicht in deinen Kredit ein). Ferner erleidest du keinen Schaden mehr, wenn du dir die eigene Zunge herausschneidest.

Schädeleingeweihter (30 Ruhm, 2 AP) Du darfst jeden der Totenschädel in den Bibliothekskatakomben des Klosters vom Schleier befragen; solltest du dies benötigen, wird dir ein Helfer zur Seite gestellt, der *Mit Toten sprechen* wirken kann. Du kannst 3 AP und 1 Stunde für Nachforschungen aufwenden, um einen Situationsbonus von +20 auf einen Fertigkeitswurf für Wissen zu erhalten.

Segen der Zunge (10 Ruhm) Du kannst Zauber der Zauberlisten des Inquisitors und des Klerikers mit verbalen Komponenten auch ohne Zunge wirken.

Stumme Sprache (5 Ruhm) Du erlernst die Geheimsprache der Anaphexia, welche aus Gesten, Körperhaltungen und Blicken besteht und nur Angehörigen des Kultes bekannt ist. Du kannst mit anderen Angehörigen der Anaphexia absolut lautlos kommunizieren, solange ihr einander klar sehen könnt und auch die anderen diese Sprache beherrschen.

Tiefstes Geheimnis (75 Ruhm) Du hast geschworen, das Geheimnis der Anaphexia zu bewahren und zu behüten. Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,5 Kilometer Entfernung die Worte „Anaphexia“ oder „Anaphesis“ ausspricht, weißt du dies augenblicklich, außer die Kreatur steht unter dem Effekt von *Unauffindbarkeit* oder eines anderen Zaubers, der Erkenntnismagie behindert.

Die Anaphexia im Spiel

Die Anaphexia schuldet keiner Nation oder Gruppe die Treue und ist mit niemandem verbündet. Daher kann sie sich jedem Wissenssucher oder dessen Beauftragten in den Weg stellen.

Verführerische Geheimnisse: Die Anaphexia hält Gemeinschaften von Gelehrten, Regierungen, ambitionierte Handelsunternehmen und ähnliche weitreichende Gruppierungen stetig im Auge und lauscht nach Informationen über ungewöhnliche neue Ideen, Forschungen und Entdeckungen. Ihre Beauftragten beobachten die Handlungen solcher Gruppen scharfsichtig und erpressen oder entführen Informanten, von denen sie Neuigkeiten zu provokativen Entwicklungen erlangen könnten. Einige der wichtigeren Orte, die sie gegenwärtig im Auge behalten, sind archäologische Stätten, die mit dem Wispernden Tyrannen in Verbindung stehen. Dazu kommen Labore der Technikliga in Numeria, die Kithara-Akademie in Oppara, die Sinkomakti-Schule der Wissenschaften in Versex, das Haus der Lügner in Nidal und diverse Kundshafterlogen. Sie behalten auch mehrere geheimnistürische Gruppen rund um den Encarthansee im Auge, darunter das Aspis-Konsortium, den Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges, die Alten Kulte, die Königlichen Ankläger von Ustalav, die Nimmermüdagentur und den Wispernden Pfad.



Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheimgesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges

Der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges ist wahrscheinlich Golarions bekannteste Geheimgesellschaft. Vom nebelverhangenen Ustalav aus folgt diese in den Schatten operierende Organisation den Anweisungen des sogenannten *Verlorenen Evangeliums des Tabris*, einem uralten, vom Gründer des Ordens in Osirion gefundener Text. Angeblich berichtet es vom Werden und Aufstieg machtvoller, vorzeitlicher Wesenheiten und dient als allegorische Grundlage der seltsamen Ansichten der Gesellschaft.

Der Orden ist in „Kathedralen“ organisiert, lokale, halbautonome Zweige, welche in Mausoleen, auf den Anwesen von Adeligen oder tatsächlich in umgewidmeten Kathedralen zusammenkommen. Die Mitgliedschaft ist teuer und exklusiv, zwar nicht auf den Adel beschränkt, aber dennoch für die meisten Bürger unerreichbar. Der Orden ist in drei „Schichten“ aufgeteilt, welche gleichmäßig unter den drei „Thronen“ aufgeteilt sind. Der Dritte Thron besteht aus den gemeinen Mitglieder, während der Zweite und Erste Thron für langjährige Mitglieder, mächtige Adelige und jene reserviert sind, die innerhalb der Ränge der Erleuchtung des Ordens aufgestiegen sind.

Neue Mitglieder müssen von Angehörigen eingeladen werden, deren Ruf innerhalb des Ordens tadellos ist, zudem benötigen sie Bürgen. Die seltsamen Initiationszeremonien des Ordens sind Frage-und-Antwort-Sprechchöre, die in einem bizarren Mischmasch des Alt-Osirischen geführt werden. Die Riten umfassen zudem ausländische Symbole und Handlungen, wie z.B. das Zerbrechen des Kiefers der Mumie eines verstorbenen Mitgliedes. Mitglieder genießen die Exklusivität eines mächtigen gesellschaftlichen Vereins, die Unterstützung der anderen Mitglieder und Verbindungen zu einflussreichen Adelshäusern.

Die im Verlorenen *Evangelium des Tabris* präsentierte Theologie des Ordens ist ein strukturierter Weg zur Erleuchtung, welcher den göttlichen Funken entfachen und nähren soll, den nach Glauben der Mitglieder jedes Lebewesen besitzen soll. Wenn ein Mitglied innerhalb der Schichten des Ordens aufsteigt, wird von ihm erwartet, dass er einen höheren Zustand der Wahrnehmung und des Verständnisses erlangt. Das Evangelium lehrt mittels symbolischer Fabeln über die vorsintflutliche Erschaffung von allem und die Kultivierung der Ordnung aus dem Chaos, sowie mit Hilfe allegorischer Erzählungen vom Aufstieg göttlicher Wesen aus urzeitlichen Formen zur Götlichkeit.

Diese fremdartigen Lehren und Geheimrituale sorgen in Verbindung mit dem großen Einfluss der Ordens-

mitglieder dafür, dass zahllose Verschwörungstheorien und Anschuldigungen kursieren, dass die Bruderschaft im besten Falle ein trügerisches Pyramidenschema und im schlimmsten Falle ein diabolischer Kult sei. – Dass der Orden sich weigert, Antworten zu liefern oder auch Verschwörungstheoretiker zum Schweigen zu bringen, sorgt nur für weitere Spekulationen.

DER ESOTERISCHE ORDEN DES PFALZGRÄFLICHEN AUGES

Diese geheimnisvolle – und wie manche behaupten, gefährliche – Geheimgesellschaft fördert persönliche Erleuchtung und die Kultivierung des inneren göttlichen Funkens innerhalb eines Netzwerkes einer einflussreichen und machtvollen Bruderschaft

Ort Ustalav

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegerühr 500 GM

Aufnahmeprüfung Sprachenkunde, SG 20

Mitgliedsgebühr 300 GM/Dienstperiode

MITGLIEDSCHAFT

Gehorsamswürfe Bluffen, Sprachenkunde, Wissen (Arkanen), Wissen (Religion)

Dienstperiode 4 Monate

Ausschluss 3 gescheiterte Gehorsamswürfe in Folge

Speziell

AUFGABEN

Rettung Verlorenen Wissens (+1 Ruhm)

In verschiedenen, über ganz Golarion verstreuten Schriften ist für den Orden wichtiges, verlorenes Wissen verborgen. Entsprechend fördert die Gesellschaft mit hoher Priorität die Bergung dieses Wissen um jeden Preis. Kannst du erfolgreich solche Dokumente bergen, steigt dein Ruhmwert um 1.

BELOHNUNGEN

Erster Thron (50 Ruhm) Du steigst in den höchsten Rang innerhalb der Organisation auf. Du musst keinen Mitgliedsbeitrag mehr entrichten, sondern erhältst stattdessen jedes Mal einen entsprechenden Tribut in Gold.

Rezitationen (20 Ruhm, 5 AP)

Im Rahmen meditativer Rezitationen erlangen die Angehörigen des Esoterischen Ordens große mentale Disziplin. Sie erlernen kurze Phrasen in der alt-osirischen Ausdrucksweise des Ordens, durch die sie spürbare Macht erlangen. Du kannst diese Belohnung bis zu fünf Mal wählen und jeweils eine der folgenden Rezitationen auswählen. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss du ein anerkanntes Mitglied des Ordens sein, deine Skarabäusbrosche dabei haben und die Rezitation als Standard-Aktion aussprechen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe der Anzahl der dir bekannten Rezitationen einsetzen, aber immer nur über eine aktive Rezitation verfügen.

Ab Sek, Abet Sahu: „Einst das Meine, auf ewig das Eure“ – nutzt du diese Phrase, setzt du deinen



Einfluss ein, um einen Verständnisbonus von +4 auf deinen nächsten Fertigkeitswurf für Diplomatie zu erhalten, solange die Rezitation aktiv ist.

Het Aaru Muut: „Die Kürze wird bevorzugt“ – dieser Ausspruch lehrt, dass Ordensangehörige anderen im Denken um Minuten voraus sind. Nutzt du diese Rezitation, erhältst du einen Verständniswurf von +4 auf deinen nächsten Initiativwurf.

Khu Ba Heteph: „Suche und du sollst finden“ – während diese Rezitation aktiv ist, kannst du einen Willenswurf wiederholen, als besässt du das Talent Verbesserter Eiserner Wille.

Nib Imnet Hem Maa: „Erinnere dich des Gelernten“ – während diese Rezitation aktiv ist, erhältst du einen Verständnisbonus von +5 auf einen Fertigkeitswurf für eine Wissensfertigkeit.

Sek Ahmet Thul Khof: „Bewahrte Geheimnisse erfährt niemand sonst“ – dieser Ausspruch erinnert die Mitglieder an ihren Eid der Geheimhaltung. Du kannst ihn nutzen, um einen Situationsbonus von +4 auf deinen nächsten Fertigkeitswurf für Bluffen zu erhalten, während der Effekt aktiv ist.

Zweiter Thron (20 Ruhm) Du steigst aus dem Rang eines gewöhnlichen Ordensmitgliedes des Dritten Thrones zur zweiten Stufe der Erleuchtung auf und erhältst ein Skarabäussymbol aus Gold. Während du dieses Amulett trägst, erwacht er zum Leben und klettert auf dir herum, um dich vor unerwarteten Angriffen zu beschützen. Dies verleiht dir einen Bonus von +4 auf die Rüstungsklasse gegen Hinterhältige Angriffe und Gelegenheitsangriffe. Das Amulett belegt den Ausrüstungsplatz Hals. Solltest du diesen Skarabäus verlieren, kannst du Ersatz für 5 AP erwerben.

Der Esoterische Orden im Spiel

Der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges ist eine exzellente Organisation für SC, welche sich mit fremdartigen Riten, bruderschaftlicher Kameradschaft und esoterischen Lehren unter dem Schirm einer mächtigen und einflussreichen Organisation befassen wollen. Diese Eigenschaften könnten den Orden aber auch zu einem tückischen Köder für ambitionierte SC machen. Die Fassade der harmlosen Bruderschaft bröckelt in diesem Fall zunehmend, je weiter man innerhalb ihrer Schichten aufsteigt und langsam die dunkleren Seiten und Ziele der Gesellschaft erkennt. Ein aufstrebendes Mitglied mag damit beauftragt werden, ein Relikt aus einem Tempel einer Religion zu entwenden, welcher andere Gruppenmitglieder vielleicht angehören. Dies könnte ebenso zu dramatischen Konflikten führen wie die Anweisung, eine wertvolle Schriftrolle aus einem Archiv zu stehlen, welches für seine Dienste an der Allgemeinheit bekannt ist.

Morde in Caliphas: In der uralten Stadt Caliphas regt in jüngster Zeit eine Reihe von merkwürdigen Morden die Phantasie der Öffentlichkeit an: Die Abkömmlinge einflussreicher Adelsfamilien werden unter Brücken aufgeknüpft vorgefunden, gekleidet in zeremonielle Roben, während komplizierte Glyphen und Symbole, welche mit dem Orden assoziiert werden, in ihre Oberkörper geritzt wurden. Hat das Pfalzgräfliche Auge damit begonnen, seine eigenen Mitglieder zu ermorden oder versucht jemand auf diabolische Weise, die Geheimnisse des Ordens ans Tageslicht zu befördern oder seine Mitglieder einzuschüchtern und so unter Kontrolle zu bekommen?

Katakomben von Courtaud: Kürzlich hat eine Miliz aus rangniedrigen Angehörigen des Esoterischen Ordens im kleinen ustalavischen Städtchen Courtaud die Kontrolle übernommen, nachdem der Orden in den Katakomben un-

ALLGEMEINE BELOHNUNGEN

Neben den speziellen Belohnungen der jeweiligen Geheimgesellschaften können Mitglieder ihre Ansehenspunkte für die folgenden generischen Belohnungen aufwenden:

Forschungsassistent (1 AP) Du erhältst die Unterstützung eines anderen Mitgliedes. Dies verleiht dir auf einen einzelnen Fertigkeitswurf einen Situationsbonus von +4; Gehorsamkeitswürfe sind davon ausgenommen.

Mitgliedsgebühr (1 AP) Du kannst anstelle der Mitgliedsgebühr 1 AP „bezahlen“.

Zauberriederschrift (1 AP) Du kannst einen Zauber deiner Wahl in dein Zauberbuch (Kampfmagier oder Magier) eintragen oder deinem Vertrauten (Hexe) beibringen lassen.

Zauber Indem du die aufgeföhrten Ansehenspunkte aufwendest, kannst du einen der folgenden Zauber auf dich wirken lassen. Die ZS des Zaubers ist in jedem Fall der niedrigste mögliche Wert.

- **1 AP** *Blindheit/Taubheit kurieren, Fluch brechen, Krankheit kurieren, Lähmung aufheben, Magie bannen, Mittelschwere Wunden heilen, Reparieren, Teilweise Genesung*
- **2 AP** *Buße (8 AP, um Druiden- oder Klerikerkräfte wiederherzustellen), Genesung (4 AP zum Entfernen permanenter negativer Stufen), Gift neutralisieren, Mächtiges Magie bannen, Schwere Wunden heilen, Verzauberung brechen*
- **3 AP** *Heilung, Regeneration*
- **16 AP** *Tote erwecken, Vollständige Genesung*
- **32 AP** *Auferstehung*
- **77 AP** *Wahre Auferstehung*

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Die Herolde der Nacht

Die Herolde der Nacht werden von vielen mit einem der Alte Kult verwechselt, verehren allerdings nichts derart einfaches wie einen Gott, egal ob außergolarischen oder anderen Ursprungs. Stattdessen sehen sie sich selbst eher als Diplomaten und Wissenschaftler – in den schwarzen Flecken zwischen den Sternen finden die Herolde der Nacht nicht nur ihre Inspiration, sondern auch jenes Reich, welches sie nach Golarion locken wollen: das geheimnisvolle Reich der Schwärze. Das Endziel manches Heroldes der Nacht besteht darin, eines Tages von einem der Gehirne sammelnden Neh-Thalggu, welche die größte Gruppe innerhalb des Reiches bilden, erwählt zu werden, damit dieser sein Gehirn entnimmt und den anderen hinzufügt, welche der außergolarische Zauberkundige nutzt. Die Herolde der Nacht glauben, auf diese Weise quasi unsterblich zu werden, indem sie Bewusstsein und Verstand mit dem Reich verschmelzen und auf ewig leben.



Sie sind sich sicher, dass Golarion eines Tages vom Reich der Schwärze kolonialisiert werden wird, und hoffen, im Gegenzug dafür, dass sie eine schnelle und einfache Invasion ermöglichen, mit dieser scheußlichen Zukunft belohnt zu werden. Wie sie dies erreichen wollen, variiert von Zelle zu Zelle der Organisation, umfasst oft aber die Jagd auf verlorene Gegenstände und blasphemische Rituale mit Bezug zum Reich der Schwärze und der Leere zwischen den Sternen.

Wenn ein typischer Herold der Nacht nicht mit Kultaktivitäten oder Studien in verborgenen Klöstern oder unterirdischen Grotten befasst ist, geht er den Geschäften des Alltages nach. Er vermeidet es, wichtige gesellschaftliche Positionen zu übernehmen, und geht lieber einer unauffälligen Arbeit nach, welche ihm die Freiheiten lässt, seine wahren Ziele zu verfolgen. Sollten die Kultanhänger aber glauben, dass ein Mitglied in einer wichtigen Schlüsselposition zu haben, ihnen helfen wird, ihren Traum zu verwirklichen, wird nichts sie davon abhalten können, dieses Ziel zu erreichen. Die meisten Herolde der Nacht geben sich aber nur in abgelegenen Dörfern zu erkennen, wo fast die gesamte Einwohnerschaft ebenfalls ihrem Glauben anhängt.

Der Kult ist nicht groß, wohl aber weitläufig über Golarion verstreut. Die einzelnen Zellen haben nur lockeren Kontakt zueinander, da jede es vorzieht, sich auf ihre Weise auf die kommende Kolonialisierung vorzubereiten. Während ihrer Rituale tragen die Herolde Roben, die am unteren Saum noch die Farben eines kräftigen Sonnenuntergangs aufweisen, nach oben hin aber stetig dunkler werden, bis sie ein dunkles Purpur erreichen. Dazu wird ein mitternachts-schwarzer Kapuzenumhang getragen. Die meisten Herolde der Nacht sind Schurken und arkane Zauberkundige. Von den göttlichen Zauberkundigen unter ihnen sind fast alle Mystiker. Die Herolde der Nacht sind am Glauben an das Göttliche einfach nicht interessiert, machen ihre Feinde aber gern das Gegenteil glauben, so dass diese falsch informiert und entsprechend schlecht vorbereitet sind.

Die Mitgliedschaft bei den Herolden der Nacht erfordert eine fanatische Hingabe an die Sache, weshalb diese Geheimgesellschaft für die meisten SC eine schlechte Wahl darstellen dürfte. Angehörige der Organisation geben aber gute NSC-Bösewichte in einer Kampagne ab. Es mag auch passieren, dass ein Herold der Nacht versucht, sich einer SC-Gruppe anzuschließen, wenn er erfährt, dass diese ein Artefakt suchen, welches mit dem Reich der Schwärze in Verbindung steht.

DIE HEROLDE DER NACHT

Diese locker miteinander verbundenen, regionale Kulte von Wahnsinnigen und Irren wollen die Welt auf die Ernte durch das Reich der Schwärze vorbereiten.

Ort Regional (Flutlande, Numeria, Osirion, Ustalav)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr Heiliger Öffnungsritus (siehe unten)

Aufnahmeprüfung Heiliger Öffnungsritus (siehe unten)

Mitgliedsgebühr Keine

MITGLIEDSCHAFT

Gehorsamswürfe Heilkunde, Sprachenkunde, Wissen (Arkanes, Geographie, Lokales, Natur oder Religion), Zauberkunde

Dienstperiode 1 Jahr

Ausschluss 4 fehlgeschlagene Gehorsamswürfe in Folge (Exekution mittels Extraktion des Gehirns bei lebendigem Leibe)

AUFGABEN

Heiliger Öffnungsritus (+2 Ruhm) Alle neuen Mitglieder der Herolde der Nacht müssen sich dem Heiligen Öffnungsritus unterziehen. Dies erhöht den Ruhmwert des Neulings sofort. Mitglieder können sich diesem Ritus alle 5 Jahre unterziehen. Dieses grausige Ritual erfordert 2 Stunden (die Stunde vor und jene nach Mitternacht). Während dieser Zeit öffnen andere Herolde der Nacht deinen Hinterkopf, indem sie ein Loch in deinen Schädel bohren und dein Gehirn dem Nachthimmel gegenüber freilegen. Der Charakter, welcher den Ritus durchführt, muss einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 25 ablegen. Bei Erfolg erleidest du 1W6 Punkte Konstitutionsschaden und 1 Punkte Weisheitsentzug; bei einem Misserfolg erleidest du jeweils 3W6 Punkte Konstitutions- und Weisheitsentzug.

Kontaktaufnahme (+1 Ruhm) Du kannst ein Mal im Jahr einen Repräsentanten des Reiches der Schwärze aufsuchen. Dabei kann es sich um ein wirkliches Mitglied des außergolarischen Imperiums, einen Angehörigen eines fernen Ablegers der Herolde der Nacht oder einen anderen Experten zu dem Themengebiet handeln. Zu dieser Aufgabe gehört auch das Anfertigen einer verschlüsselten Niederschrift, was einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 15 erfordert.

Opfer (+1 bis +5 Ruhm) Du kannst dem Dunklen Firmament ein Mal pro Jahr ein Opfer darbringen, indem ein Loch in den Schädel eines intelligenten Lebewesens bohrst. Dies bringt dir Ruhm in Höhe von 1/5 des HG des Opfers ein.

BELOHNUNGEN

Forschungsexperte (1 AP) Die Prestigeklasse des Wissenshüters zählt fortan zu deinen bevorzugten Klassen.

Wahnsinn (20 Ruhm, 4 AP) Du hast schlussendlich den Verstand verloren, allerdings setzt dich dein Irrsinn nicht außer Gefecht, wie es bei jemandem der Fall wäre, der mit diesem Zustand weniger einverstanden ist. Reduziere deinen Weisheitswert um 6; dies ist ein permanenter Abzug, welcher nur mittels *Vollständige Genesung* oder noch mächtigerer Magie wiederhergestellt werden kann (du verlierst bei Rückgewinnung der Punkte aber alle Vorteile dieser Belohnung). Anstelle deines Weisheitsmodifikators kannst du nun für Willenswürfe deinen Charismamodifikator nutzen. Du bist ferner immun gegen Effekte, welche Wahnsinn oder Verwirrung hervorrufen.

Widerstandskraft gegen Wahnsinn (10 Ruhm, 2 AP) Dank langer Stunden des Studiums blasphemischer Texte, des Konsums bewusstseinsverändernder Drogen und wahrnehmungserweiternder Gifte und stundenlangen Starrs in den Abgrund hast du deinen Verstand gegen den Wahnsinn gestählt. Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte, welche Wahnsinn oder Verwirrung hervorrufen.

Die Herolde der Nacht im Spiel

Man kann die Herolde der Nacht auf ganz Golarion antreffen, da sie überall dort aktiv werden, wo die Dunkelheit zwischen den Sternen ihren bösartigen Einfluss ausübt. Im fernen Vudra tritt der Kult mit seinen Gräueltaten ungewöhnlich öffentlich auf und wird dort als deutliche Bedrohung empfunden. Unter den Angehörigen des Echsenvolkes von Druhn im südlichen Garund sind die Herolde der Nacht eine schändliche Bürde aus der Vergangenheit, welche sich stur ihrer Ausrottung widersetzt. In der Krone der Welt gibt ganze Erutakidörfer, welche im Bann des Wahnsinns der

Herolde stehen und von Nächten der „dunklen Nordlichter“ sprechen, in denen die Sterne ihren Glanz verlieren und Besuche aus dem Dunklen Firmament alltäglich werden.

In der Region der Inneren See kann man fast überall Zellen der Herolde der Nacht finden. In den folgenden Regionen entfalten sie die größte Aktivität:

Flutlande: Die Herolde der Nacht waren in Lirgen bereits aktiv, bevor das Auge von Abendego diese Nation und das Nachbarland Yamasa in die Flutlands verwandelte. Vor dem Sturm standen die Herolde in einem unsicheren Bündnis mit den lirgenischen Astrologen der Saoc-Brüder. Jede Gruppe erkannte die Fertigkeiten und das Wissen der jeweils anderen hinsichtlich des Nachthimmels an, auch wenn jede andere Gründe für ihre astronomische Besessenheit hatte. Doch während die Saoc-Brüder mit Anbruch des Zeitalters der Verlorenen Omen in den Wahnsinn getrieben wurden, überstanden die Herolde der Nacht die Veränderungen ohne große Probleme. Heute nutzen sie viele der zerstörten Observatoren im untergegangenen Lirgen, um von dort aus die nahen Boggardstämme und die Plünderer der Flutlands zu manipulieren und zu ihren ahnungslosen Bauern und Beschützern zu machen.

Numeria: Die Herolde der Nacht konzentrieren ihre Interessen in Numeria auf die wilden Regionen und durchsuchen Ruinen in den Todesfällen oder an den Landesgrenzen fernab von Sternenfall, um Konflikten mit der Technikliga aus dem Weg zu gehen. Sie sind weniger an technologischen Artefakten als an Wissen und Informationen interessiert, die sie aus den alten Wracks gewinnen können. Unter diesen Kulthängern sind oft auch fehl funktionierende Androiden.

Osirion: Die Herolde der Nacht sind in Osirion meistens von den Mysterien des Aucturn-Rätsels besessen. Sie nutzen uralte Gräber als ihre Hauptquartiere, daher könnten Abenteurer beim Erkunden einer Krypta anstelle der erwarteten Untoten plötzlich lebenden Zauberkundigen gegenüberstehen. Wenigstens ein Kult konzentriert sich auf ein völlig anderes Thema: einen außergewöhnlich mächtigen, außergolarischen Herrscher des Reiches der Schwärze. Diese als Tychilarius bekannte Kreatur soll irgendwo in Osirion festgesessen und der Kult glaubt, dass das Reich der Schwärze seine Invasion erst beginnen wird, wenn der Außergolarische sich wieder in Freiheit befindet.

Ustalav: In Ustalav sind die Herolde der Nacht in der Grafschaft Versex am aktivsten, wo es zwischen ihnen und Beauftragten der Alten Kulte häufig zu Konflikten über urale Texte oder außergolarische Artefakte kommt. Der größte Kult in Versex operiert von Drosselmoor aus und verfügt über zahlreiche Kontakte zu den lokalen Gelehrten und Zentren der Gelehrsamkeit. Eine Abenteurergruppe, welche sich in der Region den Alten Kulten entgegenstellt, könnte in den Herolden der Nacht vorübergehende Verbündete finden. Allerdings sollte man stets vorsichtig sein, wenn man es mit Leuten zu tun hat, welche die Welt lediglich als große Viehzuchtanstalt für außergolarische Herrscher erachten.

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Die Kirche des Razmir

Viele richten ihre Gebete an ferne Götter, denen sie egal sind. Warum aber sollte man sich mit einem Gott befassen, welcher vielleicht nicht einmal existiert? Einige mutige Bilderstürmer sehen in Gebeten an den Lebenden Gott, Razmir, den wahren Weg zur Macht, zeigt dieser doch ein direktes und persönliches Interesse an den weltlichen Angelegenheiten. Von seinem Sitz in Thronsteig aus regiert er die Nation, welche seinen Namen trägt, und seine Kirche und führt beide zu Macht und Reichtum.

Die Kirche ist um mehrere klerikale Ränge, die sogenannten „Stufen“ organisiert. Dahinter steht das Konzept, dass jemand, welcher diese Grade des Glaubens aufsteigt, dabei auch Razmir und dessen Göttlichkeit näherkommt. Frisch-

konvertierte werden zur Ersten Stufe geschickt, einer Festung in Razmirans Wald der Begeisterung.

Manche kehren aus diesem großen, schwarzen Bollwerk niemals zurück, während die übrigen sich für immer verändert haben, wenn sie schließlich ihre einfachen, eisernen Masken und weißen Roben erhalten. Wer in der Hierarchie der Kirche aufsteigt, erhält eine neue Maske und Robe passend zu seiner Position, sowie andere Privilegien, darunter Zugang zu großen Reichtümern, treuen Dienern, willigen Konkubinen und Gigolos. Razmir verheißt uneingeschränkte Macht und weltliche Freuden, wofür er lediglich absolute Loyalität und völligen Gehorsam verlangt.

Die Wahrheit ist leicht davon abweichend: Razmir belohnt tatsächlich hochwertige Dienste, teilt aber wieder seine göttliche Macht mit anderen, noch respektierter jene, die sich auf andere verlassen und von ihnen abhängig machen. Wer in seiner Kirche aufsteigen will, muss dazu eigenes Können und Schläue beweisen, daher bestehen die obersten Ränge seines Glaubens aus einigen der ruchlosesten und machtgierigsten Individuen von ganz Golarion.

Die Kirche des Razmir ist auf Golarion eher ein Neuling. Sie wurde erst vor 47 Jahren gegründet und sucht beständig nach Möglichkeiten zum Wachstum. Ihr Einfluss beschränkt sich gegenwärtig noch auf die Länder rund um den Encarthansee, welcher von den Glaubensbarken befahren wird, deren Besetzungen Razmirs Evangelium predigen. Die Kirche entsendet aber auch Missionare in alle Winkel der Welt, um das Wort Razmirs zu verkünden. Sollte eine Gemeinschaft für dieses empfänglich wirken, errichtet die Kirche einen Schrein, so dass Missionare die Lokalpolitik manipulieren und an Einfluss gewinnen können. Oft verschenken sie zu Beginn Lebensmittel, Getränke und sogar Gold an die Einheimischen, um Razmirs Reichtum und Wohltätigkeit zu demonstrieren, doch schon bald werden aus Geschenken Kredite und Bestechungsgelder. Wenn die Einwohner zum Glauben an Razmir übergetreten und regelmäßig den Klingelbeutel füllen, ist natürlich kein Druck erforderlich. Da die Anhänger Razmirs immer die Muskeln spielen lassen, sind sie bei Angehörigen anderer Religionen entsprechend unbeliebt – diese sehen in ihnen eigentlich nur gutorganisierte Schutzgelderpresser. Allerdings weisen manche razmiranische Priester darauf hin, dass man dasselbe wohl von den meisten Religionen sagen könnte, Razmirs Kirche aber immerhin ihr Wort hält und unmittelbar am weltlichen Erfolg ihrer Anhänger interessiert ist.

DIE KIRCHE DES RAZMIR

Wer nach wahrer Macht strebt, der widmet sein Leben Razmir, dem Lebenden Gott. Sein Glaube bringt Wohlstand und Macht und wer ihm dient, erhält Teil an dieser Fülle.

Ort Thronsteig (Razmiran)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr Variiert (arme Akolythen werden ohne Gebühr aufgenommen, während jene mit Reichtümern bis zu 500 GM entrichten müssen)

Aufnahmeprüfung Wer der Kirche beitritt, muss zu Festung der Ersten Stufe reisen, um ausgebildet zu werden. Dort werden den Akolythen starke alchemistische Tränke verabreicht und man wirkt machtvolle Zauber auf sie, um ihren Willen zu schwächen und sie leichter zu unterweisen. Wer sich gegen diese Methoden wehrt, wird tief unter der Festung eingekerkert und sieht die Sonne niemals wieder.

Mitgliedsgebühr 10 GM/Dienstperiode

MITGLIEDSCHAFT

Gehorsamswürfe Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Magischen Gegenstand benutzen

Dienstperiode 1 Monat

Ausschluss 3 fehlgeschlagene Gehorsamswürfe in Folge (Hinrichtung)

AUFGABEN

Bekehren (+1 Ruhm) Du kannst ein Mal im Monat den Besitzer eines örtlichen Geschäftes, einen Regierungsvertreter oder einen Adeligen bekehren, sofern dir ein Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen einen SG in Höhe von 10 + deinen Ruhmwert gelingt, um seinen Ruhm um 1 zu erhöhen. Der SG steigt an, da du zunehmend widerstehende Einheimische konvertieren musst, um die Priester zu beeindrucken.

BELOHNUNGEN

Diozese (5 Ruhm, 20 AP) Ein Teil einer unter der Kontrolle der Kirche stehenden Stadt wird in deine Obhut gegeben. Du kannst zwar keine Geschäftspraktiken oder Alltagsangelegenheiten bestimmen, man verhält sich dir gegenüber

aber in allen Geschäften vor Ort unterwürfig (meist gibt es vier oder fünf Geschäfte unterschiedlicher Art). Sollte ein Geschäft offen deine Religion unterstützen, dann behandle die Einstellung der dortigen NSC dir gegenüber als um einen Schritt besser als gegenüber anderen. Geschäftsleute, welche insgeheim gegen die Kirche eingestellt sind, könnten versuchen, dich nach Maßgabe des SL zu unterminieren. Ferner kannst du ein Mal pro Monat die Geschäftsleute zum Spenden auffordern. Du musst den Großteil davon zwar als Teil deines eigenen Mitgliedsbeitrages an die Kirche weitergeben, erhältst aber jeweils einen Anteil von $1W6 \times 10$ GM. Sollten diese Geschäfte Dienstleistungen oder nichtmagische Waren anbieten, erhältst du einen Rabatt von 20% auf diese Waren und Dienstleistungen.

Einschüchternder Anhänger (5 AP) Du stehst im Ruf, gemein, fordernd und gnadenlos zu sein, so dass jene, die dir begegnen, dir gegenüber schneller nachgeben als gegenüber anderen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Einschütern. Wenn du einen Gegner erfolgreich einschüchterst, ist dieser zudem für zusätzliche 1W4 Runden erschüttert.

Zweite Stufe (10 AP) Du steigst zu einem Akolythen der Zweiten Stufe auf. Als Zeichen deiner verbesserten Position darfst du eine graue Schärpe tragen. Ein Mal im Monat kannst du zwei Akolythen der Ersten Stufe als Unterstützung anfordern, welche deine Anweisungen ohne zu fragen befolgen, sofern sie nicht selbstmörderisch sind oder zu den Geboten des Glaubens im Widerspruch stehen. Behandle diese Akolythen als Krieger der 1. Stufe. Die Akolythen dienen dir für die Dauer einer Aufgabe, maximal aber einen Tag lang. Um sie auszurüsten, kannst du nichtmagische Ausrüstung im Wert von maximal 100 GM von der Kirche borgen, musst aber alles ersetzen, was zerstört oder verbraucht wird oder verloren geht.

Die Kirche des Razmir im Spiel

Sobald die Kirche des Razmir eine Ortschaft betritt, kommt es zwangsläufig zu Konflikten mit der örtlichen Regierung, den Geschäftsleuten und anderen Religionen. Die folgenden Abenteueraufhänger eignen sich für jene, die es mit der Kirche zu tun bekommen, sowie die, welche ihr beitreten wollen:

Geschäftsgelegenheiten: Die Kirche hat sich dazu entschieden, ihren Einfluss auf die lokalen Geschäfte auszudehnen. Hierzu sollen einige Akolythen gegen die ausgewählten Geschäfte aktiv werden und Diebstähle, Einbrüche, Vandalismus und Körperverletzungen begehen (ohne natürlich dabei ihre Roben zu tragen). Während immer noch Druck auf die lokalen Geschäfte ausgeübt wird, bietet die Kirche an, gegen eine kleine Spende etwas gegen die Verbrechensrate zu unternehmen. Mit der Zeit entsteht daraus eine Geschäftsbeziehung, bei welche die Geschäftsleute Schutzgelder entrichten, um ihr Eigentum vor den Verbrechern zu bewahren. Eine örtliche Händlergilde ruft Charaktere auf den Plan, welche nicht der Razmirkirche angehören, damit diese dem Spuk ein Ende setzen, während aussichtsvolle Akolythen eingesetzt werden, um die Geschäftsleute zum Zahlen zu überreden.

Glaubensbarke Diese Barken bereisen den Encarthansee und die nahen Flussläufe. Sie tragen Missionare, welche das Wort Razmirs den unwissenden Massen näherbringen. Wenn eine Barke in einem Hafen anlegt, ist es die erste Aufgabe der Missionare, die Einheimischen mit der Macht und den Reichtümern Razmirs zu beeindrucken, etwa indem sie ein

DIENSTPERIODEN

Jede Geheimgesellschaft funktioniert auf der Grundlage sogenannter „Dienstperioden“. Pro Dienstperiode kann man einen Gehorsamswurf ablegen (die Art des Wurfes richtet sich nach der jeweiligen Gesellschaft). Die Länge einer Dienstperiode variiert von Geheimgesellschaft zu Geheimgesellschaft; du solltest als SL nicht zögern, die Länge einer Dienstperiode der Geschwindigkeit anzupassen, mit welcher in deiner Kampagne die Zeit verstreicht. Als Faustregel sollte ein Mitglied in der Lage sein, pro Charakterstufe 4 bis 6 Punkte Ruhm zu erlangen, daher solltest du die Länge einer Dienstperiode an die erforderliche Zeit anpassen, die die Charaktere zum Stufenaufstieg benötigen, und dabei auch zusätzliche Aufgaben berücksichtigen, denen sie sich widmen, um Ruhm zu erlangen. Alternativ kannst du auch jede Spielsitzung als eine Dienstperiode behandeln, so dass Charaktere, welche Geheimgesellschaften angehören, zum Ende der Spielsitzung ihre Gehorsamswürfe ablegen können. Du kannst diese Würfe aber auch mit der Charakterstufe verknüpfen und bei jedem Stufenaufstieg fünf Gehorsamswürfe auf einmal verlangen.

Sammlungs-Memorandum
Golarische Geheimnisse
Geheim-gesellschaften
Esoterische Traditionen
Okkulte Schriften

rauschendes Fest feiern, bei dem es kostenlos Essen und Trinken gibt und sogar Geldgeschenke verteilt werden. Während dieser Festivitäten sprechen die Missionare mit den örtlichen Geschäftsleuten in der Hoffnung, jemanden zu finden, der für ihre Botschaft empfänglich ist. Gelingt dies, lassen sie ein oder zwei Mitglieder zurück, welche dem Lebenden Gott sodann einen Schrein errichten. Es überrascht kaum, dass solche Besuche im Chaos enden, da die örtlichen Anführer sich bemühen, nach dem Besuch die Lage wieder unter Kontrolle zu bekommen. Oft werden die örtlichen Verteidiger angewiesen, die Besucher im Auge zu behalten, während frischgeweihte Priester auf solche Reisen geschickt werden, um das Wort Razmirs zu verbreiten und Geld für die Kirche zu verdienen.

Respekt: Die anderen Religionen im Ort behandeln die Kirche des Razmir als Religion aus Emporkömmlingen. Die meisten Einheimischen stimmen dem zu. Die Kirche will daher eine Kampagne führen, um ihre Position zu verbessern und zugleich den Klerus der anderen Kirchen zu diskreditieren. Sie veranstaltet große Feiern für die Einheimischen mit kostenlosen Speisen und Getränken. Zugleich werden Priester anderer Kirchen verleumdet und skandalöse (teilweise frei erfundene) Geheimnisse enthüllt. Charaktere, die nicht der Kirche angehören, werden beauftragt, die Quelle dieser Gerüchte ausfindig zu machen, während Angehörige der Kirche die Aufgabe erhalten, die Gerüchte noch weiterzuverbreiten.

Konferenz Z

Im Jahre 4.652 AK erging die folgende, Abteilungübergreifende Direktive #1111 innerhalb des Aspis-Konsortiums: „An Oberhäupter der Forschungsabteilung, Elektrumagenten: Aspis-Gebäude, Ostenso. Sonnenaufgang 8-24. Konferenz Z.“

Abteilungübergreifende Direktive #1111 ist bislang die einzige, an die Öffentlichkeit gelangte Referenz über Konferenz Z. Diese Direktive ist nur bekannt, weil eine Gruppe Angehöriger der Gesellschaft der Kundschafter einen Boten des Aspis-Konsortiums in Molthune auf dem Weg zu einem unbekannten Ziel überfiel und sie erbeutete. Seitdem wurden nur wenige schlüssige Details über Konferenz Z, ihre Beauftragten, ihre Operationen oder auch nur ihren Daseinszweck aufgedeckt. Berichte von Kundschafterfeldforschern bringen diese Gruppierung aber mit dem brutalen Verhör eines Nekromanten aus Isger, einer Begegnung mit Aspis-Agenten in den Weihspitzen in der Krone der Welt und einem inmitten der thuvischen Wüste gefundenen Schiffswrack in Verbindung.

Nur Professor Tantis Mais, die gegenwärtige Ausführende Hand von Konferenz Z, verfügt über vollständiges Wissen über die jahrhundertealte Abteilungübergreifende Direktive #1111. Erlassen wurde sie von Jhandorage Alexayn, einem der drei Gründer des Aspis-Konsortiums. Darin wies er die klügsten Köpfe der Organisation an, radikale neue Ideen für Geschäfte, Expansion und Wertschöpfung zu finden und zu diskutieren. Offenbar betrachtete Alexayn die Konferenz als derart erfolgreich, dass er heimlich einen Anteil des Jahreshaushaltes des Konsortiums dem Erhalt der Gruppe von Denkern widmete – die wurde bis in die heutige Zeit fortgeführt.

Seit ihrer Gründung besteht Konferenz Z im Verborgehen und ist so angelegt, dass weder Regeln, noch Verbote sie einzwingen sollen. Im Laufe der Jahrzehnte wurde der Schleier des Geheimnisses nur noch dichter gewoben, so dass eine Reihe Ausführender Hände die Unterorganisation immer tiefer in der Bürokratie des Konsortiums verschwinden ließen. Gegenwärtig weiß nur eine Person im Rat der Eigner, A.X. Adris, von der Existenz von Konferenz Z. Diese hält die Arbeit von Professor Tantis Mais und seiner weitverstreuten Elektrumagenten als Geheimsache unter Verschluss.

Professor Mais geht in den verbogenen Laboren in den geheimen Kelleruntergeschossen des Aspis-Gebäudes in Ostenso eigenen Spitzensuchungen nach, während er zugleich die weltweiten Operationen von Konferenz Z im Auge behält. Obwohl er seit über 40 Jahren die Ausführende Hand der Organisation ist, gibt es dennoch einige Operationen, die von einem seiner Vorgänger in die Wege geleitet wurden und deren Ziele ihm nicht bekannt sind. Der wahre Umfang von Konferenz Z ist zwar immer noch ein Geheimnis, allerdings sind während der letzten zehn Jahre Angehörige der Kundschafter und ahnungslose Abenteurer über mehrere befestigte Labore gestolpert, in denen so bizarre Gebiete wie außergewöhnliche Sprachen, biologische Hypnose, Wissenschaften der Alten, verbesserte Kryptozoologie, geothermische Industrie, Unsterblichkeit, interplanetare Wirtschaftsgeschäfte, Massenteleportation, Erhöhung der Geisteskräfte, Wiederbelebung der Gabe der Prophezeiung und temporale Redundanz erforscht wurden. Und wieder andere Forschungen wurden im Laufe der Jahre offiziell eingestellt, werden seltsamerweise aber immer noch in fast gleichem Umfang finanziert wie die aktiven Projekte.

Die von Konferenz Z finanzierten Gelehrten berichten regelmäßig nach Ostenso und halten Professor Mais so auf dem aktuellen Stand hinsichtlich ihrer Forschungen und Ent-

deckungen. Jeder Forschungszweig unterhält eigene Angestellte und Sicherheitsmaßnahmen. Die meisten Assistenten und Wachen wissen nicht, dass sie letztendlich vom Aspis-Konsortium bezahlt werden, und hören niemals den Namen Konferenz Z. Allerdings verfügt jeder Elektrumagent über die nötigen Unterlagen, um im Notfall erforderliche Konsortiumsagenten und -mittel requirieren zu können.

Der vielleicht finsternste Aspekt dieser Schattenorganisation ist die Kabale nahezu identischer, schwarzgekleideter Agenten, welche Mais direkt berichten, dessen Anweisungen ohne nachzufragen ausführen, Operationen begutachten, die nicht die gewünschten Ergebnisse bringen, und jene jagen, welche zu viel über Konferenz Z wissen.

Die Suchabteilung: Die Suchabteilung geht Berichten über bizarre Phänomene, unerklärliche Ereignisse und angebliche Unmöglichkeiten nach, dokumentiert alles und beschlagnahmt Beweise und wissenschaftlichen Untersuchungen zum Wohle der Öffentlichkeit. Die Ermittler der Abteilung werden privat finanziert – den öffentlich zugänglichen und internen Aufzeichnungen nach wird die Organisation von einer philanthropischen Bruderschaft internationaler Gelehrter finanziert, möglicherweise sogar vom Esoterischen Orden des Pfalzgräflichen Auges. Nur Untersuchungsleiter Byron Lander weiß, dass die Gruppe für das Aspis-Konsortium arbeitet und alle ihre Entdeckungen an Mais' Agenten weitergeleitet werden. Seine Ermittler, bei denen es sich um individuelle Kleingruppen oder Gruppen mit verlässlichen freien Mitarbeitern handelt, untersuchen, worauf man sie ansetzt und schicken der in Ostenso ansässigen Suchabteilung oder der Zweigstelle in Drosselmoor umfassende Berichte – letztere ist aber eigentlich nur ein Schreibtisch im Keller des Gebäudes der Nimmermüdagentur.

DIE SUCHABTEILUNG

*Diese Söldner untersuchen seltsame und paranormale Aktivitäten und berichten rätselhaften, anonymen Vorgesetzten.
Ort Ostenso (Cheliax) und Drosselmoor (Ustalav)*

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr Begegnung mit einem rational nicht erklärbaren Wesen oder Phänomen

Aufnahmeprüfung Wahrnehmung oder Wissen (jedes), SG 20

Mitgliedsgebühr 200 GM/Dienstperiode

MITGLIEDSCHAFT

Gehorsamswürfe Bluffen, Einschütern, Heimlichkeit, Wahrnehmung

Dienstperiode 3 Monate

Ausschluss 3 fehlgeschlagene Gehorsamswürfe in Folge

Speziell

AUFGABEN

Beweise einsammeln (+1 Ruhm) Ein Mal pro Dienstperiode kannst du einen einzigartigen, mit deinen Ermittlungen in Verbindung stehenden Gegenstand beschlagnahmen und deinen Vorgesetzten zur weiteren Untersuchung und Dokumentation übergeben. Der Gegenstand muss einmalig sein und einen Wert von 1.000 GM pro Ruhmpunkt besitzen, über den du verfügst. Der Wert solcher Gegenstände resultiert meist aus ihrer Seltenheit und ungewöhnlichen Natur, nicht aus ihren magischen Eigenschaften oder den Materialien, aus denen sie hergestellt wurden.

Ereignis untersuchen (+2 Ruhm) Ein Mal pro Dienstperiode kannst du für deine Vorgesetzten eine Mission ausführen. Du erhältst den Ruhm nur, wenn du ein unerklärliches Ereignisse erhellst und erklären kannst.

Forschungen finanzieren (+1 Ruhm) Du kannst ein Mal pro Dienstperiode die laufenden Untersuchungen eines anderen Ermittlers finanzieren, indem du seinen aktuellen Mitgliedschaftsbeitrag leitest (200 GM). Du kannst einen Kollegen nur ein Mal pro Jahr sponsoren, zudem muss dein Ruhmwert jenseits von 20 liegen.

BEOHNUNGEN)

Aktenstudium (5 AP) Nachdem du dich einen Tag lang mit der Durchsicht von Berichten zu ähnlichen Ereignissen befasst hast, wie dem, das du untersuchst, wählst du eine Wissensfertigkeit. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeit und alle Willenswürfe gegen Furchteffekte für die Dauer einer Mission (maximal aber für 1 Woche).

Besondere Zugangsberechtigung (20 Ruhm, 2 AP) Du kannst von deinen Vorgesetzten zusätzliche Informationen hinsichtlich deiner gegenwärtigen Untersuchung anfordern. Du kannst keine bestimmten Materialien anfordern, allerdings erhältst du generell nützliche Dinge für deine Arbeit. Dabei handelt es sich in der Regel um ein seltes Buch oder esoterisches Manuskript, welches als Nachschlagewerk genutzt einen Situationsbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen im Rahmen deiner Ermittlung verleiht. Manchmal kann es sich aber auch um einen ungewöhnlichen magischen Gegenstand (Wert maximal 1.000 GM x dein aktueller Ruhmwert) oder einen seltsam speziellen, nichtmagischen Gegenstand handeln. Solche Materialien werden dir anonym binnen 1 Woche nach deiner Anfrage überbracht. Von dir wird erwartet, sie innerhalb 1 Monats zurückzugeben, bzw. nach Abschluss deiner Untersuchung, sofern dies vorher eintritt. Gibt du die Gegenstände nicht zurück, verlierst du 5 Ruhm.

Gedächtnislösung (50 Ruhm, 10 AP) Du kannst eine Gruppe von Zauberkundigen im Dienste der Suchabteilung anfordern, welche die Erinnerung eines Individuum an einen Zeitraum von 24 Stunden löscht. Du musst wissen, wo sich diese Person aufhält, und sie muss zu dieser Gedächtnislösung bereit oder unvorbereitet für sie sein. Ihre Stufe darf die deine nicht überschreiten. Der Zeitraum von 24 Stunden muss nicht die letzten 24 Stunden betreffen. Die Zauberkunden erledigen ihre Mission in der Regel binnen 3 Tagen und haben eine recht gute Erfolgsquote. Du kannst auch dein eigenes Gedächtnis löschen lassen.

Konferenz Z im Spiel

Konferenz Z ist eine perfekte internationale Verschwörung, um die SC zu behindern oder ihre Arbeit über die Suchabteilung zu unterstützen. Möglicherweise heuert sie die SC sogar (anonym) an, um sie von ihren anderen Unternehmungen abzulenken. Die von Konferenz Z gegründeten Zellen befassen sich mit allen möglichen, bizarren Studien. Diese resultieren in unmoralischen Experimenten, amoklaufenden Morden und Beinahe-Weltuntergängen. Zu den bekannten Unternehmungen von Konferenz Z gehören die folgenden:

Extraplanare Reisen: Der nichthumanoide Professor Rokartographiert planare Verbindungswege auf ganz Golarion. Während bestimmter planarer Konstellationen kommt es zu einer Verbindung zwischen seiner in Höhlen an der molthunischen Küste liegenden Anlage und Tunneln unter Axis.

Extraplanare Studien: Von seinem Observatorium in Maket aus sucht Professor Calaczari nach Methoden, die Welten in Golarions Sonnensystem zu studieren, zu kontaktieren und zu bereisen. Er glaubt, dass er kürzlich mit einem Gelehrten auf Verces Kontakt aufgenommen hätte.

Nekrotische Stärkung: Professor Galuzos Beauftragte sind die einzigen lebenden Wesen, welche sich in der Nähe der Scherschlucht in Isger aufhalten und die dortige Vereinigung aus Krankheit und Nekromantie studieren dürfen.

Übernatürliche Meteorologie: Professor Ornor beobachtet von seinem schwimmenden Labor aus die magischen Stürme vor der Küste der Zauberarböde.

Temporale Anomalien: Von seiner ansonsten verlassenen Behausung auf einer Klippe in den Calphiakbergen aus studiert Professor Ilosiel Unregelmäßigkeiten im Zeitstrom.

Translokation, Radikale: Professorin Nuis studiert Methoden, unterschiedliche Orte miteinander zu verbinden oder zu überlagern. Ihre Laborfestung, Schloss Penatha, wird gegenwärtig vermisst.

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften



Die Ritter des Ionensternes

Zur Blütezeit des azlantischen Kaiserreiches diente ein strahlender Orden gerüsteter Kampfmagi als Leibgarde des Kaisers und des Gläsernen Thrones: die Ritter des Ionensternes. Jahrhundertelang dienten diese fähigen Krieger als das letzte Bollwerk gegen Attentate und Intrigen und brachten vielbenötigte Stabilität in das unruhige menschliche Reich dieser alten Zeit. Da die Ritter als Stimme des Kaisers und nicht des Reiches selbst dienten, veränderten sich ihre politischen Ziele und Bündnisse im Laufe der Jahrhunderte, so dass die wenigen Aufzeichnungen über den Orden, die Azlants Untergang überstanden, diesen in unterschiedlichen Farben darstellen – mal als ruhmreiche Helden und arkane Adepten, mal als Schlägertrupp despatischer Tyrannen.

Die Niederlassungen der Ritter des Ionensternes wurden als „Almoraine“ bezeichnet (der Azlantibegriff für „Familie“ oder „Bündnis“). Alle Almoraine gehörten einer der beiden Sekten an, aus denen der Orden selbst bestand: den Rittern des Weststernes, welche dem Kaiser direkt bei dessen Angelegenheiten und Intrigen innerhalb des Reiches dienten, und den Rittern des Oststerns, welche in den Landen jenseits der Reichsgrenzen nach geheimem Wissen suchten. Als der lange Niedergang des Azlantischen Reiches begann, begannen die Ritter zugleich, die korrupten Anführer zu verachten, die zu beschützen sie geschworen hatten. Die Ritter des Oststernes zogen aus, um in allen Winkeln der Welt nach einem prophezeiten Herrscher zu suchen, von dem sie glaubten, er würde den Betrügern und Thronräubern den Gläsernen Thron entreißen und das azlantische Volk in eine neue Zukunft führen: den Letzten Azlanti.

Ein paar Ritter des Weststernes hatten das Glück, die Verheerungen des Erdenfalls zu überleben, und traten schließlich in die Dienste des lebenden Gottes Aroden, welchen sie für die Verkörperung der Prophezeiung vom Letzten Azlanti hielten. Es gibt Aufzeichnungen, dass die Ritter Aroden während der frühen Jahre nach Gründung der Stadt Absalom zur Seite standen und dass die gepanzerten Streiter des Ionensternes den Helden der menschlichen Kultur bei seinen Kämpfen gegen den Wispernden Tyrannen, bei der Verteidigung Absaloms und anderer Abenteuer im Zeitalter des Schicksals und im Zeitalter der Thronbesteigung unterstützten. Als Aroden vor gut einhundert Jahren starb, verschwanden die Ritter des Weststernes im Dunkel der Geschichte. Die Ritter des Oststernes existieren seit dem Erdenfall über ganz Avistan und die dahinterliegenden Gebiete verstreut. Sie suchen noch immer nach geheimen Wissen und dem verheißenen Herrscher, welcher den Glanz Azlants wiederherstellen soll. Sie haben nie geglaubt, dass Aroden wirklich der Letzte Azlanti sei, und sehen ihren Verdacht durch seinen Tod bestätigt.

Was man ansonsten über die Ritter des Ionensternes weiß, entstammt den fetzenhaften azlantischen Texten, die den Untergang des Kontinents überstanden haben, sowie jenen verschlüsselten Zusätzen, die spätere Mitglieder des Ordens über die Jahrtausende hinweg hinzugefügt haben. Vieles von letzterem ist erfunden, esoterische Mythologie, mit der man versucht hat, die Lücken in der Geschichte zu füllen. Die modernen Ritter des Ionensternes befassen sich mit okkulten Aktivitäten und versuchen, aus den verstreuten Fragmenten die geheime Geschichte ihres Ordens zusammenzuschustern. Sie finanzieren Expeditionen

in die Ruinen des Kontinents Azlants, kommen im Geheimen zu zweifelhaften Ritualen zusammen und warten auf den einen, welcher das Azlantische Reich wieder aufbauen und den Gläsernen Thron für sich beanspruchen kann. Nachdem sie ihr Leben dieser Suche gewidmet haben, sind verständlicherweise einige der standhaftesten Angehörigen des Ordens zu der Ansicht gekommen, dass wohl nur sie selbst dieser unglaublichen Ehre würdig seien.

Die meisten Ritter des Ionensternes stoßen von sich aus zum Orden, nachdem sie in längst vergessenen Büchern auf Hinweisen zu dieser Gruppe gestoßen sind. Nachforschungen über alte azlantische Prophezeiungen und Verschwörungen führen sie zu einem Netzwerk ähnlich denkender Enthusiasten, welche Neulinge mit einer komplexen Reihe geheimer Rituale und okkuler Praktiken bekannt machen. Von diesen sind manche völlig erfunden und besitzen dennoch einige echte Verbindungen zu den machtvollen arkanen Traditionen des untergegangenen Azlants.

DIE RITTER DES IONENSTERNES

Der Orden der Ritter des Ionensternes wurde gegründet, um die Kaiser des alten Azlants zu beschützen. Heute geben sie uralte azlantische Weisheiten und Traditionen im Rahmen geheimer Rituale weiter, welche mit eigenen Erfindungen vermischt sind. Sie hoffen, das untergegangene Reich in der heutigen Zeit wiedererstehen zu lassen.

Ort jede Stadt

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmgebühr Keine

Aufnahmeprüfung Wissen (Geschichte), SG 20

Mitgliedsgebühr 100 GM/Dienstperiode

MITGLIEDSCHAFT

Gehorsamswürfe Wissen (Arkanes) oder Wissen (Geschichte), Zauberkunde

Dienstperiode 3 Monate

Ausschluss 4 fehlgeschlagene Gehorsamswürfe in Folge

Speziell

AUFGABEN

Ionenernte (+1 Ruhm pro 1.000 GM) Wenn du den Anführern der Ritter des Ionensternes einen *Ionenstein* bringst, steigt dein Ruhmwert pro 1.000 GM Wert des Steines um 1 Punkt.

Verlorenes Wissen liefern (+1 Ruhm) Ein Mal pro Dienstperiode kannst du den Rittern des Ionensternes einen Text aus der Zeit des alten Azlants übergeben. Dieser Text muss einen Wert von wenigstens 1.000 GM x deinen Ruhmwert besitzen. Du erhältst dafür 1 Ruhmpunkt.

BELOHNUNGEN

Wissen um große Bestimmung (15 Ruhm, 10 AP) Du bist davon überzeugt, dass du der Held bist, nach dem die Ritter des Ionensternes suchen, und dass allein du die Menschheit einem neuen Schicksal zuführen kannst. Diese absolute Überzeugung ermöglicht es dir, ein Mal pro Tag einen fehlgeschlagenen Willenswurf zu wiederholen, und verleiht dir einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte.

Gabe des Ionensterns (10 Ruhm, 5 AP) Andere Angehörige des Ordens haben von deinen Taten gehört und übergeben dir einen *Weststern (Ionenstein)* oder *Oststern (Ionenstein)*, solltest du darum bitten.

Vorahnung um große Bestimmung (5 AP) Deine esoterischen Nachforschungen und erfolgreichen Abenteuer wecken in dir langsam die Überzeugung, dass dir Großes

bestimmt ist. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen hinsichtlich deiner Person und auf alle Würfe für Diplomatie, um deinen starken Charakter zu unterstreichen.

OSTSTERN (IONENSTEIN)		Preis 4.000 GM	
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 12	Gewicht -
Aura	Starke Erkenntnismagie		

Dieser rote Kristall wurde zu einem fünfzackigen Stern geschliffen. Sein Träger versteht gesprochene und geschriebene Sprachen, als stünde er unter dem Effekt von *Sprachen verstehen*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN Kosten 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zungen

WESTSTERN (IONENSTEIN)		Preis 4.000 GM	
Ausrüstungsplatz	Keiner	ZS 12	Gewicht -
Aura	Starke Illusionsmagie		

Dieser blaue Kristall wurde zu einem fünfzackigen Stern geschliffen. Sein Träger kann sein Äußeres verändern, als würde er *Selbstverkleidung* einsetzen. Dabei kann er zugleich alle in seinem Besitz befindlichen Ionensteine (den Weststern eingeschlossen) unsichtbar machen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN Kosten 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Selbstverkleidung

Die Ritter des Ionensternes im Spiel

Spielercharaktere müssen den Rittern des Ionensternes nicht beitreten, damit der Orden Teil einer Kampagne sein kann. Beachte die folgenden Abenteueransätze:

Uralte Feinde: Nachforschungen über den Orden oder ein Zufallsfund lassen die SC auf ein Dokument stoßen, welches eine Mission einer Gruppe kaiserlich-azlantischer Leibgardisten in den Jahren vor dem Untergang Azlants beschreibt. Die Ritter zogen gegen einen verbannten azlantischen Prinzen namens Nhur Athemon in einem gewaltigen Gebäude aus grünem Glas in die Schlacht. Diese sogenannte Smaragdspitze befindet sich in den heutigen Flusskönigreichen. Wenn die SC dieser Spur weiter folgen, können sie im Rahmen des Moduls: *Die Smaragdspitze* auf weitere Informationen zum Orden stoßen.

Der Neue Kaiser: Aufgrund der Erzählungen über die Taten der SC ist ein NSC-Ritter davon überzeugt, dass einer von ihnen der prophezeite nächste Kaiser von Azlant sei, welcher die Menschheit zu neuer Größe führen wird. Der NSC folgt dem erwählten SC ohne Unterlass und hilft, wo und wann er kann. Schließlich stoßen weitere, von ihrem zelotischen Glauben an den angeblichen nächsten Kaiser angetriebene Ordensmitglieder hinzu, um die SC zu unterstützen. Diese Anhänger verlangen schlussendlich aber dass der Charakter seine „Pflicht“ aktiv verfolgen solle. Falls der SC die ihm zugedachte Aufgabe als Messias aber nicht erfüllen will (oder kann), mag es geschehen, dass es zu Problemen kommt.

Die Sonne geht im Osten auf: Die stärkste Fraktion innerhalb der Ritter des Oststernes ist in der taldänischen Stadt Oppara beheimatet, richtet ihre Auf-

merksamkeit aber gen Osten auf die Sturmwindsteppen von Casmaron. Die Anhänger der sogenannten Apotheose-Almorain glauben, dass ein wiederauflebender Kult des ninschaburischen Heldengottes Namzaruum den Anführer hervorbringen wird, dem es bestimmt ist, der nächste Kaiser von Azlant zu werden. Zu Beginn der Kampagne vernehmen die SC möglicherweise Gerüchte von einem Orden uralter azlantischer Ritter, der einen Wüstenkult im fernen Osten unterstützt. Die Ritter führen schließlich eine Armee religiöser Keleschiten nach Westen und schleusen sie nach Taldor ein, während sie zugleich in dieser Nation immer mehr politischen Einfluss erringen.



Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheimgesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Vorboten des Schicksals

Die Vorboten des Schicksals wurden im Jahre 4.648 AK von Fürst Garron, einem treuen Anhänger Arodens gegründet. Dieser chelialianische Adelige hatte durch die Machtergreifung des Hauses Thrune in seinem Heimatland Macht und Einfluss verloren und eine neue Karriere als Abenteurer und Söldner eingeschlagen. Dabei stieß er auf das *Buch der Eintausend Einflüsterungen*, welches seiner Einschätzung nach niedergeschriebene Prophezeiungen für den Zeitraum von 4.604 AK bis 4.714 AK enthielt, zu denen auch die Vorhersage von Arodens Herrschaft über das Gebiet der Inneren See gehörte. Die Prophezeiungen für die ersten beiden Jahre waren absolut zutreffend, doch danach wurden sie zunehmend unsinniger. Garron glaubte an die im Buch aufgestellte These, dass Arodens Tod ein kosmischer Unfall gewesen sei, und überzeugte seine Anhänger davon, dass Aroden wieder zum Leben erweckt werden könnte, wenn man dafür sorgen könnte, dass eine oder mehrere der im Buch aufgeführten Prophezeiungen einträfen – dies würde das Schicksal wieder in die vorgesehenen Bahnen lenken und das Zeitalter der Herrlichkeit einläuten. Garron konnte nicht mehr erleben, dass sein Traum wahr wurde, doch seine Tochter, Fürstin Arodeth, setzt sein Werk fort.

Als Bürgerin Absaloms tritt Fürstin Arodeth als fade, desinteressierte Erbin einer Söldnergruppe auf, der Klingenkompanie. In Wahrheit aber ist sie eine listige Politikerin und Strategin, welche will, dass eine der Prophezeiungen eintritt. Sie manipuliert bereits die Leben zahlloser Individuen seit über zehn Jahren ohne Erfolg. Nun haben die Vorboten nur noch das gegenwärtig Jahr, 4.714 AK, um ihr Vorhaben durchzuführen und den Verlauf der Geschichte zu korrigieren.

Die Klingenkompanie fungiert dabei als Tarnung der Vorboten. Sie geht zwar auch legitime Verträge und Verpflichtungen ein, um ihre Tarnung zu vertiefen und zusätzliche Finanzmittel zu schöpfen, Fürstin Arodeth setzt aber auch als Söldner verkleidete Beauftragte im gesamten Gebiet der Inneren See ein, die dadurch weniger Aufmerksamkeit erwecken. Die Vorboten sammeln und vergleichen ohne Unterlass Informationen zu Individuen und Situationen, welche zu einer der Prophezeiungen passen, und bringen sie zu zueinander in Bezug. Diese Informationen werden genutzt, um Geschehnisse künstlich in die Wege zu leiten, damit eine der Prophezeiungen eintritt. In diesem, dem letzten Jahr verstärkt die Gruppe ihre Bemühungen zunehmend und greift auch aktiv ein, um Ereignisse an ihre Prophezeiungen anzupassen. Bisher hat Arodeth es stets vermieden, den Bauern, welche die Vorboten über das Brett das Schicksal manövrierten, vorsätzlich Schaden zuzufügen, doch in letzter Zeit hat sie angefangen für sich zu rationalisieren, dass es keine Sünde gibt, die nicht vergeben wäre, wenn sie dafür ihren Gott ins Leben zurück holt.

VORBOTEN DES SCHICKSALS

Die Vorboten des Schicksals haben ihr Hauptquartier in Absalom und nutzen die Söldner der Klingenkompanie als Tarnung für ihre wahren Ziele: Sie arrangieren Ereignisse so, dass eine der Prophezeiungen des Buches der Eintausend Einflüsterungen eintreten könnte. Die Vorboten des Schicksals glauben, dass eine erfüllte Prophezeiung genüge, um das Schicksal zu verändern und

den Strom der Zeit zu beeinflussen, damit das Zeitalter der Verlorenen Omen durch das Zeitalter der Herrlichkeit ersetzt wird.

Ort Absalom

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmgebühr 200 GM, muss das *Buch der Eintausend Einflüsterungen* gelesen haben

Aufnahmeprüfung Bluffen, SG 20

Mitgliedsgebühr 200 GM/Dienstperiode

MITGLIEDSCHAFT

Gehorsamswürfe Bluffen, Diplomatie, Heimlichkeit, Verkleiden, Wissen (Geschichte), Wissen (Religion)

Dienstperiode 4 Monate

Ausschluss 3 fehlgeschlagene Gehorsamswürfe in Folge
Speziell

AUFGABEN

Omen untersuchen (+1 Ruhm) Die Vorboten verlassen sich nicht ausschließlich auf das *Buch der Eintausend Einflüsterungen*, sondern untersucht zudem regelmäßig andere Quellen der Prophezeiung, seien es Seher und Wahrsager, Priester und Kundige der arkanen Magie, die hochstufige Erkenntniszauber wirken können, oder auch andere Schriften. Wenn du eine neue Quelle der Prophezeiung bergen kannst, steigt dein Ruhmwert um 1.

Söldnereinsatz (+1 Ruhm) Durch die Klingenkompanie werden die Vorboten finanziert und erhalten zudem ihre Kontakte im Gebiet der Inneren See. Wenn du einen Auftrag erfüllst, dessen HG deiner Stufe entspricht oder diese übersteigt, steigt dein Ruhmwert um 1.

BELOHNUNGEN

Herold (50 Ruhm) Du erhältst den Titel eines Heroldes und musst keine Mitgliedsbeiträge mehr entrichten. Stattdessen erhältst du den entsprechenden Betrag regelmäßig als persönliches Stipendium.

Schicksalsweber (1 AP) Solltest du über eine Klassenfähigkeit verfügen, welche erfordert, dass dem Ziel ein Rettungswurf gelingt, um nicht bei einem Wurf zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis nehmen zu müssen (z.B. die Hexerei Unglück), steigt der SG des Rettungswurfs dagegen dauerhaft um 1. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal pro passende Klassenfähigkeit erwerben.

Segnung des Autors (20 Ruhm, 3 AP) Du kannst in einer Niederlassung der Vorboten einen kurzfristig anhaltenden magischen Segen erhalten. Dabei handelt es sich um einen andauernden *Unauffindbarkeit*-Zauber. Dieser Effekt hält für die Dauer einer Mission, maximal aber 1 Woche lang an.

Sendbote (20 Ruhm) Du erhältst den Titel Sendbote und einen personalisierten Ring aus Weißgold. Dessen Gravur weist dich als Angehörigen der Klingenkompanie aus, allerdings sind auf die Innenseite folgende Worte eingraviert: „Kein Schicksal außer dem Letzten.“ Solange du diesen Ring trägst, erhältst du einen zusätzlichen Moralbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte, welche dich zwingen würden, einen Würfelwurf zu wiederholen und das schlechtere Ergebnis zu behalten. Du kannst zudem auf das Netzwerk der Klingenkompanie zurückgreifen, um einen zusätzlichen Situationsbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissensfertigkeiten und für Diplomatie zum Sammeln von Informationen zu erhalten, sofern du Kontakt zu anderen Mitgliedern der Organisation hast.

Die Vorboten im Spiel

Die Vorboten des Schicksals müssen keine Bösewichte sein, obwohl sie zunehmend zu verzweifelten Mitteln greifen um ihre bizarren Ziele zu erreichen. In Wahrheit sind die Sendboten die Bauern des Autors des *Buches der Eintausend Einflüsterungen* und ihre Taten die Handlungen von Zeloten, welche eine bereits ein Jahrhundert währende, in ihren Augen falsche Zeitlinie beenden wollen, die ihre Welt unterjocht hat. Daher können die SC sich durchaus als Gegner der Vorboten wiederfinden, sollte die Geheimgesellschaft den Blick auf die SC oder deren Verbündete richten. Alternativ könnten sie aber auch mit den Zielen der Sendboten sympathisieren. Letzteres kann insbesondere bei Anhängern der Iomedae zutreffen, deren Kirche es auf sich genommen hat, die verstreuten Anhänger Arodens nach dessen Tod aufzunehmen, und welche die Rückkehr des Gottes der Menschheit durchaus als edles Ziel betrachten könnten.

Die Identität des Autors: Wenn die SC in den Vorboten die Werkzeuge einer höheren Macht erkennen, mag es sein, dass sie herausfinden wollen, wer das *Buch der Eintausend Einflüsterungen* geschrieben hat und zu welchem Zweck. Dies kann sie auf zahlreiche Abenteuer führen in Abhängigkeit von ihren eigenen Interpretationen des Textes – wobei sie natürlich auf diverse Sackgassen stoßen. Die Suche der SC nach der Identität des Autors könnte sogar von diesem geplant worden sein, wodurch die SC zu weiteren Rädchen in seinen Plänen werden, selbst wenn diese eigentlich die Vorboten aus dem Griff ihres geheimnisvollen Meister befreien wollen.

Die Rote Mantis: Die Vorboten heuern sogar die Rote Mantis an, wenn die Prophezeiungen den Tod einer bestimmten Figur der Öffentlichkeit vorherzusagen scheinen, da der Text wiederholt Bezug auf hilfreiche, aber tödliche Insekten nimmt. Wenn die SC einen Meuchelmord untersuchen, der von der Roten Mantis durchgeführt wurde, mag es sein, dass sie auf einen Vorboten stoßen.

Das Mottenmannverhör: Die Bewohner eines kleinen Dorfes im andoranischen Hinterland werden von seltsamen Wettererscheinungen, Albträumen und unerklärlichen Phasen verlorener Zeit geplagt. Die Vorboten haben heimlich einen Angehörigen des Mottenvolkes gefangengenommen, von dem sie wissen wollen, warum sein Volk unmittelbar vor 4.606 AK erhöhte Aktivität gezeigt hat, welche mit Arodens Tod abrupt endete. Die Vorboten planen, die Kreatur zu kreuzigen, sollte sie nicht sprechen. Derweil wächst der Radius der seltsamen Phänomen, die das Dorf betreffen, ständig und diese werden immer katastrophaler. Sollten die SC nicht eingreifen, geschieht Furchtbares!

Neue Klingen: Die SC werden auf Probe von der Klingenkompanie aufgenommen. Auf diese Weise kannst du niedrigstufige SC schrittweise mit den Vorboten bekanntmachen und sie Abenteuer und Missionen ausführen lassen, welche Profit und Erfahrung einbringen. Mitgliedsbeiträge werden erst verlangt, wenn die SC offiziell bei den Vorboten aufgenommen wurden. Sobald sie genug über die Organisation erfahren haben, um deren Methoden und Ziele in Frage zu stellen, müssen sie sich entscheiden: Unterstützen sie die Vorboten oder bekämpfen sie die Gruppe von innen heraus?

Durchnässte Geheimnisse: Die Vorboten jagen ihren Prophezeiungen in der gesamten Region der Inneren See nach, werden aber oft von Gebieten angezogen, die speziell mit Arodens Tod in Verbindung stehen. In der Weltenwunde haben sie häufig Probleme aufgrund der Inquisitoren unter den Kreuzfahrern (sieht man davon ab, dass auch die Dämonen nicht zimperlich sind), während die verstreuten Ortschaften in den Flutlanden dagegen perfekt sind für einige der öffentlicheren und potentiell fragwürdigeren Experimente der Organisation. Diese Region bereisende SC könnten auf ganze Dörfer stoßen, welche von Magie verzerrt oder auf bizarre Weise ausradiert wurden, wo die Vorboten versucht haben, mittels machtvoller Magie oder Artefakten Teile des Landes dem Zorn des Sturmes zu entreißen.



Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Der Weg des Kirin

Die Ursprünge des Weges des Kirin liegen in der Blütezeit des Kaiserlichen Lung Wa (etwa 6.800 KK oder 4.300 AK). Der Weg des Kirin ist in ganz Tian Xia und sogar im fernen Padischreich von Kelesch bekannt; er tritt als Handelskonsortium auf, ist in Wahrheit aber eine private, militärische Organisation. Die Gruppe ist der Ansicht, dass gerechte Geschäftspraktiken und Sozialstrukturen eine Umgebung für gewinnbringenden Handel schaffen. Wenn das gemeine Volk nicht verarmt ist oder bis zur Verarmung besteuert wird, fließen die Löhne in die Wirtschaft zurück und treiben sie an. Sammelt sich der Reichtum dagegen in den Händen einiger Mächtiger, neigen

diese dazu, ihn in Schatzkammern einzulagern, statt ihn zur Stärkung der Wirtschaft zu nutzen. Der Weg des Kirin strebt die Erschaffung einer gerechten und robusten Wirtschaft an, daher bekämpft er korrupte Regierungen, wo immer er sie findet – zur Not auch mit blitzendem, scharfem Stahl, vor allem wenn er von seinen Feinden aufgrund seines Mitgefühls als schwach abgetan wird. Leider entkam die Gruppe dem Chaos der Auflösung von Lung Wa nicht. Sie hatte zwar auf legalem Wege beachtliche Reichtümer und Ressourcen angehäuft, dabei aber auch Feinde erlangt, von denen viele rachsüchtig zuschlügen, als sich ihnen die Gelegenheit bot. Binnen weniger Jahrzehnte wurde der Weg des Kirin gezwungen, sich zu verbergen und zu einer Geheimorganisation zu werden.

Heute wählt der Weg des Kirin seine Kämpfe mit Bedacht. Er verfügt immer noch über viele Ressourcen, aber nicht mehr über früheren Einfluss und Mitgliederzahl. Die Gruppe hat niemals einen gemeinsamen Anführer besessen, so dass sie einerseits viele fähige lokale Befehlshaber hervorgebracht hat, aber keine starke, charismatische Führungspersönlichkeit besessen hat, um welche sich die Mitglieder hätten sammeln können. So wurde sie zu einer Legende einer vergangenen Ära. Doch im Jahre 7.213 KK (4.713 AK) trat die Gruppe nach einem Jahrhundert im Verborgenen an die Öffentlichkeit, als sie ein Bündnis mit der Gesellschaft der Kundschafter einging.

Der Weg des Kirin orientiert sich an seinem Totemtier und dessen Verhalten. Seine Mitglieder verraten ihre Gruppenzugehörigkeit nicht und nutzen Diplomatie, Verhandlungsgeschick und – falls erforderlich – Einschüchterung, um Konflikte gerecht aufzulösen und zum Treiben von Handel zu ermutigen, indem er dieses für alle Beteiligten gerecht gestaltet. Sollte dies scheitern, überlegt die Gruppe, ob die Situation durch ein anonymes, aber direktes Eingreifen verbessert werden kann. Auf dem Höhepunkt ihrer Macht zählte sie viele Paladine, Samurai und Kleriker zu ihren Mitgliedern, während sie heute nahezu jeden aufnimmt, Schurken eingeschlossen, der über ein gewisses Können verfügt und sich dem edlen Verhaltenskodex der Organisation verschreibt.

DER WEG DES KIRIN

Diese rechtschaffen gute Organisation ist eine Seltenheit: Sie glaubt, dass es miteinander vereinbar sei, ein guter Geschäftsmann zu sein und für die Armen einzutreten. Wenn Diplomatie scheitert, greift diese paramilitärische Gruppe aber auch zu gezielter Gewalt, um die Sache der sozialen Gerechtigkeit zu bestreiten.

Ort Tian Xia (ehemaliges Kaiserreich von Lung Wa)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 300 GM, muss über 1 Fertigkeitsrang in Beruf (Händler) oder Beruf (Soldat) verfügen

Aufnahmeprüfung Diplomatie, SG 20

Mitgliedsgebühr 200 GM/Dienstperiode (davon müssen 20 GM für wohltätige Zwecke vor Ort gestiftet werden)

MITGLIEDSCHAFT

Gehorsamswürfe Bluffen, Diplomatie, Motiv erkennen, Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales)

Dienstperiode 4 Monate

Ausschluss 3 fehlgeschlagene Gehorsamswürfe in Folge
Speziell



AUFGABEN

Subtiles Vorgehen (+1 Ruhm) Das Kirin ist ein Streiter des Guten, agiert aber so diskret wie möglich. Die Angehörigen des Weges des Kirin halten es ebenso. Solltest du ein ernsthaftes Problem für eine gewöhnliche Person oder eine Gemeinschaft lösen können, ohne auf Drohungen oder Gewalt zurückzugreifen, steigt dein Ruhmwert um 1, sofern der HG der Begegnung nicht niedriger ist als deine Stufe.

Ungerechtigkeit bekämpfen (+1 Ruhm) Der Weg des Kirin stellt sich gegen jene, die den Schwachen und den Armen nachstellen. Wenn du einen Kriminellen oder Agenten der Goldenen Liga (s.u.) der Gerechtigkeit zu führen kannst, dessen HG nicht niedriger ist als deine Stufe, steigt dein Ruhmwert um 1.

BELOHNUNGEN

Himmelsross (10 Ruhm, 2 AP) Ein junges Kirin (*Monsterhandbuch*, S. 142) erklärt sich bereit, dir eine Zeitlang als Reittier zu dienen. Die Kreatur ersetzt dein Reittier für die Dauer eines kurzen Abenteuers (maximal 1 Woche). Du kannst die Dienste eines solchen Reittieres ein Mal pro Dienstperiode in Anspruch nehmen.

Klinge des Kaisers (50 Ruhm) Du erhältst den Titel „Klinge des Kaisers“ (dies bezieht sich auf das Kaiser-Kirin) und muss keine Mitgliedsbeiträge mehr leisten. Stattdessen erhältst du pro Dienstperiode 180 GM als Anteil an den vielen Investitionen, die die Organisation in deinem Namen getätigt hat. Zudem steigen Verfügbarkeit und Kaufkraft für dich und deine Verbündeten in Ortschaften um 15%. Dieser Vorteil ist mit ähnlichen Vorteilen kumulativ.

Kommandant (20 Ruhm, 3 AP) Du kannst von deinem Ruf und deinem Einfluss innerhalb der Organisation Gebrauch machen, um einen direkten militärischen Eingriff anzutreten. Du kannst eine Armee mit einem HG in Höhe deines eigenen HG aufstellen (siehe *Ausbauregeln IV: Kampagnen*). Diese Armee steht nur für eine Schlacht zur Verfügung und kann nur ein Mal pro Dienstperiode eingesetzt werden. Im Anschluss löst sie sich rasch auf und verschwinden ihre Krieger wieder in den Schatten. Die Soldaten weigern sich allerdings, für tyrannische oder ungerechte Ziele zu kämpfen.

Verteidiger des Volkes (20 Ruhm) Du erhältst den Titel „Verteidiger des Volkes“ und einen Preisnachlass von 10% auf Schriftrollen, Zauberstäbe und -tränke in Ortschaften, wo der Weg des Kirin respektiert wird. Zudem steigen Verfügbarkeit und Kaufkraft für dich und deine Verbündeten in Ortschaften um 15%. Dieser Vorteil ist mit ähnlichen Vorteilen kumulativ.

Der Weg des Kirin im Spiel

Der Weg des Kirin ist die einzige standhaft rechtschaffene gute Organisation in diesem Buch. Trotz ihrer Gesinnung und ihres strengen Moralkodexes und ihrer Verhaltensregeln können Abenteuergruppen immer noch mit der Organisation Probleme bekommen. Anbei ein paar mögliche Abenteueraufhänger:

Diener der Verderbnis: Ein lokaler Adeliger oder Beamter heuert die SC an, eine Gruppe gutorganisierter Räuber aufzuhalten. Der Auftraggeber ist eine legale Autorität und kann sich überzeugend als Opfer ausgeben, nutzt in

Wahrheit aber die Bürger aus. Die „Räuber“ dagegen sind Angehörige des Weges des Kirin, welche die Reichen ausrauben, um den Armen zu helfen. Ob die SC die Wahrheit erfahren, ehe es zu einem Kampf kommt, hängt davon ab, wie erfolgreich ihre Nachforschungen verlaufen – bei Erfolg wäre ein Bündnis möglich.

Widerstreitende Interessen: Ein Schatz, z.B. der magische Gegenstand, welchen die SC gerne besäßen, wird von einem Oni oder anderen Monster erbeutet. Der Gegenstand spielt allerdings eine wichtige Rolle für das spirituelle und leibliche Wohlergehen eines lokalen Dorfes, von wo er gestohlen wurde. Das Dorf besitzt nichts Wertvolles, das es gegen den Gegenstand eintauschen könnte. Der Weg des Kirin versucht, die SC davon zu überzeugen, den Gegenstand dem Dorf als Geschenk zurückzugeben. Sollte sich die Gruppe weigern, versucht die Organisation, den Gegenstand im Interesse des Dorfes zu beschlagnahmen.

Die Goldene Liga: Der Weg des Kirin hat viele mächtige Feinde, darunter auch die Goldene Liga, ein machtvoller Verbrechersyndikat, dessen „Familien“ in jeder größeren Stadt der Drachenreiche zu finden sind. Agenten und Meuchelmörder der Goldenen Liga könnten die SC als Sündenböcke nutzen, um ihre eigenen Schandtaten zu verbergen, was den SC den Zorn des Weges des Kirin einbringt. Diese Intrige könnte noch komplizierter werden, sollte sie dazu dienen, den Weg aus der Verborgenheit hervorzulocken, damit die Goldene Liga zuschlagen kann, während der Weg mit den SC beschäftigt ist.

Aufnahmeprüfung: Normalerweise beobachtet der Weg des Kirin potentielle Rekruten sorgfältig, ehe er sich ihnen zu erkennen gibt. Da die Kunde von der Existenz der Organisation sich aber langsam verbreitet, suchen manche aktiv nach der Gruppe, um ihr beizutreten – oder um sie zu infiltrieren. Sollten die SC dem Weg beitreten wollen, prüft der Weg des Kirin ihre moralische Einstellung, ehe er Kontakt aufnimmt, wobei er sicher geht, dass die SC nicht wissen, dass sie beobachtet werden. Ein typischer Test besteht in der Vorspiegelung, dass Räuber oder ein Monster ein nahes Dorf ausgeraubt hätten – bringen die SC nach dem Sieg den Schatz zum Dorf zurück oder behalten sie ihn wissentlich? Abhängig von der Entscheidung der SC erhalten sie sodann eine anonyme Nachricht mit einem Treffpunkt oder der Anweisung, ihre Suche aufzugeben.

Entgegengesetzte Ziele: Nicht alle SC besitzen eine gute Gesinnung. Der Weg des Kirins kann durchaus als Organisation genutzt werden, welche den Eroberungsplänen der SC im Wege steht. Falls die SC einfache Diebe sein sollten, greift der Weg ein, sofern die örtlichen Ge setzeshüter überfordert sein sollten.

Ulfenvertrag: Der Weg hat einen Vertrag zwischen den Lindwurmkönigen und mehreren tianischen Handelshäusern ausgehandelt: Die Ulfen versprechen, die Schiffe und Handelszüge dieser Häuser nicht mehr zu überfallen, während letztere sich an einem Handelsembargo gegen Irrisen beteiligen. Die Weißen Hexen versuchen aber, den Boten zu ermorden, ehe der Vertrag ratifiziert wird. Der sterbende Beauftragte des Weges des Kirin bittet die SC, dafür zu sorgen, dass der Vertrag unterzeichnet und den jeweiligen Parteien überreicht wird, ehe das Abkommen scheitert.

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften



Esoterische Traditionen

Was wir über die Vergangenheit wissen und wie man damals gelebt hat, beginnt mit Sonnrae und den von ihr gesammelten Geschichten. Als letzte ihrer Linie wollte sie die alten Geschichten bewahren, indem sie sie in ein magisches Reich verbrachte, in eine Existenzebene der Märchen und Legenden. Dort gab sie ihnen Gestalt und Leben, so dass sie noch fortbestanden, nachdem sie gestorben und vor Pharasmas Richterstuhl getreten war. Doch damit führte sie ihr eigenes Verderben herbei, weiß doch jeder, dass Geschichten wachsen, je öfter man sie erzählt – und dies nicht immer zu Guten. Sie saß mit ihnen an einem großen Tisch und widmete sich ihnen mit der Liebe, welche eine Mutter für ihre Kinder empfindet. Doch die Geschichten waren boshaft und fielen über sie her; sie hackten sie in Stücke, damit jede einen Teil ihrer Macht erlangen konnte. Auf diese Weise wurden sie zu mehr, als Märchen sein sollten. Und so lag sie da, die liebenswerte, gute Sonnrae, von den Dingen in Stücke geschnitten, welche sie am meisten geliebt hatte.

– aus einem Märchen der Varisischen Wanderer



Okkulte Praktiken waren schon immer auf Golarion beliebt. Jenen, die selbst keine magischen Kräfte besitzen, gestatten sie einen Blick in die Welt der Esoterik und verleihen ihnen manchmal Fähigkeiten, die denen der weltlicheren Zauberndigen gewöhnlicher Religionen und Magierschulen gleichkommen. Für die, welche in der Kunst der Magie bereits bewandert sind, bietet das Okkulte eine Gelegenheit, Neues zu entdecken und sich über seine Kollegen zu erheben. Für andere dagegen besteht der Lockruf einer Geheimgesellschaft nicht in geheimen, verbotenen Informationen, sondern in der Mitgliedschaft selbst: Außenseiter können sich als Teil von etwas Größerem fühlen, ein Person aus einer unteren Gesellschaftsschicht oder Kaste kann eine Position erlangen, die ihr die Gesellschaft normalerweise niemals zubilligen würde, und ein politischer Intrigant kann machtvolle Kontakte und Vorteile gegenüber anderen erlangen, die normalerweise über ihm stünden.

Geheimgesellschaften und verborgene Kulte geben ihre wohlgehüteten Praktiken an neue Mitglieder weiter. Aus diesen esoterischen Traditionen können zahlreiche Kombinationen aus unvorhersehbaren und machtvollen Effekten entstehen. Sei es, dass man anhand der Bewegungen der Himmelskörper Gegenwart und Zukunft deutet, zum Machtgewinn den eigenen Körper verstümmelt oder die geheime Bedeutung von Zahlen erkundet; wer diese Methoden versteht, kann Zugang zu unglaublicher, oft aber auch gefährlicher Macht erlangen.

Die folgenden Abschnitte befassen sich mit einigen esoterischen Traditionen Golarions und bieten Überblick, Geschichte, Ansichten und Grundsätze, wo sie hauptsächlich praktiziert werden, Variationen, neue Mechanismen und Regeluntersysteme. Dabei sollte ein Spielleiter nicht zu viele dieser neuen Regeln in eine Kampagne einführen oder sie derart in den Vordergrund stellen, dass das Geheimnisvolle und Okkulte verloren geht. Stattdessen sollten die SC die Geheimnisse von Themen wie der Astrologie, der Numerologie und der Turmdeutung im Rahmen ihrer Abenteuer und Nachforschungen erkunden oder Selbstverstümmelung ein Hauptgrundsatz eines mächtigen Kultes sein, den die Helden besiegen müssen. Die Nutzung dieser Systeme kann die Auswirkung der Handlungen verstärken, mit denen sie verwoben sind, während die Erforschung ihrer Geheimnisse die Saat für ganze, sich über viele Stufen erstreckende Kampagnen sein kann.

Folgende okkulte Traditionen werden in diesem Kapitel vorgestellt:

Astrologie

Dieser Abschnitt befasst sich mit der Praktik, die Bewegung der Himmelskörper und der Interaktionen zwischen kosmischen Kräften zur Wahrsagerei und zum Gewinn von Macht zu nutzen. Charaktere, welche die Kosmische Karawane als Grundlage ihrer Deutungen nutzen, können einen Wesenszug wählen, der mit einem der 13 Sternzeichen verbunden ist. Und wer die Bewegungen der Himmelskörper zu interpretieren weiß, kann vorübergehende Vorteile erlangen, indem er das Potential in diversen astrologischen Ereignissen erkennt und nutzt.

Numerologie

Die Praktik, Zahlen Bedeutung zu verleihen und nach der allen Dingen gemeinsamen Gleichung zu suchen, wird als Numerologie bezeichnet und auf Golarion in vielen Formen seit langem genutzt. Dieser Abschnitt enthält neue Talente für

Zauberndige, um ihre Zaubersprüche mittels Arithmantie und Heiliger Geometrie zu verstärken. Ferner wird das tianische System der Numerologie, der sogenannte Weg der Zahlen, vorgestellt; zu diesem gehören auch mehrere neue Zahlen mit einigen variablen Effekten, welche von einem Würfelwurf abhängig sind.

Selbstverstümmelung

Selbstverstümmelung ist die Praktik, den eigenen Körper rituell zu verletzen, um Selbstperfektion, magische Kräfte oder andere persönliche Vorteile zu erlangen. Diese Praktik ist manchmal grässlich, aber nicht zwangsläufig böse, so dass alle möglichen Arten von Charakteren an ihr interessiert sein könnten.

Dieser Abschnitt präsentiert ein System der Leiden – alltägliche Rituale, welche bei Durchführung dem Charakter eine Reihe von Kräften verleihen, die mit seiner Charakterstufe umfassender werden. Hinzu kommt die Prestigeklasse des Jüngers der Schmerzen für Charaktere, welche ihre eigenen Schmerzen nutzen wollen, um ihre Fähigkeiten zu stärken, und die vom Leid ihrer Gegner inspiriert und motiviert werden.

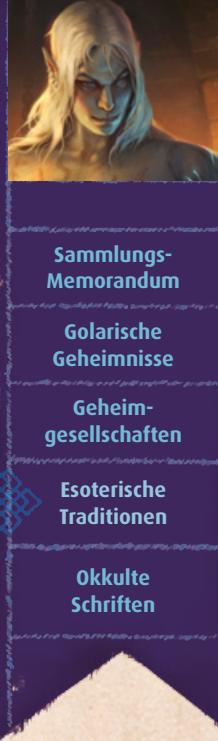
Spiritismus

Weltweit versuchen Spiritisten, mit den Toten zu kommunizieren. Diese Praktik gehört zu wohlwollendsten esoterischen Methoden, die in diesem Kapitel vorgestellt werden, wird aber auch von vielen okkulten Organisationen genutzt. Neue Zauber und Ausrüstungsgegenstände ermöglichen Charakteren, Séancen durchzuführen, hinzu kommen einige Spukeffekte, die es den Toten ermöglichen, aus eigenem Antrieb mit den Lebenden zu kommunizieren. Außerdem ist in diesem Abschnitt das Mysterium des Okkulten nachgedruckt, welches erstmals im fünften Teil des Abenteuerpfades Die Winterkönigin, *Rasputin muss sterben*, vorgestellt wurde.

Turmkartendeutung

Die Turmkarten Golarions sind vom irdischen Tarot inspiriert. Wahrsager nutzen sie als Werkzeug, sie haben aber auch das Potential, Zugriff auf magische Kräfte zu erwecken, der normalen Zauberndigen verwehrt ist. Das hier vorgestellte Untersystem ist eine Variante der Überraschungskarten und ermöglicht Spielercharakteren, die Realität zu verändern und entsprechend der Karten, die sie ziehen, ihr eigenes Schicksal zu bestimmen. Dieser Abschnitt liefert Spielleitern zudem Handlungsideen, um Begegnungen um die zufälligen, während einer Turmdeutung ausgewählten, Karten aufzubauen.

Hinsichtlich der Turmdeutung können noch weitere Quellen von Nutzen sein: Die vollständigen Regeln für eine Turmdeutung findest du bei den *Turmkarten*, während der *Weltband der Inneren See* die Prestigeklasse des Turmdeuters enthält. Das Abenteuermodul *Spiel der Türme* führt die Charaktere in das bizarre Turmkartenreich und das kommende *Handbuch: Turmkartendeuter Golarions* erforscht noch tiefgreifender die mystischen Eigenschaften dieser Karten.



Astrologie

Dreh- und Wendepunkt der golarischen Astrologie ist die Annahme, dass die Bewegungen des Kosmos direkte Auswirkungen auf das Leben der Bewohner des Planeten haben. Obwohl die Bewegungen der Himmelskörper weit entfernt vom Leben der durchschnittlichen Kreatur zu sein scheinen und man eine Verbindung bislang nicht beweisen konnte, bestanden bei den meisten bedeutenden Ereignissen der golarischen Geschichte bestimmte Sternkonstellationen und -ausrichtungen.

Die Astrologie bietet ein System, mit dem man aus den Bewegungsmustern der Himmelskörper durch Studium der Konstellationen eine Bedeutung abschätzen und aus diesen Beobachtungen Schlussfolgerungen auf golarische Ereignisse ziehen kann. Dieser Prozess erfordert gleichermaßen Beobachtung und subjektive Interpretation, so dass er zugleich Kunstform, Magie und Wissenschaft ist. Diese interpretative Komponente unterscheidet die Astrologie von konstruktiven

Praktiken, welche wiederholbare Ergebnisse hervorbringen, sei es die Alchemie, die Zauberkunde oder das Ingenieurswesen, so dass viele Anwender der arkanen Künste die Astrologie als höchst zweifelhaft erachten. Sogleich fällt es oft aber leichter, sich als Astrologe von Reichen und Mächtigen finanzieren zu lassen, als Geldmittel für reine astronomische Studien aufzutreiben. Viele fähige Astronomen betreiben daher Studien auf beiden Gebieten.

Die Kosmische Karawane

Es gibt auf Golarion viele astrologische Traditionen, wobei die am stärksten vertretene sich mit der Kosmischen Karawane befasst. Dieses System unterteilt Golarions Nachthimmel den Längenbreiten nach in 13 gleichgroße Abschnitte, von denen jeder ein erkennbares Sternbild enthält. Diese Sternbilder befinden sich in konstanter Bewegung, die Astrologen deuten vielmehr die Positionen der anderen Planeten und der Sonne des golarischen Sonnensystems, sowie die anderer Himmelskörper, z.B. von Kometen, in Bezug auf diese 13 Zeichen. Fähige Astrologen sind imstande, Ereignisse vorherzusagen und die auf die Persönlichkeit eines Wesens vorherrschenden Einflüsse anhand des Ortes und der Zeit seiner Geburt und der Beziehungen zwischen den zahllosen Himmelskörpern zu bestimmen.

Über die Ursprünge der Kosmischen Karawane ist kaum etwas bekannt. Manche Gelehrte glauben, dass man sie schon vor dem Zeitalter der Thronbesteigung studiert hätte. Man denkt allgemein, dass die Azlanti diese Methodik entwickelt und sowohl die Varischen Wanderer, welche sich an ihr orientieren, als auch die Lirgeni, die ein ähnliches System genutzt haben, als Grundlage dasselbe, uralte Quellenmaterial genutzt hätten.

Der Glaube an die Kosmische Karawane erfreut sich zwar äußerster Beliebtheit, ist aber alles andere als universal verbreitet. Die Sternzeichen der Drachenreiche umfassen z.B. nur 12 Zeichen und welches Zeichen während eines bestimmten Jahres, eines Monats, Tages oder auch nur einer Stunde bedeutsam ist, bestimmt sich nicht nach dem Stand der Sterne, sondern einem komplexen Zyklus, der eng mit den Phasen des Mondes verbunden ist. Jedes der Sternzeichen der Drachenreiche entstammt dabei uralten tianischen Legenden. Es heißt zudem, dass die Sternzeichen von den Kaiserdrachen behütet werden würden, nach denen die Drachenreiche benannt sind.

Die Kosmische Karawane im Spiel

In Avistan und Garund nutzen die meisten Wahrsager die Kosmische Karawane als astrologisches Werkzeug. Manche Kulturen geben den Sternzeichen zudem religiöse Bedeutung, es ist im Kern aber ein weltliches System, welches alle Charaktere nutzen können, egal aus welcher Kultur sie stammen und welche Gesinnung oder Glauben sie haben. Eine Aufstellung der Sternzeichen der Karawane folgt auf der nächsten Seite zusammen mit jeweils einem passenden Wesenszug für Charaktere, die unter dem entsprechenden Sternzeichen geboren wurden. Ferner enthält jedes Sternzeichen einen Bereich für Prozentwürfe, den ein Spieler nutzen kann, um das Geburtsdatum seines Charakters zufällig zu bestimmen.





Die Kosmische Karawane

W%	Sternzeichen	Zeitraum	Wesenszug
1-7	Die Drossel	(18. Kuthona – 20. Abadius)	Deine Stimme klingt klar wie die des neugierigen Singvogels, welcher müde Reisende begrüßt. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Singen), zudem ist Auftreten (Singen) für dich stets eine Klassenfertigkeit.
8-14	Der Lichtträger	(21. Abadius – 16. Calistril)	Du bist im Licht des Lichtträgers gebadet, welcher die Karawane durch die finsternsten Nächte führt. Drei Mal am Tag kannst du als zauberähnliche Fähigkeit <i>Licht</i> wirken, wobei deine effektive Zuberstufe deiner Charakterstufe entspricht.
15-21	Das Brautpaar	(17. Calistril – 11. Pharast)	Dein Sternzeichen ist das der zwei verbundenen Liebenden. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber jenen, die von dir romantisch angezogen werden könnten; zudem ist Diplomatie für dich stets eine Klassenfertigkeit.
22-28	Die Brücke	(12. Pharast – 18. Gozran)	Die Brücke überspannt die tosenden Wasser, die den dunklen Winter vom warmen Frühling trennen. Du erhältst einen Wesenzugsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Kategorie Dunkelheit oder Kälte.
29-35	Die Tochter	(19. Gozran – 13. Desnus)	Du bist von der leichtherzigen Freude der Tochter erfüllt, welche in den Frühling hineintanzt. Jede Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zu dir addiert einen Moralbonus von +2 auf den SG von Würfen, um sie zu demoralisieren.
36-42	Der Reiter	(14. Desnus – 20. Sarenith)	Du wurdest im Zeichen des berittenen Karawanenwächters geboren, der durch seine Anwesenheit die Gefahr vertreibt. Ein Mal am Tag kannst du, nachdem dir ein Fertigkeitswurf für Reiten gelungen ist, augenblicklich einen Wurf für Einschüchtern gegen den dir nächsten Gegner ablegen. Sollte dieser Wurf scheitern, hat dies keine der normalen Auswirkungen auf den SG deines nächsten Fertigkeitswurfs für Einschüchtern gegenüber diesem Gegner.
43-49	Der Patriarch	(21. Sarenith – 20. Erastus)	Wie der Vater der Kosmischen Karawane verfügst auch du über einen hervorragenden Richtungssinn. Du kannst drei Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit <i>Richtung wissen</i> wirken; deine effektive Zuberstufe entspricht dabei deiner Charakterstufe.
50-56	Der Wagen	(21. Erastus – 10. Arodus)	Wie das Fahrzeug, welches Reisende über den Himmel trägt, bist du mit außergewöhnlicher Beweglichkeit gesegnet. Ein Mal am Tag kannst du für 1 Runde als Schnelle Aktion deine Bewegungsrate um 3 m erhöhen.
57-63	Das Rudel	(11. Arodus – 16. Rova)	Du wurdest von den Tieren gesegnet, welche der Karawane folgen und für die Stärke zahlenmäßiger Überlegenheit stehen. Du erhältst einen Wesenzugsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen, um Tieren Tricks beizubringen; zudem ist Mit Tieren umgehen für dich stets eine Klassenfertigkeit.
64-70	Die Mutter	(17. Rova – 30. Lamaschan)	Die Mutter ist das Herz der Karawane, sorgt sie doch für Wärme und Annehmlichkeit angesichts der Kälte der Wildnis. Von dir maximal 3 m entfernte Verbündete erhalten einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Dieser Wesenzug ist nur aktiv, während du bei Bewusstsein bist.
71-77	Der Sterngucker	(31. Lamaschan – 20. Neth)	Der Sterngucker hat den Kopf in den Wolken und sieht so ferne Ereignisse, nicht aber die Stolpersteine direkt vor seinen Füßen. Während einer Überraschungsrounde erleidest du einen Malus von -2 auf Initiativewürfe. Zugleich erhältst du einen Glücksbonus von +2 auf deine RK während allen Überraschungsrounden.
78-84	Der Fremde	(21. Neth – 29. Neth)	Wie der einsame Reisende, der nur kurzfristig mit der Karawane zieht, bist du gut im Umgang mit Fremden. Du erhältst einen Wesenzugsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe Diplomatie und Wissen (Lokales), um Informationen zu sammeln. Ferner ist Diplomatie oder Wissen (Lokales) für dich stets eine Klassenfertigkeit.
85-91	Der Begleiter	(30. Neth – 17. Kuthon)	Du wurdest im Zeichen der dunklen Gestalt geboren, welche der Karawane folgt – dem Zeichen des Todes. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Alle maximal 3 m von dir entfernten Verbündeten dagegen erleiden einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte.
92-100	Übergang	—	Du wurdest genau im Zeitraum zwischen zwei Sternzeichen geboren, so dass du die freie Wahl hast, welchem du angehören willst. Wiederhole den W%-Wurf und wähle entweder dass resultierende Zeichen oder eines der ihm benachbarten.

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

ASTROLOGISCHE BEGRIFFE

Die folgenden Begriffe werden zur Beschreibung astrologischer Ereignisse genutzt:

Annäherung: Zwei Himmelskörper sind einander derart nahe, dass es zu Konjunktion, aber keiner Eklipse oder Verfinsternis kommt.

Aszendent: Ein im Osten aufgehender Himmelskörper.

Konjunktion: Zwei oder mehr Himmelskörper, welche in gerader Linie mit Golarion stehen.

[Planet] im [Sternbild]: Wenn für einen Beobachter auf Golarion ein bestimmter Planet sich in einem Teil des Himmels zu befinden scheint, der von einem bestimmten Sternenbild beherrscht wird, sagt man, dass dieser Planet sich in jenem Sternenbild befände.

Scheinbare Rückläufigkeit: Eine scheinbare, von Golarion aus wahrgenommene Umkehr der Bewegungsrichtung eines Himmelskörpers.

Sonnenzeichen: Bei dieser Konstellation steht die Sonne zwischen Golarion und einem bestimmten Sternenbild, welches sie mit ihrem Licht überstrahlt, so dass Beobachter das dominante Sternenbild während jenes Monats nicht sehen können, in dem es Golarion am stärksten beeinflusst.

Mehr Informationen zum golarischen Sonnensystem findest du im *Almanach der Fernen Welten*.

Astrologie auf Golarion

In manchen Kulturen ist die Himmelsschau eine esoterische Disziplin und in anderen dagegen integraler kultureller Bestandteil. Die folgenden Gruppen und Kulturen gehören zu letzteren:

Anhänger der Desna: Da der Göttin Desna die Erschaffung des Firmaments zugeschrieben wird und man ihr nachsagt, zwischen den Sternen der Materiellen Ebene zu leben, ist sie eine passende Schutzherrin der Astrologie. Ihre Anhänger kennen meistens ihre Sternzeichen und die wenigen permanenten Tempel ihrer Religion dienen meist zugleich als Observatorien. Unter den Varischen Wanderingen sind besonders viele und treue Desnagläubige, welche diverse Arten der Wahrsagung nutzen, darunter Astrologie und Turmdeutung.

Flimmerhunde: Die Astrologie gehört zu den kulturellen Grundlagen der gutmütigen magischen Bestien, so dass sie bei der Rudelbildung häufig himmlische Vorzeichen beachten. Jedes Rudel verfügt über einen Gelehrten, welcher den Alpha der Gruppe hinsichtlich der Bedeutung dieser Omen berät und die astrologische Tradition seines Volkes weitergibt.

Mondnagas: Diese Kreaturen sind Meister der Astrologie, zumal ihre ganze Kultur sich um diese Tradition herum entwickelt hat. Mondnagas nutzen mehrere Tierkreis- und Sternzeichen, anhand derer sie zahllose Werke mit Berechnungen zu den Laufbahnen der Sterne erstellt haben. Sie teilen ihre Entdeckungen zwar nur selten mit Humanoiden, werden aber dennoch als zu den fähigsten Astronomen Golarions gezählt.

Osirion: Die Besessenheit der Bewohner des Alten Osirions, insbesondere mit dem Planeten Aucturn, führte nach der Herrschaft der Vier Pharaonen zu einem regelrechten Astrologiewahn, aus dem anstelle eines vereinheitlichten Systems eine Vielzahl neuer und manchmal auch bizarre

Systeme entsprang. Die meisten davon werden schon lange nicht mehr genutzt, stellen Gelehrte aber immer wieder vor neue Rätsel.

Qadira: Die Herrscher Qadiras greifen in hohem Umfang auf ihre Hofastrologen zurück. Der Landesherr, Satrap Xerystes II., beschäftigt mehrere Astrologen an seinem Hof als Berater in Fragen der Staatsführung. Der wohl wichtigste darunter ist der keleschitische Seher Gregorik Taraspi, welcher nicht nur ein Berater, sondern auch ein hochbekannter Astrologe ist, der öffentlich erklärt hat, bereits Kontakt zu Bewohnern anderer Planeten gehabt zu haben.

Rahadoum: Man könnte meinen, dass man in Rahadoum alle Art von Wahrsagerei verachte, kann man doch Astrologie und Astrologen mit Religionen und Priestern vergleichen, was in manchen Fällen gefährlich wahr ist. Dennoch ist die Möglichkeit, die Zukunft mittels wissenschaftlicher Mittel zu deuten, ohne sich dabei gegenüber göttlichen Wesen zu verpflichten, sehr ansprechend. Entsprechend gibt es in Rahadoum eine gedeihende astrologische Gemeinschaft.

Saoc-Brüder: Die Saoc-Brüder waren ein Kader aus Astrologen, welcher die untergegangene Nation Lirgen regiert hat. Nachdem diese Bruderschaft die Kunst der Weissagung anhand der Himmelsschau gemeistert hatte, nutzten sie diese Prophezeiungen ausgiebig bei Fragen der Staatsführung. Allerdings konnten sie das Entstehen des Auges von Abendego nicht vorhersagen, welches ihr Heimatland zerstören sollte.

Andere astrologische Ereignisse

Jene, welche die Auswirkungen himmlischer Ereignisse ausloten, sehen Golarion unter dem Einfluss eines ständig in Veränderung befindlichen Energiefeldes, das dem Nichteingeweihten überhaupt nicht auffällt. Abhängig von den sich ständig verändernden Positionen der Himmelskörper werden manche Handlungen erleichtert, während andere unnötig erschwert werden.

Die folgende Tabelle führt eine Reihe astrologischer Ereignisse auf, welche kundige Charaktere bei Interaktionen mit der Welt zu ihrem Vorteil nutzen können. Ein Charakter kann ein astrologisches Geschehen mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Arkanes, Die Ebenen oder Natur) erkennen, wobei er nur einen diesbezüglichen Wurf am Tag ablegen kann. Dieser Wurf repräsentiert seine Konsultation von Sternenkarten oder Beobachtungen des Nachthimmels. Der SG des Wurfes variiert je nach Ereignis. Wird eine Sternenkarte oder anderes astrologisches Referenzmaterial benutzt, bringt dies einen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf, als würde der Charakter ein Werkzeug von Meisterarbeitsqualität einsetzen. Himmlische Ereignisse, die länger als 1 Tag anhalten, liefern ihre Vorteile für die Gesamtdauer des Geschehens und können mit anderen Ereignissen kumulativ sein, sofern einem Charakter auch am Folgetage der Fertigkeitswurf gelingt. Sollte der Fertigkeitswurf hinsichtlich Astrologie misslingen, kann der Charakter erst nach Ablauf von 24 Stunden einen neuen Wurf ablegen.

Ein SL kann astrologische Ereignisse passend zu den Geschehnissen in seiner Kampagne oder zufällig mit einem W%-Wurf auswählen. Die folgende Tabelle enthält einige Beispiele; SL können sich weitere passend zu den Stellungen der Planeten und ihrem Bezug zur Kosmischen Karawane ausdenken.



Astrologische Ereignisse

W%	Ereignis	Effekt	Dauer	Wissen-SG
1-5	Akiton Aszendent	Deine Schadenszauber, welche einen Angriffswurf erfordern, verursachen +2 Schadenspunkte.	2 Stunden	14
6-10	Liavara Aszendent	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, wenn du geistesbeeinflussende Zauber wirkst.	2 Stunden	14
11-15	Castrovel Aszendent	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, wenn du geistesbeeinflussende Zauber wirkst.	2 Stunden	14
16-20	Aballon Aszendent	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe.	2 Stunden	14
21-25	Bretheda Aszendent	Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Zauberstufe beim Wirken von <i>Wunden heilen</i> -Zaubern, während auf dich gewirkte <i>Wunden heilen</i> -Zauber einem Malus von -1 auf die Zauberstufe unterliegen.	2 Stunden	14
26-30	Aucturn Aszendent	Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Zauberstufe beim Wirken von Illusionszaubern, allerdings gilt dies auch für Illusionszauber, welche auf dich gewirkt werden.	2 Stunden	14
31-35	Verces Aszendent	Du unterliegst den Effekten von <i>Unauffindbarkeit</i> .	2 Stunden	14
36-40	Apostae Aszendent	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.	2 Stunden	14
41-45	Triaxus Aszendent	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst.	2 Stunden	14
46-50	Eox Aszendent	Du erhältst einen Bonus von +2 auf den nächsten Fertigkeitswurf für Wissen.	2 Stunden	14
51-54	Traixus im Wagen	Deine Bewegungsrate steigt um 1,50 m, allerdings kannst du weder Sturmangriffe ausführen, noch dich während einer Runde zwei Mal fortbewegen.	24 Stunden	16
55-58	Verces im Lichtträger	Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Zauberstufe beim Wirken von Zaubern der Kategorie Schatten, allerdings muss dir ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 15 + Zaubergrad gelingen, wenn du einen Zauber der Kategorie Licht oder Dunkelheit wirken willst.	24 Stunden	16
59-62	Eox im Begleiter	Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Zauberstufe, wenn du Zauber der Kategorie Tod wirkst, zugleich unterliegen aber deine Rettungswürfe gegen Todeseffekte einem Malus von -2.	24 Stunden	16
63-66	Meteoritenregen	Deine Konzentrationswürfe unterliegen einem Malus von -2. Der SG zum Defensiv Zaubern steigt bei von dir bedrohten Gegnern um 2.	48 Stunden	16
67-70	Konjunktion von Bretheda und Aucturn	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde, erleidest aber einen Malus von -2 auf Konstitutionswürfe, um dich zu stabilisieren.	1 Woche	14
71-74	Konjunktion von Liavara und Triaxus	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, aber auch einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik.	1 Woche	14
75-78	Konjunktion von Castrovel und Eox	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, aber auch einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Natur).	1 Woche	14
79-82	Annäherung von Akiton und Apostae	Du erleidest einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, zugleich steigt aber der SG aller gegen dich gerichteten Fertigkeitswürfe für Einschüchtern um 2.	1 Woche	14
83-86	Annäherung von Liavara und Bretheda	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, aber auch einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.	1 Woche	14
87-90	Annäherung von Verces und Liavara	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen, aber auch einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen.	1 Woche	14
91-93	Akiton in scheinbarer Rückläufigkeit	Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, zugleich aber auch einen Malus von -2 auf deine RK.	48 Stunden	18
94-95	Aucturn in scheinbarer Rückläufigkeit	Du erhältst einen Bonus von +2 auf Willenswürfe, zugleich aber auch einen Malus von -2 auf deine Weisheitswürfe und weisheitsbasierende Fertigkeitswürfe.	48 Stunden	18
96-97	Eox in scheinbarer Rückläufigkeit	Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine RK gegen Angriffe von Untoten, zugleich aber auch einen Malus von -1 auf Angriffswürfe gegen Untote.	48 Stunden	18
98-99	fliegt nahe an Golari-on vorbei	Der SG der Rettungswürfe gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten, die du einsetzt, steigt um 1, zugleich erleidest du aber einen Malus von -1 auf alle Rettungswürfe.	24 Stunden	20
100	Das gesamte Sonnen-system in Harmonie	Du erhältst Zauberresistenz 10 + die Anzahl der Fertigkeitsränge in der Wissensfertigkeit, mit welcher du dieses kosmische Ereignis erkannt hast. Du kannst diese Zauberresistenz nicht senken.	1 Stunde	20

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Numerologie

Die meisten Wahrsagmethoden, seien es Astrologie, Kartentragen, Handlesen, Deutung des Vogelfluges oder die Eingeweideschau, nutzen Beobachtungen der Natur. Numerologie dagegen befasst sich mit Zahlen, Gleichungen und Verhältnissen. Durch Anwendung von Mathematik können Numerologen Ereignisse vorhersagen und magische Effekte verstärken. Die Numerologie gehört neben der Turmdeutung zu einer Handvoll von Künsten, welche ausschließlich abstrakte Systeme nutzen, so dass sie weitaus größere Anwendung findet als andere Wahrsagmethoden.

Numerologie ist technisch gesehen keine magische Praktik, wird aber oft von neugierigen Anwendern arkaner Magie betrieben, da sie wie die arkane Magie von der Kenntnis einer esoterischen „Sprache“ abhängig ist, um machtvolle Beziehungen zu enthüllen und mittels Kombinationen abstrakter Symbole die Fähigkeiten des Zauberkundigen zu bündeln. Zudem erfordert sie ebenso umfangreiche Konzentration und Übung. Aufgrund ihrer Verbindung zur Mathematik steht die Numerologie allerdings der Alchemie, Architektur und dem Ingenieurswesen näher als der Zauberkunde. Daher ist sie Handwerkern und Gelehrten verständlicher als die Magie, welche meist exklusiv an magischen Universitäten und innerhalb religiöser Organisationen gelehrt wird. Innerhalb der Numerologie gibt es zwei Grundvarianten: die Arithmantie und die Heilige Geometrie.

Die Arithmantie geht davon aus, dass jede Silbe in ihr innewohnende Macht besitzt – arkane Zauberkundige vertreten diese Ansicht seit Jahrtausenden – und weisen Buchstaben oder Wörtern Zahlenwerte zu. Für Arithmanten besitzen die in Sprachen eingebetteten, unauffälligen Gleichungen verborgene Bedeutungen, welche anderen arkanen Zauberwirkern häufig entgehen. Im Grunde verwandeln Anhänger der Arithmantie jedes Wort und jeden Satz in eine mathematische Gleichung; sie können Namen auf einzelne Zahlen zusammenkürzen, welche Hinweise auf das verborgene Wesen der so benannten Zauber, Kreaturen oder Orte geben. Arithmanten nutzen diese Fähigkeit oft in ähnlicher Weise, wie Astrologen Horoskop einsetzen: um jemandes natürliche Befähigungen zu erkennen, Glückszahlen oder vorteilhafte Zeiten des Jahres. Arithmantie bedient sich häufig des Drakonischen oder tianischer Sprachen, allerdings genießen numerologische Studien in der Gemeinsprache große Beliebtheit an vielen magischen Akademien.

Die Heilige Geometrie dagegen geht davon aus, dass manche Formen vorteilhafter sind als andere und schreibt bestimmten geometrischen Formen und Verhältnissen kosmische Bedeutung, innewohnende Macht oder in ihnen verborgene Informationen zu. Viele der Formen, welche Anhängern der Heiligen Geometrie verehren, sind das Ergebnis von Beobachtungen der Natur: Sechsecke sorgen für Fülle und Reichtum aufgrund ihrer Effektivität und Nützlichkeit in Honigwaben, Kugeln und Bögen werden mit Stärke assoziiert, da sie mehr Druck widerstehen können als alle anderen Formen, und logarithmische Spiralen (z.B. jene von Nautilusschnecken) sind Symbole der Ewigkeit, da sie an jedem Punkt dieselbe Form innehaben. Heilige Geometrie kommt ausgiebig in der Architektur, der Baukunst und der Zauberkunde zum Einsatz; Heilige Geometer suchen nach machtvollen Formen und Verhältnissen und ma-

nipulieren diese, um Magie leitende Tempel zu errichten, Orte der Macht aufzuspüren und Zauberei zu verstärken.

Numerologie auf Golarion

Im Gegensatz zu vielen okkulten Praktiken, welche untrennbar mit bestimmten Kulturen verbunden sind, wird Numerologie weltweit angewendet. Jede Zivilisation nutzt sie zumindest rudimentär in der Baukunst und der Architektur, allerdings gehen nicht alle dabei in die Tiefe der Thematik. Die folgenden drei Kulturen sind für ihr numerologisches Können am ehesten bekannt:

Drachen: Alle Drachen besitzen bekanntermaßen geniale Intelligenz. Bronze- und Grüne Drachen besitzen aber zudem eine besondere Begabung für Zahlen. Bronzedrachen sind Meister des Bankwesens, während der Hort eines Grünen Drachens häufig Bücher zu Numerologie und Mathematik enthält.

Der Kult des Letzten Theorems: Dieser Kult operiert vom Stadtrand der Ruinenstadt Tumen aus und sucht nach den numerologischen Geheimnissen des Alten Osiroids. Die Kultanhänger glauben, dass der Pharaos der Zahlen, einer der Vier Göttlichen Pharaonen, Geheimnisse der Heiligen Geometrie von unvorstellbarer Macht gekannt hätte. Sie glauben, dass die Zahlen 56 und 11 tiefe spirituelle Bedeutung besäßen, und suchen gegenwärtig unter den Resten von Tumen nach einem Artefakt namens *Aqualinth*.

Po Li: Die frühere Hauptstadt des zerfallenen Kaiserreiches von Lung Wa ist nun einer der 16 Nachfolgerstaaten. Dieser tianische Staat wird vom Rat der Seher regiert. Dieser nutzt alle möglichen Formen der Wahrsagerei, darunter auch Numerologie, um Entscheidungen in Staatsfragen zu treffen. Dabei bevorzugt der Rat den Pfad der Zahlen, eine Form der Energiemanipulation, bei welcher Handlungen und natürliche Phänomene in Zahlen übertragen werden. Mehr hierzu findest du auf Seite 42.

Magie und Mathematik

Für viele stellen Magie und Mathematik zwei unterschiedliche Welten dar. Numerologen dagegen behandeln beide Gebiete als eng miteinander verwandt. Diese mathematischen Zauberkundigen nutzen ihr Wissen über Baukunst und Zauberkunde, um zu berechnen, wie bestimmte Zauber und Effekte interagieren. Heilige Geometrie ermöglicht Zauberkundigen, ihre Zauber mit verschiedenen metamagischen Effekten zu modifizieren, welche normalerweise außerhalb ihres Könnens liegen. Arithmantie derweil gestattet Zauberkundigen, die Namen ihrer Zauber in Gleichungen zu übersetzen und so die Effizienz der Zauber zu erhöhen.

Arithmantie

Du bist imstande, die geheime Bedeutung hinter den Wörtern zu entschlüsseln, indem du sie in numerische Gleichungen umwandelst. Du kannst dieses Verständnis nutzen, um deine magischen Effekte zu verstärken.

Voraussetzungen: IN 13, Zauberfokus (Erkenntnismagie), 3 Fertigkeitsränge in Zauberkunde.

Vorteil: Unmittelbar vor dem Wirken eines Zaubers kannst du als Schnelle Aktion versuchen einen Zauber mittels Arithmantie zu verstärken. Hierzu bestimmst du das Querprodukt des Namens des Zaubers, welchen du wirkst.



Buchstabenwerte

Zahlenwert	Verbundene Buchstaben
1	a, j, s
2	b, k, t
3	c, l, u
4	d, m, v
5	e, n, w
6	f, o, x
7	g, p, y
8	h, q, z
9	i, r

Um das Querprodukt des Namens eines Zaubers zu bestimmen, weist du zuerst jedem Buchstaben des Namens einen Zahlenwert gemäß der Buchstabenwertabelle zu. Dann addiere diese Zahlen.

Sollte das Ergebnis mehrstellig sein, addiere alle einzelnen Zahlen miteinander. Wiederholte diesen Prozess, bis du bei einer einstelligen Zahl angelangst, dem Querprodukt.

Als nächstes legst du einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 10 + Zaubergrad + Querprodukt ab. Bei Erfolg erhältst du einen Bonus von +1 auf die Zauberstufe hinsichtlich des gewirkten Zaubers. Scheiterst du, wirkst du den Zauber stattdessen mit einem Malus von -1 auf deine Zauberstufe. Solltest du den beabsichtigten Zauber nicht wirken, wird er ohne Effekt verbraucht. Du behältst allerdings die Aktion, die du zum Wirken des Zaubers aufgewandt hättest. Bei der Bestimmung des Querproduktes des Namens eines Zaubers werden metamagische Effekte ignoriert, sie wirken sich aber auf den effektiven Zaubergrad bei der Berechnung des SG des Wurfes für Zauberkunde aus.

Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deiner Zauberstufe oft anwenden (nicht deiner effektiven Zauberstufe, sollte diese von deiner tatsächlichen Zauberstufe abweichen).

Beispiel: Ezren möchte mittels Arithmantie einen *Feuerball* verstärken. Zunächst übersetzt er den Namen des Zaubers in Zahlen (*Feuerball* = 6, 5, 3, 5, 9, 2, 1, 3, 3). Dann bestimmt er das Querprodukt ($6+5+3+5+9+2+1+3+3 = 37$; $3+7 = 10$; $1+0 = 1$). Das Querprodukt von *Feuerball* ist 1. Dann legt er einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 14 (10 + 3 [Zaubergrad] + 1 [Querprodukt]) ab. Bei Erfolg kann er diese Runde *Feuerball* mit einem Bonus von +1 auf seine Zauberstufe wirken, andernfalls mit einem Malus von -1 auf seine Zauberstufe; alternativ kann er auch darauf verzichten, diesen Zauber zu wirken und stattdessen eine andere Aktion ausführen, verliert aber den Zauber.

Heilige Geometrie

Du kannst dein mathematisches Können nutzen, um deinen Zaubern metamagische Effekte hinzuzufügen, ohne dabei Zauberplätze höherer Grade verwenden zu müssen.

Voraussetzungen: IN 13, 2 Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst)

Vorteil: Wenn du dieses Talent wählst, wähle zugleich zwei Metamagische Talente aus, über die du noch nicht verfügst. Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du die folgenden Schritte ausführen, um spontan die Effekte eines oder beider metamagischer Effekte dem Zauber hinzuzu-

Primzahlkonstanten

Effektiver Zaubergrad	Primzahlkonstante
1. Grad	3, 5, 7
2. Grad	11, 13, 17
3. Grad	19, 23, 29
4. Grad	31, 37, 41
5. Grad	43, 47, 53
6. Grad	59, 61, 67
7. Grad	71, 73, 79
8. Grad	83, 89, 97
9. Grad	101, 103, 107

zufügen, ohne dazu eines höhergradigen Zauberplatzes zu bedürfen. Dabei steigt der Zeitaufwand, als wäre der Charakter ein Barden oder Hexenmeister, der spontan Metamagie nutzt (im Falle eines Barden oder Hexenmeisters, welcher diese Fähigkeit einsetzt, steigt der Zeitaufwand um zwei Kategorien; siehe *Grundregelwerk*, S. 113). Der metamagische Effekt Schnell zaubern hebt diesen Anstieg des Zeitaufwandes auf, modifiziert aber dennoch den effektiven Zaubergrad. Du kannst dieses Talent ein weiteres Mal wählen und die Effekte zweier weiterer Metamagischer Talente zur Liste möglicher Effekte hinzufügen, mit denen du Zauber mittels dieser Fähigkeit versehen kannst.

Wenn du einen Zauber unter Nutzung von Heilige Geometrie wirkst, bestimmst du zuerst den effektiven Zaubergrad des modifizierten Zaubers, den du wirken willst (berechne dies normal wie bei einem mittels Metamagie modifizierten Zauber). Du kannst einem Zauber eine beliebige Anzahl metamagischer Effekte hinzufügen, sofern du imstande wärst, einen Zauber des effektiven Zaubergrades des modifizierten Zaubers zu wirken.

In der Primzahlenkonstantentabelle findest du die Primzahlenkonstanten, mit denen ein Zauber des gewünschten effektiven Zaubergrades gewirkt werden kann. Würfle als nächstes eine Anzahl von sechsseitigen Würfeln (W6) entsprechend der Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst) und addiere, subtrahiere, multipliziere und dividiere die Würfelwerte miteinander, bis du eine der benötigten Primzahlenkonstanten erreichst. Wenn dir dies gelingt, wirkt der Zauber mit den beabsichtigten metamagischen Effekten, während du nur einen Zauberplatz des unmodifizierten Zaubergrades aufwendest. Sollte es dir aber nicht gelingen, eine Primzahlenkonstante zu errechnen, scheiterst du beim Wirken des Zaubers und verlierst den Zauberplatz und die Aktion zum Wirken des Zaubers. Der SG eines Konzentrationswurfes zum Wirken eines von diesem Talent modifizierten Zaubers berechnet sich über den effektiven Zaubergrad, auch wenn der Zauber selbst keinen höhergradigen Zauberplatz verbraucht.

Beispiel: Ezren möchte *Magisches Geschöß* mit den metamagischen Effekten Zauberreichweite erhöhen und Zauber verstärken wirken. Er addiert die Modifikationen des Zaubergrades zum Ausgangsgrad des Zaubers: 1 [Reichweite erhöhen] + 2 [Verstärken] + 1 [Ausgangsgrad] = 4 . Der effektive Zaubergrad ist folglich 4 . Aus der Primkonstantentabelle liest Ezren ab, dass für diesen effektiven Zaubergrad die Primzahlenkonstanten $31, 37$ und 41 sind.

Ezren verfügt über 5 Fertigkeitsgrade in Wissen (Baukunst), daher würfelt er mit $5W6$ und würfelt $6, 6, 4, 3$ und 1 .

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheimgesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Dann nimmt er folgende Rechenoperationen vor, um eine der Primzahlenkonstanten zu errechnen: $(6 \times 6) + (4 - 3) = 37$. Ebenso hätte er $[(6+6) \times 3] + 4 + 1 = 41$ rechnen können. Da er eine Primzahlenkonstante für den gewünschten effektiven Zaubergrad errechnen konnte, wirkt er mit dem Zeitaufwand 1 Volle Aktion sein *Reichweitenerhöhtes, Verstärktes Magisches Geschoß* und verbraucht dabei einen Zauberplatz des 1. Grades.

Hätte er 1, 1, 2 und 5 ausgewürfelt, hätte er damit keine der nötigen Primzahlenkonstanten erreichen können. Sein Versuch wäre gescheitert und er hätte eine Volle Aktion und sein vorbereitetes *Magisches Geschoß* (1. Grad) ohne Effekt verloren.

Rechenkünstler

Du siehst in deiner Umgebung Potentiale, die sonst keinem auffallen. Diese ungewöhnliche Veranlagung stärkt deine numerologischen Fähigkeiten.

Voraussetzungen: Heilige Geometrie, 5 Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst).

Vorteil: Wenn du das Talent Heilige Geometrie einsetzt, kannst du für deinen Würfelvorrat anstelle von Sechsseitern (W6) Achtseiter (W8) verwenden, solange die Anzahl der Würfel nicht die Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst) übersteigt.

Der Pfad der Zahlen

Nur wenige Nationen Golarions sind derart in Wahrsagerei und den seherischen Künsten versiert wie Po Li in Tian Xia. Po Li gehört zu den mächtigsten der 16 Nachfolgestaaten, in welches das einstige Kaiserreich von Lung Wa zerfallen ist. Die Nation wird von einer Seher-Theokratie beherrscht. Viele Entscheidungen der Verwaltung und der Beamenschaft werden mit Hilfe von Wahrsagerei gefällt. Der herrschende Rat der Seher besteht aus mehreren Mystikern, welche von Kindheit an als Seher ausgebildet werden. Die Angehörigen des Rates sind daher Experten in diversen Techniken zur Zukunftsschau, darunter die Tierkreiszeichen der Drachenreiche, Traumdeutung, Eingeweideschau und der Deutung der Zukunft anhand des Verhaltens von Tieren und Vögeln. Am bekanntesten ist dabei der Pfad der Zahlen.



Dabei handelt es sich um ein System der Numerologie, welches acht Grundenergien beschreibt. Da diese Energiearten zu beliebigen Zeitpunkten miteinander interagieren können, gibt es 64 mögliche Kombinationen. Der Rat der Seher ist der Ansicht, dass diese 64 Kombinationen ausreichen, um mit ihnen die Grundlagen aller Interaktionen im Kosmos zu beschreiben. Egal um welche Existenzebene, Kreatur und Zeit es geht, jedes Ereignis im Multiversum basiert auf einer dieser 64 Schablonen. Der Pfad der Zahlen ist daher – kurz gesagt – ein Periodensystem energetischer Effekte.

Die folgenden Zauber nutzen den Pfad der Zahlen, um magische Effekte zu erzeugen. Die Tabelle auf Seite 43 führt die acht Grundenergien zusammen mit den Effekten mehrerer Zauber auf.

GLÜCKSZAHL

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1, DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KLE 1, PAL 1, PKM 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel 1 dazu bereitwillige Kreatur

Wirkungsdauer 24 Stunden oder bis zur Entladung

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du kannst winzige Variablen verändern und so die unmittelbare Zukunft einer Kreatur verändern, um ihr ein wenig Glück im rechten Moment zu verschaffen. Würfle mit einem W20. Sollte die Zielkreatur während der Wirkungsdauer dieses Zaubers bei einem beliebigen Wurf dasselbe Ergebnis würfeln, kann sie den Wurf entweder wiederholen oder einen Glücksbonus von +2 auf das Würfelergebnis addieren. Die Kreatur muss sich aber entscheiden, von dieser Fähigkeit Gebrauch zu machen, ehe Erfolg oder Misserfolg des ursprünglichen Wurfes feststehen. Eine Kreatur kann stets über eine Glückszahl verfügen, sollte dieser Zauber auf eine Kreatur gewirkt werden, die noch unter der Wirkungsdauer dieses Zaubers steht, ersetzt die neue Version die bisherige.

KALKULIERTES GLÜCK

Schule Erkenntnis; **Grad** HEX 4, KLE 3

Zeitaufwand Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du bist imstande, den Pfad der Zahmen zu nutzen, um deine Kampfbereitschaft deutlich zu steigern, musst für deinen Siebten Sinn aber einen Preis zahlen. Würfle 3W8 und nutze die Tabelle der Acht Grundenergien auf Seite 43. Nach dem Würfeln weist du jedem Würfel eine der folgenden Eigenschaften zu:

- **Energieart:** Du erhältst Empfindlichkeit gegen die zum Würfelergebnis passende Energieart während der Wirkungsdauer des Zaubers. Egal ob dir ein Rettungswurf gegen einen Schadensauber oder -effekt dieser Energieart gelingt, erleidest du den anderthalbfachen Schaden (+50%).
- **Zauberschule:** Für die Wirkungsdauer des Zaubers wirkst du alle Zauber der zum Würfelergebnis passenden Schule mit einem Bonus von +1 auf deine Zauberstufe.



Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

- W20-Wurf:** Du erhältst für die Wirkungsdauer des Zaubers einen Glücksbonus von +2 auf die Art Wurf mit einem W20, der zum Ergebnis des Würfels passt.

KLEROMANTIE

Schule Erkenntnis; **Grad** DRU 3, HXM/MAG 3, INQ 3, KLE 3

Zeitaufwand 1 Volle Aktion

Komponenten V, G, F/GF (64 Hühnerknochen)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Zauberstufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Bei der *Kleromantie* werden Knochen geworfen und das Ergebnis interpretiert. Wer die richtige Interpretation schafft, erlangt Wissen um künftige Ereignisse. Würfe pro Zauberstufe 1W4, ordne die Würfelergebnisse nach identischen Augenzahlen an und entscheide dich für eine Gruppe. Für die Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du einem beliebigen Wurf mit einem W20 einen Glücksbonus in Höhe des gewählten Würfels für einen Anzahl von Würfen entsprechend der Anzahl dieser Würfel verleihen. Sollte die Wirkungsdauer enden, bevor du alle Boni benutzt hast, gehen die übrigen Boni verloren.

MATHEMATISCHER FLUCH

Schule Nekromantie [Fluch]; **Grad** ANP 2, BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (ein Komplettsatz aus 10 Fingernägeln)

Reichweite Berührung

Ziel 1 lebende Kreatur

Wirkungsdauer siehe Text

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Mittels des Pfades der Zahlen kannst du scheinbar zufällige Elemente in der Umgebung einer Kreatur beeinflussen und auf diese Weise die Effizienz der Kreatur verringern. Würfel 3W8 und wähle einen der Würfel – diese Augensumme entspricht der Höhe des Malus, den dieser Zauber verursacht. Dann wähle einen der beiden übrigen Würfel, um gemäß dessen Ergebnisses auf der Tabelle der Acht Grundenergien die betroffene Art von Wurf mit einem W20 zu bestimmen. Das Ergebnis des letzten Würfels gibt die Anzahl der Runden an, die der Malus auf die gewählte Art von Wurf anhält. Eine Kreatur kann stets nur unter der Wirkung eines *Mathematischen Fluches* stehen. Sollte dieser Zauber auf eine Kreatur gewirkt werden, während bereits ein *Mathematischer Fluch* auf ihr liegt, ersetzt der neue Fluch den bisherigen.

NUMEROLOGISCHE HERVORRUFUNG

Schule Hervorrufung; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 3, KAM 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite siehe Text

Ziel siehe Text

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf REF, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du kannst den Pfad der Zahlen nutzen, um die um dich herum latent vorhandenen magischen Energien zu berechnen und angepasste elementare Energiestrahlen zu verschießen. Würfle 1W6 pro 2 Zauberstufen, über die du verfügst. Dies ist dein Würfelforrat; du wirst jeden dieser

Acht Grundenergien

W8	Energieart	Magierschule	Art des W20-Wurfes
1	Luft	Verzauberung	Willenswurf
2	Elektrizität	Illusion	Reflexwurf
3	Feuer	Nekromantie	Angriffswurf
4	Schall	Hervorrufung	Initiativewurf
5	Säure	Bannmagie	Zähigkeitswurf
6	Wasser	Verwandlung	Wurf auf Zauberstufe
7	Kälte	Erkenntnis	Konzentrationswurf
8	Erde	Beschwörung	Kampfmanöverwurf

Würfel genau ein Mal verwenden, um *Numerologische Hervorrufung* anzupassen. Wähle eine der erwürfelten Augenzahlen und nutze sie, um gemäß der Tabelle der Acht Grundenergien die Energieart zu bestimmen. Du kannst auch mehrere deiner Würfel bei diesem Schritt zuordnen, sofern du noch über genug Würfel für die folgenden Schritte verfügst (und dem Effekt so mehrere Energiearten zuweisen).

Die Augenzahl des nächsten zugewiesenen Würfels bestimmt die Anzahl der insgesamt betroffenen Kreaturen – dabei darf keine Kreatur von den anderen mehr als 4,50 m weit entfernt sein. Als nächstes weist du eine beliebige Anzahl von Würfeln dem Bereich *Numerologischen Resistenz* zu. Die Reichweite des Zauber ist 10 x die Summe aller zugewiesenen Würfel. Am Ende addierst du die Augenzahlen aller noch im Vorrat befindlichen Würfel, um die Menge an Schaden zu bestimmen, welchen diese *Numerologische Hervorrufung* beim ersten getroffenen Ziel verursacht (REF, halbiert). Die anderen Ziel erleiden jeweils 50% des Schadens, welcher der ersten getroffenen Kreatur zugefügt wird (aufgerundet; REF, keine Wirkung).

NUMEROLOGISCHE RESISTENZ

Schule Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 3, KLE 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

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

Ziel siehe Text

Wirkungsdauer siehe Text

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber gestattet Numerologen, mittels des Pfades der Zahlen seinen Verbündeten Widerstandsfähigkeit gegen elementare Gefahren zu verleihen. Würfle 5W8, dies ist dein Würfelforrat. Du wirst jeden dieser Würfel genau ein Mal einsetzen, um deine Numerologische Resistenz anzupassen.

Wähle einen der Würfel und weise ihn auf der Tabelle der Acht Grundenergien der ersten Spalte zu, um anhand der Augenzahl die Energieart zu bestimmen, gegen welche du Numerologische Resistenz verleihen willst. Nutze den nächsten Würfel, um die Anzahl der betroffenen Kreatur anhand der Würfelaugen zu bestimmen; alle betroffenen Kreaturen müssen sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden. Weise den dritten Würfel der Wirkungsdauer zu; der Zauber wirkt für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl der Würfelaugen. Schlussendlich addiere die letzten beiden Würfel, um die Höhe der Resistenz zu bestimmen die dieser Zauber liefert.

Selbstverstümmelung

Schmerz ist ein Teil des Lebens. Er ist unvermeidbar, unausweichlich und unangenehm. Für die meisten Kreaturen ist der Schmerz zudem ein wichtiges Warnsystem, das ihnen hilft, ihre Fähigkeiten und körperlichen Bedürfnisse einzuschätzen. Zudem ist es ein notwendiger Nebeneffekt von Wachstum und ein Beweis für Fortschritte. Die meisten betrachten den Schmerz zwar als Hindernis, welches man meiden oder überwinden muss, wo es möglich ist, doch jene Individuen, welche Selbstverstümmelung praktizieren, sehen im Schmerz ein Mittel zur Selbstperfektion.

„Selbstverstümmelung“ ist ein umfänglicher Begriff für eine Reihe von Praktiken, die vorsätzliche Selbstschädigung enthalten, darunter Blenden, Amputation, der Verzicht auf Nahrung, Schlaf, Schutz gegen die Elemente und andere Handlungen. Selbstverstümmelung kann ein Hilfsmittel sein, magische Macht oder sexuelle Befriedigung zu erlangen oder auch in Abhängigkeit von der Praktik aus einfachen ästhetischen Gründen geschehen. Die meisten assoziieren Selbstverstümmelungsrituale mit bösen Kulten. Allerdings sind auch asketische Traditionen wie Selbstkasteierung, Fasten und Schlafentzug unter den zelotischen Sектen nichtböser Religionen nicht ungewöhnlich – darunter auch einige Mysterienkulte Himmlischer Herrscher. Für diese Gläubigen ist Selbstverstümmelung eine Demonstration ihres Glaubens, dass ihr Geist mächtiger ist als der Körper oder auch ein Mittel, um den Leib von Unreinheiten zu befreien. Diese Religionen klassifizieren Selbstverstümmelung nur als böse, wenn sie genutzt wird, um einem unwilligen Wesen Schmerz oder Leid zuzufügen.

Mitglieder vieler Kulte, welche Deformierungen und Mons-trosität verehren, z.B. die treuen Anhänger Lamaschtus, zeigen ihre Überzeugung, indem sie ihre Körper verstümmeln, um Ähnlichkeit mit der Gestalt ihrer göttlichen Schutzherrinnen zu erlangen. Andere, darunter hauptsächlich die Anhänger Zon-Kuthons, widmen sich dem Schmerz um seiner selbst willen. Sie ergehen sich in Wettbewerben der Selbstverstümmelung, um ihre Meisterschaft über den Schmerz zu demonstrieren und Statusstreitigkeiten untereinander zu klären. Anhänger Iroris, Nethys' und mancher Himmlischer Herrscher unterwerfen sich stattdessen schmerzhaften Prüfungen, um ihre Standhaftigkeit zu beweisen, sei es durch Fasten, Schlafentzug oder intensivere Rituale wie die Selbstverstümmelungsrituale von Mysterienkultanhängern. Solche Prüfungen sollen häufig den Körper von allen weltlichen Einflüssen befreien, so dass er von göttlicher Kraft erfüllt werden kann.

Es gibt aber auch eine Kategorie rituellen Verhaltens, bei dem Vorteile nicht durch Selbstverletzung erlangt werden, sondern indem man anderen ohne deren Zustimmung Schmerzen zufügt. Zon-Kuthons Anhänger genießen es, Schmerzen zu erleiden und zuzufügen, indem sie sich Folter-ritualen widmen. Nihilistische Kulte, welche die Zerstörung um ihrer selbst willen verehren, wie der des Rovagug, bringen häufig Humanoide und andere intelligente Kreaturen als Opfer dar. Mehrere Kulte erotisieren den Schmerz auch, darunter die Kulte des Erzteufels Belial und der Dämonenherrscher Nocticula und Socothbenoth. Dabei verüben sie rituellen Sadismus, welcher Schmerz und/oder Erniedrigung anderer zum Zwecke persönlicher Befriedigung zufügt.

Selbstverstümmelung auf Golarion

Obwohl Selbstverstümmelung in den meisten Gebieten Golarion nicht offen praktiziert wird, wird sie dennoch von diversen Kulturen und Völkern Golarions angewandt:

Bekyar: Die Ureinwohner der südöstlichen Küste Garunds sind Dämonenbeter, die sich auf den Sklavenhandel spezialisieren. Sie tragen ausufernde Piercings und Ritualnarben, was ihren wilden Ruf unterstreicht. Zudem brandmarken sie ihre Sklaven mit unterschiedlichen Symbolen, um Wert, Herkunft und Fähigkeiten ihrer Handelsware zu dokumentieren.

Drow: Diese verdorbenen Elfen hausen in Sekamina, einem Teil der Finsterlande. Sie sind Meister der grausamen Kunst des Fleischformens, bei dem lebende Kreaturen als Leinwände zum Erreichen unterschiedlicher Effekte dienen. Ein übliches Ziel ist es, die Spuren von Alterung zu entfernen und so dem Ziel die Erscheinung ewiger Jugend zu verleihen. Andere Fleischformer spezialisieren sich darauf, gefangene Gegner oder Ausgestoßene zu entstellen und zu Monstrositäten zu verformen. Die als Drinnen bekannten Spinnenhybridkreaturen sind Beispiele für solche Praktiken.

Kuthiten: Die im Verborgenen vorgehenden Anhänger Zon-Kuthons stellen definitiv die bekanntesten Praktizierenden des Sadomasochismus auf Golarion dar. Zon-Kuthons Tempel sind häufig umgewidmete Kerker und seine Gottesdienste enthalten stets Folterungen, sei es an willigen Mitgliedern oder unwilligen Opfern. Kuthiten sind Experten für extreme Körpermodifikationen und geübt, derartige Veränderungen vor dem Auge der Öffentlichkeit zu verbergen. Oft gehen sie sogar soweit, dass sie die Haut ihrer Opfer über ihren eigenen grässlichen Wunden tragen.

Orks: In der orkischen Kultur wird Stärke verehrt. Im Kampf erlangte Narben werden daher meistens als Zeichen des Kampfkönns und Durchhaltevermögens zur Schau gestellt. Orks nutzen diverse rudimentäre Techniken des Tätowierens, um Kampfverletzungen zu unterstreichen, aber auch als Nachweis für das Bestehen diverser Übergangsrituale. Tätowierungen, Narben und Piercings sind bei Orks beider Geschlechter aus ästhetischen und hierarchischen Gründen weit verbreitet.

Leiden

Für viele Anwender von Selbstverstümmelung ist der Schmerz schon fast eine religiöse Erfahrung. Selbst jene, die Selbstverstümmelung nicht im Namen von Göttern verüben, können dennoch aus rituellen körperlichen Opfern Vorteile ziehen. Charaktere, welche das Talent Schmerzhafter Gehorsam wählen (siehe Kasten auf Seite 45), können einen Pfad des Schmerzes wählen, diese Pfade werden als Leiden bezeichnet. Indem sie die mit dem Leiden verbundenen Akte des Gehorsams ausführt, erhalten sie Segnungen. Zauberkundige können ihre Gehorsamshandlungen in ihre normalen, einständigen Rituale und Methoden zum Vorbereiten von Zaubern oder Zurückverlangen von Zauberplätzen integrieren, während andere ihre Gehorsamsakte zu einem beliebigen Zeitpunkt des Tages ausführen können.

Ampulation

Du hast dir einen Finger oder ein Fingerglied an einer deiner Hände amputiert und die Wunde so behandelt, dass sie niemals wirklich ausheilen wird.

Gehorsam: Manipuliere den Schorf, das Narbengewebe und die offene Wunde der Amputation und verhindere, dass



Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

NEUES TALENT: SCHMERZHAFTER GEHORSAM

Aus zelotischer Treue verstümmelst du dich selbst, um besondere Segnungen zu erhalten.

Voraussetzungen: 3 Fertigkeitsränge in Heilkunde.

Vorteil: Wähle bei Erlangen dieses Talents ein Leiden aus. Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst dabei aber jedes Mal ein anderes Leiden auswählen. Außerdem kannst du innerhalb von 24 Stunden nur eine einzige Gehorsamshandlung für ein Leiden ausführen. Jede Gehorsamshandlung erfordert 1 Stunde. Nach Ausführung erhältst du mehrere kleinere Abzüge und den Vorteil einer Resistenz gegen ein Element oder einen Angriff, welcher mit deinem Leiden in Verbindung steht – siehe bei den jeweiligen Einträgen. Ferner erlangst du die Fähigkeit, einen Leidvollen Schlag auszuführen; du kannst diese Fähigkeit täglich ein Mal plus ein Mal pro 5 TW einsetzen. Wenn du einer Kreatur Schaden zufügst, kannst du erklären, von dieser Fähigkeit Gebrauch zu machen. Neben dem normalen Schaden des Angriffes erleidet das Ziel für 1 Minute die mit deinem Leiden verbundenen Nachteile und Mali. Körperlose Kreaturen und gegen Kritische Treffer immune Kreaturen sind auch gegen Leidvolle Schläge immun.

Solltest du wenigstens 12 Trefferwürfel besitzen, erhältst du zudem die erste Segnung, welche dein Leiden verleiht. Ab 16 Trefferwürfeln erhältst du auch die zweite Segnung, während du die dritte Segnung mit 20 oder mehr Trefferwürfeln erhältst. Die Effekte einer Segnung bestehen immer, sofern keine spezifische Wirkungsdauer angegeben ist oder sie pro Tag nur eingeschränkt genutzt werden kann.

Solltest du das tägliche Gehorsamsritual nicht vollziehen oder vom Schaden, Zuständen oder Nachteilen geheilt werden, welche du im Rahmen deines Gehorsamsrituals erleidest, verlierst du den Zugang zu allen Resistzenzen und Segnungen, die du über dieses Talent erlangt hast, bis du das Gehorsamsritual das nächste Mal ausübst.

freiliegender Nervenenden nicht mit Kleidung oder Rüstung, sondern setze ihn den Elementen aus und zeige dein Opfer allen, denen du begegnest. Erleide einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten. Hinterhältige Angriffe fügen dir 1 zusätzlichen Schadenspunkt pro Hinterhältigem Schadenswürfel zu. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte.

Segnung 1: Alle Angriffe, die du gegen eine Kreatur ausführst, welche unter den Effekten deines Leidvollen Schlags steht, verursachen 1W6 Punkte Blutungsschaden.

Segnung 2: Deine anatomischen Kenntnisse machen dich der Schwächen anderer gewahr. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Angriffswürfe, um Kritische Treffer zu bestätigen.

Segnung 3: Durch das häufige Entfernen deiner Haut und die folgende Heilung ist dein Körper von dicken Narben bedeckt. Dein Natürlicher Rüstungsbonus auf deine RK steigt um 2. Ferner besteht eine Chance von 25%, dass Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe bei dir wirkungslos bleiben, als würdest du eine Rüstung des Leichten Bollwerks tragen.

sie sich schließt. Stoße Glas- und Metallsplitter in die Wunde. Erleide einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit, Mechanismus ausschalten und Verkleiden, sowie auf deine KMV gegen Entwaffnen. Beim Wirken von Zaubern mit der Komponente Gestik muss dir ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 5 + doppelter Zaubergrad gelingen, um den Zauber oder Zauberplatz nicht zu verlieren. Erhalte einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verwandlungseffekte; dieser Bonus steigt auf +4 gegen Zauber der Unterschule des Gestaltwandels.

Segnung 1: Neben den normalen Effekten deines Leidvollen Schlags kann das Ziel zudem einen in der Hand gehaltenen Gegenstand augenblicklich fallen lassen, nachdem du es getroffen hast; REF, SG 10 + dein 1/2 TW + dein GE-Modifikator; keine Wirkung.

Segnung 2: Du kannst einen Phantomarm einsetzen, dieser entspricht der Alchemistenentdeckung Verkümmerte Gliedmaße^{ABR}, es handelt sich aber um einen unsichtbaren Energieeffekt, welcher keinen zusätzlichen Ausrüstungsplatz für einen Ring liefert und keine Angriffe ausführen kann.

Segnung 3: Du wirst gegen Effekte immun, welche dir den Zustand Kränkelnd verleihen würden, und erhältst zudem einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Übelkeit.

Blenden

Du blendest dich vorübergehend selbst mit Blut, um deine anderen Sinne zu stärken.

Gehorsam: Kratze an deinen Augen mit deinen Fingernägeln, kantigen Metallstücken und dornigen Ästen und lass das aus den Wunden fließende Blut dicke Schorfte über deinen Augenlidern und Tränenkanälen bilden. Erhalte einen Malus von -4 für auf Sicht basierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Wenn du ein Ziel angreifst, welches über Tarnung verfügt, steigt deine Chance, es zu verfehlten, um 10% (maximal 50%). Erhalte einen Bonus von +4 auf deine Rettungswürfe gegen Illusionen der Unterschule der Täuschung und gegen Blickangriffe.

Segnung 1: Von deinem Leidvollen Schlag betroffene Kreaturen besitzen in Bereichen mit Dämmerlicht und Dunkelheit nur noch 1/2 Sichtweite.

Segnung 2: Du erhältst einen Blickangriff mit 9 m Reichweite, den du als Standard-Aktion aktivieren kannst. Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner 1/2 Trefferwürfel einsetzen; diese Minuten müssen nicht zusammenhängend sein, die Einsatzdauer wird aber in Minuten abgerechnet. Von deinem Blick betroffene Gegner erhalten für 1 Minute den Zustand Verängstigt; WIL, SG 10 + 1/2 TW + CH-Modifikator, keine Wirkung. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen deinen Blickangriff immun.

Segnung 3: Deine Verbundenheit mit Schmerzen ermöglicht es dir, das Leiden anderer wahrzunehmen. Du erhältst Lebensgespür 18 m.

Häuten

Praktizierende dieser Art des Leidens sind begabt darin, die Haut vom lebenden Fleisch darunter zu trennen und das verletzliche Gewebe so freizulegen.

Gehorsam: Entferne einen Bereich deiner Haut von wenigstens 7,5 cm x 7,5 cm Fläche mit einem Flensmesser. Achte darauf, den Muskeln, Adern und sonstigem Gewebe unter der Haut keinen Schaden zuzufügen. Bedecke diesen Bereich

Jünger der Schmerzen (Prestigeklasse)

Für einen Jünger der Schmerzen ist Leiden nicht nur Freude und Vergnügen, sondern Weg zur Macht. Bis vor kurzem wurde die Praktik nur von Drow ausgeübt. In den letzten Jahrzehnten haben allerdings kuthitische Gelehrte begonnen, Einzelheiten über diese Praktik in den Kreisen der Kulte zu verbreiten. An der Oberfläche sind die meisten Jünger der Schmerzen Anhänger des Zon-Kthon, jedoch findet dieser Pfad auch unter anderen bösen und neutralen Kulten steigende Verbreitung.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um sich als Jünger der Schmerzen zu qualifizieren, muss ein Charakter alle folgenden Kriterien erfüllen:

Talente: Ausdauer, Große Zähigkeit, Unverwüstlich.

Fertigkeiten: jeweils 5 Fertigkeitsränge in Einschütern und Heilkunde.

Gesinnung: jede Nichtgute.

Speziell: Der Kandidat muss ein besonderes Ritual überleben, welches ihn gegen Schmerzen abhärteln soll.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Jüngers der Schmerzen sind: Einschütern (CH), Entfesselungskunst (GE), Heilkunde (WE), Motiv erkennen (WE), Überlebenskunst (WE) und Wissen (Religion).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die Prestigeklasse des Jüngers der Schmerzen besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Jünger der Schmerzen ist geübt im Umgang mit allen einfachen Waffen, allen Kriegswaffen und Peitschen. Er ist nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden geübt.

Schüler der Schmerzen (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Jünger der Schmerzen sein Leiden durch Einsatz einer von sechs Foltertechniken fokussieren. Jede Technik verleiht ihm einen anderen Vorteil für den aktuellen Tag. Wenn ein Jünger der Schmerzen erstmals eine bestimmte Foltertechnik einsetzt, muss er sich selbst 1 Stunde lang Schaden zufügen und dabei Materialien im Wert von 2.000 GM verwenden. Die Methoden der Selbstfolterung werden bei den folgenden Techniken dargestellt. Nachdem er eine Technik erstmals an sich selbst angewandt hat, kann er später eine weniger fordernde Version dieser Technik nutzen, um die damit verbundenen Vorteile für 24 Stunden zu erhalten, ohne Gold für Folterwerkzeuge, Weihrauch und Drogen, welche das Schmerzempfinden steigern, ausgeben zu müssen.

Sollte der Jünger der Schmerzen auf eine andere Foltertechnik wechseln wollen, muss er 2.000 GM aufwenden, wenn er diese neue Technik erstmals einsetzt. Er muss diesen Preis jedes Mal entrichten, wenn er seine Technik ändert, selbst wenn er zu einer bereits genutzten Technik später zurückkehrt. Ein Jünger der Schmerzen kann stets nur von einer Foltertechnik gleichzeitig profitieren.

Schüler der Dehnung: Nachdem der Jünger der Schmerzen eine Stunde damit verbracht hat, jedes seiner Gelenke extrem zu überdehnen, erhält er einen Verbesserungsbonus von +2 auf Geschicklichkeit für 24 Stunden. Wendet er die-

se Technik erstmals an, fügt er sich Muskel-, Sehnen- und Bänderisse in jeder Gliedmaße zu.

Schüler der Einsicht: Nachdem der Jünger der Schmerzen eine Stunde lang über seine Fehlschläge und Dinge, die er bedauert, meditiert hat und sich dabei selbstkasteit, erhält er einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Weisheit für 24 Stunden. Wendet er diese Technik zum ersten Mal an, stößt er sich dabei eine lange Nadel direkt ins Herz und fügt sich selbst starke innere Blutungen zu.

Schüler des Geistes: Nachdem der Jünger der Schmerzen eine Stunde damit verbracht hat, sich selbst die Zunge von der Spitze bis zur Wurzel zu spalten, erhält er einen Verbesserungsbonus von +2 auf Charisma für 24 Stunden. Wendet er diese Technik zum ersten Mal an, fügt er sich selbst mit Säure schwere Verätzungen eines normalerweise sichtbaren Körperebereiches zu.

Schüler der Klingen: Nachdem der Jünger der Schmerzen eine Stunde lang Mantras rezitiert hat, während er ein Stück messerscharfes Metall fest umklammert hat, erhält er einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Intelligenz für 24 Stunden. Wird diese Technik erstmals genutzt, fügt er sich Dutzende von blutenden Schnitten und Einstichen zu und schreibt die Mantras mit seinem Blut nieder.

Schüler der Kraft: Nachdem der Jünger der Schmerzen eine Stunde lang an den Handgelenken von einem Baum, Tragbalken oder anderer, ihn tragender Struktur gehangen hat, erhält er einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke für 24 Stunden. Setzt er diese Technik zum ersten Mal ein, muss er sich alle Rippen brechen, indem er auf dem Rücken liegend wiederholt einen großen Felsen direkt auf seinen Brustkorb fallen lässt.

Schüler der Qual: Nachdem der Jünger der Schmerzen eine Stunde lang Erde, Steine und andere unverdauliche Materie verspeist hat, erhält er einen Verbesserungsbonus von +2 auf Konstitution für 24 Stunden. Wendet er diese Technik zum ersten Mal an, schlitzt er sich mit einer Klinge den Bauchraum auf und näht dann die Wunde wieder zu.

Masochismus (AF): Mit der 1. Stufe wird ein Jünger der Schmerzen widerstandsfähig gegen Schmerzen und zieht zugleich aus ihnen Stärke. Er erhält einen Klassenbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte.

Ferner kann er sich selbst als Schnelle Aktion tödlichen Schaden zufügen, um einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe zu erlangen. Dies fügt ihm 2 Schadenspunkte zu, erfordert keinen Angriffswurf und umgeht jede Schadensreduzierung, über die er verfügt. Er erhält für 1 Runde einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe. Pro weitere drei Klassenstufen (mit der 4., 7. und 10. Stufe) fügt er sich weitere 2 Schadenspunkte zu und der Bonus auf seine Schadenswürfe steigt um 1 (maximal 8 Punkte selbstzugefügter Schaden und Schadensbonus +5 mit der 10. Stufe). Mit der 7. Stufe steigt der auf diese Weise erlangte Moralbonus auf Angriffswürfe auf +2.

Geißel (AF): Jünger der Schmerzen sind Meister der Folter. Mit der 1. Stufe erhalten sie das Bonustalent Waffenfokus (Peitsche). Sollte ein Jünger der Schmerzen bereits über dieses Talent verfügen, erhält er stattdessen das Bonustalent Peitschenmeisterschaft^{ABR II}.

Grausamkeit (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Jünger der Schmerzen die Fähigkeit Hinterhältiger Angriff, kann diese aber nur in Verbindung mit einer Peitsche nutzen.



Jünger der Schmerzen (JdS)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+1	Geißel, Masochismus 1, Schüler der Schmerzen
2	+2	+1	+1	+1	Grausamkeit +1W6, Schadensreduzierung 1/-
3	+3	+1	+1	+2	Blutdruckkontrolle, Folterkünstler 1/Tag
4	+4	+1	+1	+2	Grausamkeit +2W6, Masochismus 2, Schadensreduzierung 2/-
5	+5	+2	+2	+3	Meisterschaft der Schmerzen
6	+6	+2	+2	+3	Folterkünstler 2/Tag, Grausamkeit +3W6, Schadensreduzierung 3/-
7	+7	+2	+2	+4	Erlesenes Peitschen, Masochismus 3
8	+8	+3	+3	+4	Grausamkeit +4W6, Schadensreduzierung 4/-
9	+9	+3	+3	+5	Folterkünstler 3/Tag, Sadismus
10	+10	+3	+3	+5	Grausamkeit +5W6, Masochismus 4, Schadensreduzierung 5/-

Dieser zusätzliche Schaden ist mit Hinterhältigem Schaden kumulativ, den er aufgrund eventueller anderer Klassenfähigkeiten verursacht. Mit jeder weiteren geraden Stufe als Jünger der Schmerzen steigt dieser Schaden um 1W6.

Schadensreduzierung (AF): Mit der 2. Stufe erhält der Jünger der Schmerzen dank seiner unglaublichen Widerstandskraft Schadensreduzierung (SR). Ziehe 1 Punkt von jedem Schaden ab, der ihm mit einer Waffe oder einem natürlichen Angriff zugefügt wird. Mit jeder weiteren geraden Stufe als Jünger der Schmerzen steigt diese Schadensreduzierung um 1. Diese Schadensreduzierung ist mit Schadensreduzierung kumulativ, welche der Jünger der Schmerzen eventuell durch andere Klassenfähigkeiten erreicht. Gegenüber nichttödlichem Schaden wird die Schadensreduzierung verdoppelt.

Blutdruckkontrolle (AF): Mit der 3. Stufe erlangt der Jünger der Schmerzen die Fähigkeit, seinen Blutdruck zu kontrollieren. Sollte er Blutungsschaden erleiden, senkt er diesen um seine Stufe als Jünger der Schmerzen (Minimum 0 Schaden). Sollte er aufgrund von Blutverlust Konstitutionsschaden erleiden, z.B. aufgrund eines Vampirbisses, senkt er den erlittenen Attributsschaden um seine ½ Stufe als Jünger der Schmerzen (Minimum 0 Schaden).

Als Augenblickliche Aktion kann ein Jünger der Schmerzen die Inkubationszeit eines Kontakt- oder Verwundungsgiftes verzögern, sofern ihm ein Willenswurf gegen den SG des Rettungswurfs gegen das Gift gelingt. Bei Erfolg verzögert er das Einsetzen des Ersten und Zweiten Schadenseffektes um jeweils 1 Minute pro Stufe als Jünger der Schmerzen.

Folterkünstler (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Jünger der Schmerzen als Schnelle Aktion eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Jünger der Schmerzen erhalten, welche 1 Minute



lang anhalten. Diese Schnelle Aktion kann mit der 3. Stufe ein Mal am Tag, mit der 6. Stufe zwei Mal und mit der 9. Stufe drei Mal am Tag eingesetzt werden.

Meisterschaft der Schmerzen (AF): Mit der 5. Stufe kann der Jünger der Schmerzen bei Nutzung seiner Klassenfähigkeit Schüler der Schmerzen zwei seiner Selbstfoltertechniken kombinieren; er muss sich immer noch den unter beiden Techniken aufgeführten Schaden jeweils zufügen, benötigt dafür insgesamt aber nur 1 Stunde. Er erhält sodann die Boni beider Techniken (d.h. zwei Verbesserungsboni von jeweils +2). Um Zugang zu einer zweiten Foltertechnik zu erhalten oder eine bisherige Technik auszutauschen, muss der Jünger der Schmerzen immer noch die erste Anwendung an sich selbst vollziehen und die Kosten dafür entrichten.

Erlesenes Peitschen (AF): Mit der 7. Stufe wird der Jünger der Schmerzen zu einem wahren Meister der Peitsche; er erhält das Bonustalent Peitschenmeisterschaft^{ABR II}. Sollte er bereits über dieses Talent verfügen, erhält er stattdessen das Bonustalent Verbesserte Peitschenmeisterschaft^{ABR II}.

Sadismus (AF): Mit der 9. Stufe verfällt ein Jünger der Schmerzen in Blutrausch, wenn er anderen Zielen Schaden zufügt. Wenn er mittels seiner Fähigkeit Grausamkeit bei einem Ziel Schaden verursacht, halbiert er die Anzahl an Schadenspunkten, welche er sich als Teil seiner Fähigkeit Masochismus zufügen muss, bis zum Ende seines nächsten Zuges.

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Spiritismus

Nicht jeder, der den Schleier des Todes durchdringen will, ist ein finsterer Nekromant. Es gibt auch Leute, die voller Vorsicht und Respekt verfahren. Die Praktik, eine derartige Kommunikation aufzubauen, wird als Spiritismus bezeichnet.

Spiritisten nutzen rastlose Seelen und mindere Spukerscheinungen, um zu Geistern Kontakt aufzunehmen. Jene Sterblichen, die als Vermittler zwischen den Welten fungieren, werden als Medien bezeichnet. Die meisten wahren vorsichtige Distanz zu den höheren Rängen der gefährlichen und unberechenbaren geisterhaften Untoten wie Gespenstern und Todesalben. Stattdessen suchen sie nach schwächeren, örtlich gebundenen Geisteswesen wie Poltergeistern und Spukerscheinungen, um als Verbindungsglied zwischen den unruhigen Geistern und der Welt der Lebenden zu agieren.

Die meisten begabten Medien sind Mystiker, es gibt aber auch einige Experten ohne magische Begabung, welche sich darauf spezialisieren, Klopfgäste und Einflüsternde Geister (siehe Seite 50) aufzuspüren und mit ihnen zu kommunizieren. Diese werden von Trauernden gut entlohnt, welche beim ruhelosen Geist eines Geliebten Trost suchen. Leider sorgt dieses profitable Gewerbe auch für allerlei Betrüger, welche während ihrer Séancen den Schutz der Dunkelheit nutzen, um mittels Bauchrednerei trauernde Familien zu täuschen und auszunehmen.

Der Prozess der Kommunikation mit Geistern ist eine schwierige Angelegenheit und nur die mächtigsten Medien sind imstande, die Geister spezifischer Individuen zu sich zu rufen. Andere müssen die Orte aufsuchen, wo diese Spukerscheinungen

umgehen, um einen direkten Kontakt aufzunehmen. Ein Medium unterstützt oft jene, die von den rastlosen

Geistern der kürzlich Verstorbenen heimgesucht werden. Diesen fehlen die tragischen Umstände, um sich als Geister manifestieren zu können, doch aufgrund eines nicht gelösten Konfliktes können sie auch nicht weiterziehen, so dass sie sich als Spukerscheinungen in der Welt der Sterblichen manifestieren. Sobald ein Medium die Effekte dieser Spukerscheinungen überwunden hat, kann es meist Kontakt aufnehmen.

Viele Wesenheiten sind zur Kommunikation imstande. Neutralisierte Spukerscheinungen – jene, die auf 0 TP reduziert wurden – aller Art könnten während ihrer Rücksetzungsperioden zu Klopfgäste oder Einflüsternde Geister werden (siehe Seite 50). Auch zerstörte spektrale Untote wie Geister und Poltergeister könnten bis zu ihrer Wiederkehr einen solchen Zustand besitzen und versuchen, den Lebenden ihre Bedürfnisse mitzuteilen. Diese Wesenheiten sind aber immer noch potentiell bösartig. Sie kommunizieren mittels einfacher Verschlüsslungen, z.B. ein Klopfen für „Ja“, zwei Klopfen für „Nein“. Alternativ kann das Medium auch Worte, Zahlen und Buchstaben aufsagen und auf ein bestätigendes Klopfen warten. Auf diese Weise kann eine Botschaft aus 1W10 Worten pro Minute übermittelt werden, nur muss dem Charakter ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 15 + HG der Spukerscheinung gelingen. Medien, welche mit Einflüsternden Geistern in Kontakt stehen, flüstern dagegen eher Botschaften oder schreiben sie nieder – die Geschwindigkeit ist dieselbe, sofern sie ihr Handwerkszeug nicht einsetzen. In beiden Fällen sind Geister meist unzuverlässig, stets rätselhaft und niemals imstande, Informationen zu geben, welche sie zu Lebzeiten nicht besessen haben.

Für eine Kontaktaufnahme nutzen Medien Zauber wie *Geist besänftigen* (siehe Seite 50), gehen diplomatisch vor und erschaffen eine angenehme Umgebung wie z.B. dunkle Räume für Séancen. Manche Medien verwenden flache, mit Buchstaben versehene Bretter, kegelförmige Geistersprachrohre oder Schreibtafeln, die mit Kreide oder Kohlestiften beschriftet werden können. Diese nichtmagische Versionen von *Geistersprachrohren* (siehe Seite 51 und *Seelenschreiber* (siehe Abenteuerpfad „Die Kadaverkrone“ Band 1) verfügen über keine eigenen Kräfte. In den Händen fähiger Medien mit bestehendem Kontakt zu Geistern erhöhen sie aber die Effizienz erhaltener Nachrichten auf 3W6 Worte pro Minute und verleihen dem Benutzer einen Bonus von +4 auf den Fertigkeitswurf für Sprachenkunde, um die Nachricht der Spukerscheinung zu entziffern.

Spiritisten auf Golarion

Viele golarische Kulturen widmen sich dem Spiritismus mit unterschiedlichen Graden der Verehrung für die Toten. Séancen sind eine beliebte Unterhaltung in den kosmopolitischeren Teilen von Ustalav, insbesondere unter den Angehörigen des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges. Letztere werden ermutigt, Gespräche mit Geistern genau aufzuzeichnen für den Fall, dass man während einer Séance auf ein bislang unbekanntes Reservoir verborgenen Wissens stößt.

Die Ahnenverehrung ist eine andere Form des Spiritismus auf Golarion. Manche Kulturen kommunizieren mit den ruhelosen Geistern ihrer Ahnen, von denen sie





glauben, dass sie auf der Materiellen Ebene verweilen, um ihre Nachfahren zu beschützen. So führen die Schoanti totemistische Rituale aus, um diese geisterhaften Beschützer an sich zu binden. Weit im Osten praktizieren die Tianesen, welche die Familie und die Ahnen schätzen, eine ähnliche Form der Ahnenverehrung. Bei dieser verehren die Nachkommen die Seelen der Verstorbenen und stimmen sich auf die stille Führung schützender Geister ein, während sie sich zugleich gegen die Rache böser Geister schützen.

Im Mwangibekken gibt es alle Arten von Mysterien, doch nur wenige sorgen für derart viel Ehrfurcht und Interesse unter Fremden wie das Mysterium des Juju (siehe Abenteuerpfad „Der Schlangenschädel“, Band 3). Diese einzigartige Form der Kommunikation mit dem Reich der Geister, von Anwendern als *hana juju* bezeichnet, ist das Resultat jahrhundertelanger Verehrung der Wendo. Diese spirituellen Wesenheiten wurden durch generationenlange Verehrung von Spukerscheinungen zu für die Juju-Schamanen äußerst wichtige Wesen erhoben. Die Wendo repräsentieren archetypische Geister der diversen Aspekte des Lebens im Mwangibekken. So verkörpert Adamde Baaka die Natur und den Dschungel, während der Alte Ba Legenden, Märchen und uralte Weisheit darstellt.

Neues Mysterium für Mystiker

Das folgende neue Mysterium kann von Mystikern der ersten Stufe gewählt werden. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Weitere Regeln zu Mystikern befinden sich in den *Expertenregeln*. Viele geborene Medien und andere, die in den spirituellen Künsten begabt sind, besitzen dieses Mysterium:

Mysterium des Okkulten

Du verfügst über eine angeborene Verbindung zu den Geistern der Toten.

Gottheiten: Magdh, Nethys, Pharamsa, Tsukiyo

Klassenfähigkeiten: Ein Mystiker des Okkulten fügt Bluffen, Magischen Gegenstand benutzen, Verkleiden und Wissen (Arkanes) der Liste seiner Klassenfähigkeiten hinzu.

Bonuszauber: Unauffälliger Diener (2.), Geisterhand (4.), Hellhören/Hellssehen (6.), Ausspähung (8.), Kontakt zu anderen Ebenen (10.), Projektives Ebenbild (12.), Vision (14.), Moment der Eingabe (16.), Astralprojektion (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker des Okkulten kann aus folgenden Offenbarungen wählen:

Ektoplasmatische Rüstung (ÜF): Du kannst eine Rüstung aus Ektoplasma herbeizaubern, welche dir einen Rüstungsbonus von +4 verleiht. Diese Rüstung funktioniert, als besäße sie die besondere Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Mit der 7. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen steigt der Rüstungsbonus um +2 an. Du kannst diese Rüstung täglich für 1 Stunde pro Mystikerstufe benutzen. Diese Wirkungsdauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Zeitintervallen von jeweils 1 Stunde abgerechnet.

Gedankenraub (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion brutal den Verstand eines einzelnen, intelligenten Gegners innerhalb von 30 m Entfernung ausforschen. Das Ziel kann dem Effekt mittels eines Willenswurfs widerstehen (keine Wirkung) und kennt augenblicklich die Quelle des schmerzhaften, geistigen Wühlens. Scheitert der Willenswurf, ist das Ziel von Schmerzen erfüllt und erleidet 1W4 Schadenspunkte pro Mystikerstufe, über die du verfügst. Wenn du diese Fähigkeit erfolgreich eingesetzt hast, kannst du als Volle Aktion die geraubten Gedanken und Erinnerungen sortieren und einen einzelnen Fertigkeitswurf für Wissen mit dem Fertigkeitsbonus des Opfers

ausführen. Die zufällig entwendeten Gedanken bleiben dir präsent für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators. Behandle das erlangte Wissen, als hättest du *Gedanken wahrnehmen* eingesetzt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Du kannst diese Fähigkeit mit der 1. Stufe einmal am Tag einsetzen, mit der 5. Stufe ein weiteres Mal am Tag und pro weitere 5 Stufen jenseits der 5. Stufe jeweils ein weiteres Mal am Tag.

Geistwandeln (ÜF): Du wirst körperlos und unsichtbar. In dieser Gestalt kannst du dich in jede Richtung bewegen und feste Gegenstände durchqueren. Du kannst keine anderen Handlungen ausführen, als dich zu bewegen. Du behältst diese Form für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Mystikerstufe bei, kannst diesen Effekt aber vorzeitig als Standard-Aktion beenden. Du kannst diese Fähigkeit mit der 11. Stufe einmal am Tag und mit der 15. Stufe zwei Mal am Tag einsetzen. Du musst wenigstens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

Geisterhafte Zauber (ÜF): Du erhältst Ektoplasmischer Zauber^{EXP} als Bonustalent. Ferner kannst du einmal am Tag als Standard-Aktion einen mit Ektoplasmischer Zauber modifizierten Zauber wirken, dessen Zaubergrad dadurch nicht erhöht wird. Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag mit der 7. Stufe und jeweils ein weiteres Mal pro weitere 4 Stufen jenseits der 7. Stufe einsetzen.

Geistprojektion (ÜF): Du kannst deinen Geist in ein anderes Gefäß projizieren. Einmal am Tag kannst du von einer anderen Kreatur Besitz ergreifen, als würdest du *Magisches Gefäß* wirken, ohne ein Gefäß zu benötigen. Du musst dich direkt neben dem Ziel befinden. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen den Effekt zu. Du musst wenigstens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

Phantomgriff (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, welcher einer lebenden Kreatur den Zustand Erschüttert zufügt. Dieser Zustand hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner 1/2 Mystikerstufe an (Minimum 1 Runde). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 Mal anwenden. Mit der 5. Stufe wird das Ziel stattdessen Verängstigt und mit der 7. Stufe Panisch.

Schleier der Vergeltung (ÜF): Als Augenblickliche Aktion kannst du einen Schleier aus Geistern herbeizaubern, welcher den Schaden, den Angreifer dir zufügen, auf diese zurückschleudert. Jede Kreatur, die dich trifft, fügt dir normalen Schaden zu, erleidet zugleich aber 1W8 Punkte Energieschaden +1 Punkt pro 2 Zauberstufen, über die du verfügst. Dieser Effekt hält bis zum Ende deines nächsten Zuges an. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen plus ein weiteres Mal am Tag mit der 11. Stufe und jeweils ein weiteres Mal pro weitere 4 Stufen jenseits der 11. Stufe. Du musst wenigstens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung wählen zu können.

Sichere Seele (ÜF): Aufgrund deiner Erfahrungen mit besitzergreifenden Geistern erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Besessenheitseffekte wie *Magisches Gefäß*, die Böswilligkeit eines Geistes oder Beherrschungseffekte. Mit der 7. Stufe findet dieser Bonus zudem auf Geistesbeeinflussende und Todeseffekte Anwendung. Mit der 11. Stufe steigt der Bonus auf +4.

Stimme des Grabs (ÜF): Du kannst *Mit Toten sprechen*, als würdest du den gleichnamigen Zauber anwenden. Du kannst die Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Mystikerstufe einsetzen. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 5

Stufen erleiden die toten Kreaturen einen kumulativen Malus von -2 auf ihre Willenswürfe gegen diesen Effekt.

Tranceschrift (ÜF): Du kannst einmal am Tag eine ganze Stunde in ungestörter Meditation verbringen. Während dieser Zeit schreiben deine Hände rätselhafte Prophezeiungen nieder. Mit der 1. Stufe funktioniert dies wie **Vorahnung** mit 90%iger Genauigkeit, mit der 5. Stufe wie **Weissagung** mit 90%iger Genauigkeit, mit der 8. Stufe wie **Göttliches Gespräch**, ohne dass Materialkomponenten nötig wären.

Letzte Offenbarung: Mit der 20. Stufe wirst du Eins mit den Geistern. Du wirst immun gegen Entkräftung, Erschöpfung, Kränkeln, negative Stufen, Todeseffekte und Übelkeit. Du kannst einmal am Tag **Astralprojektion** und **Wahrer Blick** als zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Solltest du sterben, erhebst du dich 2W4 Tage später als ein Geist (*Monsterhandbuch*, S. 122).

Werkzeuge der Spiritisten

Spiritisten mit angeborenen und erlernten Fähigkeiten nutzen oft gleichermaßen die folgenden Zauber und magischen Gegenstände bei Anwendung ihrer Kunst. Ferner nutzen sie weitverbreitete, unbedrohliche Spukerscheinungen als Mittel, um die andere Seite zu erreichen.

Spukerscheinungen

Die meisten Spukerscheinungen sind vom Wesen her bösartig. Einige sind im Vergleich aber auch wahrhaft wohlwollend und helfen bei der Kommunikation mit anderen Geistern.

Davon sind die meisten Klopfgeister: ruhelose Tote, mit gerade genug Substanz, um in der Nacht unrhythmische Klopferäusche und lautes Rumpeln zu verursachen. Abenteurer können versuchen, mit diesen intelligenten Geistern zu kommunizieren, indem sie Codes ausarbeiten, um kryptische Botschaften mit einer Geschwindigkeit von 1W10 Wörtern in der Minute zu erhalten, sofern ihnen ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gelingt (siehe Seite 48).

KLOPFGEIST

HG 1

EP 400

Gesinnung Variiert; anhaltende Spukerscheinung (1,50 m-Radius)

Zauberstufe 1

Bemerken Wahrnehmung, SG 10 (um schwache Klopferäusche an Wänden, Böden und Möbeln zu hören)

TP 4: Schwäche wird durch **Vor Untoten verstecken** getäuscht; **Auslöser Nähe; Rücksetzer 1 Tag**

EFFEKT

Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, erklingt auf allen nahen, harten Oberflächen heftiges, aufgeregtes Klopfen. Auf diese Weise teilen die rastlosen Geister den Lebenden ihre Unruhe mit. Wer das übernatürliche Klopfen vernimmt, unterliegt **Furcht auslösen** (WIL, SG 11).

ZERSTÖRUNG

Klopfgeister bitten in der Regel darum, dass ihre sterblichen Überreste zur Ruhe gelegt werden oder die SC ihren Tod rächen. Werden diese Wünsche erfüllt, können die Spukerscheinungen ins Jenseits überwechseln

Kommt es dagegen dazu, dass ein Geist durch das Medium spricht, dieses unterbewusst zu schreiben beginnt oder auch ein Ouijabrett zum Leben erwacht, sind oft sogenannte Einflüsternde Geister beteiligt. Diese Spukerscheinungen sind

imstande, die Gedanken und Taten der Sterblichen zu beeinflussen, um anderen ihren Zorn, ihre Wünsche oder ihre Ziele mitzuteilen, um ewige Ruhe zu finden.

EINFLÜSTERNDER GEIST

HG 3

EP 800

Gesinnung Variiert; anhaltende Spukerscheinung (4,50 m-Radius)

Zauberstufe 1

Bemerken Wahrnehmung, SG 15 (um schwaches Gemurmel und leichten Luftzug wahrzunehmen)

TP 13: Schwäche wird durch **Vor Untoten verstecken** getäuscht; **Auslöser Nähe; Rücksetzer 1 Tag**

EFFEKT

Wenn diese Spukerscheinung ausgelöst wird, versucht sie, die Handlungen der Lebenden zu beeinflussen, indem sie auf ein Opfer **Einflüsterung** (WIL, SG 14) wirkt. Die vorgeschlagene Handlung kann in Abhängigkeit von der Gesinnung des Spuks bösartig sein, das Opfer in subtile Gefahr bringen oder Streit säen oder wohlwollend ausfallen, wenn der Spuk den Besessenen schreiben oder unbewusst sprechen lässt, um seine Wünsche den Lebenden mitzuteilen.

ZERSTÖRUNG

Einflüsternde Geister wollen in der Regel, dass ihre sterblichen Überreste zur Ruhe gelegt werden oder zu ihren Lebzeiten unerfüllte Wünsche aufgelöst werden. Werden diese Wünsche erfüllt, kann der Spuk ins Jenseits einkehren.

Neue Zauber

Die folgenden Zauber sind alles andere als weitverbreitet, sieht man von spiritistischen Kreisen und Kulturen ab, wo man der Ahnenverehrung frönt.

GEIST BESÄNTIGTEN

Schule Nekromantie; **Grad** KLE 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

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

Ziel eine körperlose untote Kreatur oder Spukerscheinung

Wirkungsdauer 1 Minute oder 1 Runde/Stufe, siehe Text

Rettungswurf WIL, keine Wirkung oder Keiner, siehe Text;

Zauberresistenz Ja

Dieser Zauber beruhigt vorübergehend aufgebrachte Spukerscheinungen und körperlose Untote wie Geister und Poltergeister. Du erlangst keine Kontrolle über die betroffenen Kreaturen, kannst eventuelle feindselige Handlungen ihrerseits aber bis zum Ende der Wirkungsdauer dieses Zaubers verzögern. Betroffene Kreaturen können keine gewalttätigen oder zerstörerischen Handlungen ausführen oder anhaltende Spukfähigkeiten auslösen, wohl aber sich verteidigen. Jede aggressive Aktion gegen einen besänftigten Geist oder Spuk beendet die Wirkungsdauer augenblicklich, dazu gehört auch alles, was ihm Schaden zufügt.

Spukerscheinungen steht kein Rettungswurf gegen den Zauber zu, allerdings muss dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 10 + HG der Spukerscheinung gelingen, um die zornige Wesenheit vorübergehend zu besänftigen. Bei Spukerscheinungen sinkt die Wirkungsdauer des Zaubers auf Konzentration (maximal 1 Runde/Stufe).



GEIST RUFEN

Schule Beschwörung (Herbeirufung); **Grad** KLE 5
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G
Reichweite 3 m
Effekt Ruf den Geist eines verstorbenen Humanoiden
Wirkungsdauer Konzentration
Rettungswurf WIL, keine Wirkung, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
 Du versuchst, den Geist eines bestimmten Individuums sich aus dem Grabe manifestieren zu lassen. Du musst dabei seinen Namen aussprechen, um ihn zum Erscheinen aufzufordern.

Unwillige Geister können der Beschwörung widerstehen, wenn ihnen ein Willenswurf gelingt. In diesem Fall nimmt meist ein Geist mit bösen Absichten den Platz des Gerufenen ein, welcher dich zu täuschen beabsichtigt. Die Schwierigkeit des Rettungswurfs hängt davon ab, wie gut dir der gerufene Geist bekannt ist und ob du zu ihm eine physische Verbindung besitzt.

Wissen	Modifikator des Willenswurfs
Nur Name bekannt (Grundvoraussetzung)	+15
Wissen aus zweiter Hand (du hast von der Person gehört)	+10
Wissen aus erster Hand (du hast die Person zu Lebzeiten gekannt)	+5
Wohlvertraut (du hast die Person gut gekannt)	+0

Verbindung	Modifikator des Willenswurfs
Ähnlichkeit oder Bild	-2
Besitz oder Kleidungsstück	-4
Körperteil, Haarlocke, Fingernägel usw.	-10
Unterschiedliche Gesinnung	+4

Bei Erfolg manifestiert sich der gerufene Geist als Nebelgestalt, welche vage dem Verstorbenen zu Lebzeiten ähnelt. Der Geist besitzt die körperlichen Attribute eines *Unscheinbaren Dieners* und kann Gegenstände in sehr kleinem Rahmen manipulieren. Ferner kann er sich leise flüsternd in jeder Sprache verständigen, die er zu Lebzeiten gekannt hat. Der Geist ist keine untote Kreatur und muss dem Beschwörer nicht gehorchen. Egal ob es dir gelingt, den gewünschten Geist zu beschwören, oder ob ein Betrüger seinen Platz einnimmt, kann der Geist sich weigern, deine Fragen zu beantworten, oder dich mittels Bluffen zu täuschen versuchen. In jedem Fall kann der Geist nur über die Dinge sprechen, die ihm zu Lebzeiten bekannt gewesen sind; er besitzt kein Wissen über Dinge, die sich nach seinem Tod ereignet haben. Bösartige Geister könnten ihre beschränkten Möglichkeiten zur körperlichen Einflussnahme nutzen, um den Zauberkundigen mittels poltergeistartiger Ausbrüche zu erschrecken.

Du musst dich als Standard-Aktion auf den Zauber konzentrieren, um ihn aufrechtzuerhalten und jede Runde eine Frage stellen zu können. Insgesamt kannst du eine Anzahl von Fragen in Höhe deiner Zauberstufe stellen. Der Geist beantwortet eine Frage in derselben Runde. Mit Ablauf der Wirkungsdauer verblasst die ektoplasmische Gestalt des Geistes und die Seele kehrt ins Jenseits zurück. Mit diesem Zauber können keine Geister von Kreaturen herbeigerufen werden, welche gegenwärtig zu den Untoten zählen.

Magische Gegenstände

Spiritisten verwenden häufig die folgenden magischen Gegenstände, um mit Geistern zu kommunizieren:

GEISTERSPRACHROHR	Preis	
	6.500 GM	
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 6	Gewicht 1 Pfd.
Aura Durchschnittliche Nekromantie		



Dieser lange Kegel besteht aus leichtem Metall und kann in drei Teile zerlegt werden. Betrügerische Medien nutzen oft nichtmagische *Geistersprachrohre* und setzen dazu Fingerfertigkeit und Bauchreden ein. Ein magisches Geistersprachrohr dagegen gestattet wirklich eine Kommunikation mit den Geistern der Verstorbenen. Wenn das Mundstück an die Lippen einer noch größtenteils intakten Kreatur gesetzt wird, kann der Benutzer ein Mal am Tag bis zu drei Fragen stellen, als wäre auf die Leiche *Mit Toten sprechen* gewirkt worden. Die Antworten der Leiche dringen in geisterhaftem Flüstern aus dem Kegel des Rohres.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	Kosten
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Mit Toten sprechen</i>	3.250 GM

GRABESKERZE	Preis	
	5.500 GM	
Ausrüstungsplatz Keiner	ZS 10	Gewicht 1 Pfd.
Aura Durchschnittliche Nekromantie		



Grabeskerzen sind magische Kerzen, welche im Angesicht einer Leiche den dazugehörigen Geist des längst Verstorbenen herbeirufen, so dass die Lebenden mit ihm sprechen können, während der Docht brennt. Hierzu muss eine *Grabeskerze* zwischen den sterblichen Überresten desjenigen platziert werden, dessen Geist der Benutzer kontaktieren möchte. Dabei kann es sich um teilweise Überreste oder sogar nur eine Handvoll Asche oder Leichenstaub handeln – nur völlig zerstörte Körper (z.B. als Folge von Auflösung oder Zerstörung) hinterlassen nicht genug Material. Wenn die Kerze entzündet wird, steigt dichter Rauch auf, in dem sich eine geisterhafte Gestalt manifestiert, welche der Kreatur zu Lebzeiten ähnelt.

Der manifestierte Geist ist ebenso ein Echo der Kreatur wie ihre aus dem Jenseits gerufene Seele und kann sprechen. Eine *Grabeskerze* verleiht ihrem Benutzer nicht die Gabe, zusätzliche Sprachen zu verstehen. In fast allen anderen Aspekten der Konversation folgt der Geist den Regeln des Zaubers *Mit Toten sprechen*, wobei er einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen diesen Zauber erleidet. Eine Leiche kann nur ein Mal von einer *Grabeskerze* betroffen werden; sie verbrennt die latenten nekromantischen und spirituellen Energien, welche nach dem Übergang der Seele ins Jenseits anhalten. Der Seele wird dabei kein Schaden zugefügt. Eine *Grabeskerze* kann nur ein Mal benutzt werden, die Rückkopplung mit den latenten Energien zerstört sie.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	Kosten
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Mit Toten sprechen</i>	2.750 GM

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Turmkartendeutung

Die modernen Turmkarten sind das Resultat von Jahrtausenden des Reisens, Erzählen von Geschichten, arkanen Forschungen und gemeinsam erlebten Tragödien. Obwohl viele Wanderer und Spieler behaupten, die Karten lesen zu können, gibt es nur eine sehr kleine, seltene Minderheit von Turmdeutern, welche mittels der Karten auf das Geflecht des Schicksals zurückgreifen und ihre eigene Magie verstärken können.

Im nichtmagischen Bereich werden die Turmkarten als Spielkarten, Mittel zur Wahrsagerei und als Hilfsmittel genutzt, um Narren von ihrem Gold zu trennen. Jede Karte ist eine wunderschöne Handarbeit, welche über Generationen hinweg innerhalb Familien von Hellsehern weitergegeben werden. Für einen ausgebildeten Turmdeuter ist jede Karte voller Mystizismus und Bedeutung. In der fernen Vergangenheit hat jeder Turmdeuter seinen eigenen Kartensatz angefertigt, doch im Laufe der Zeit entwickelte sich der aus 54 Karten bestehende Standardsatz, der nun abgesehen von den exotischsten Mystikern und tollkühnsten Amateuren von allen genutzt wird.

Die 54 Turmkarten sind in neun Gesinnungen und sechs Gruppen, die sogenannten Türme, unterteilt. Die Gesinnungen geben einen Hinweis auf die Bedeutung einer Karte: positiv oder negativ und Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft. Die Türme dagegen – Hämmer, Schlüssel, Schilde, Bücher, Sterne und Kronen – korrespondieren dagegen grob mit den Konzepten, die für einen Wagenzug von Bedeutung sind: Der Turm der Hämmer betrifft Krieg, Jagd und Ruf. Der Turm der Schlüssel bezieht sich auf Diebeskunst und wohl gehütete Dinge gleichermaßen, z.B. Kinder und Träume. Der Turm der Schilde repräsentiert das Zuhause, die Gemeinschaft, Gesundheit und Dinge, die man in der Nähe behält. Der Turm der Bücher umfasst das Lernen, die Geschichte und das Managen von Ressourcen und Reichtümern. Der Turm der Sterne betrifft esoterische und nicht greifbare Fragen wie Traditionen, die Götter und Legenden. Und der Turm der Kronen befasst sich mit jenen Dingen, die alle Sterblichen betreffen: Romanze, Familie, der eigene Platz in der Welt und Herrschaft.

Die Turmkartendeutung ist eine ernsthafte Angelegenheit. Da sie subjektiv und persönlich ist, lernen die meisten Anwender, neben den Karten auch die Klienten zu lesen, um die Prophezeiung zu erstellen. Der Klient (oder die Klienten) äußert eine klare Frage. Der Turmdeuter zieht die neun Karten, deren Turm mit der Frage in Verbindung steht, und mischt sie. Jeder Klient zieht eine Karte, um seine Rolle im Rahmen der kommenden Ereignisse zu erfahren, die sogenannte „Rollenkarte“. Dann werden alle Karten neu gemischt. Neun Karten werden gezogen und in der Regel in einem Raster von 3 x 3 Karten ausgelegt. Die Karten der linken Reihe stehen für die Vergangenheit, die in der rechten Reihe für die Zukunft. Die Gesinnung jeder Karte interagiert mit ihrer Position im Raster – je nach Position kann ihre Bedeutung wichtiger, unwichtiger oder sogar umgekehrt sein. Schlussendlich bedeutet jede Rollenkarte, welche im Raster erscheint, dass der betroffene Klient eine wichtige Rolle spielen wird, so dass sie einige Hinweise auf seinen Zweck liefert. Weitere Informationen zur Turmkartendeutung und der Interpretation der einzelnen Karten findest du im *Orakel der Türme*.

Die Turmkarten auf Golarion

Die Turmkarten werden von den meisten mit den Varisischen Wanderern in Verbindung gebracht, welche in Sippenver-

bänden das nordwestliche Avistan bereisen. Die azlantischen Kolonisten, welche Thassilon gründeten, brachten das Konzept der Spielkarten in die Region, während ihre varisischen Untertanen Motive aus ihren eigenen Sagen und Märchen nutzen. Im Zeitalter der Legenden gab es hunderte einzigartiger Karten, doch mit dem Erdenfall ging das Wissen um die meisten verloren. Die Iliosfamilie widmete ihr Leben der Bewahrung des Wissens ihres Volkes, schrumpfte im Laufe der Jahrhunderte, bis nur noch Sonnoraes übrig war. Diese nutzte thassilonische Magie und ihre eigenen Turmkarten, um eine aus Träumen geschaffene Taschendimension zu erschaffen, in welcher ihre Bibliothek varisischer Überlieferungen sicher sein sollte. Die meisten Varisischen Wanderer nutzen Sonnoraes Deck der Turmkartenerzählungen als Vorlage für ihre eigenen Turmkartensätze in der Hoffnung, durch das Gesetz der Sympathie auf die Macht des Turmkartenreiches und des dort befindlichen Wissens zurückgreifen zu können.

Reiche Händler brachten die Turmkarten mit sich in den fernen Süden nach Absalom, wo sie zu Beginn nur zum Zeitvertrieb genutzt wurde. Nach Arodens Tod begannen aber viele Bewohner der Stadt die bisherigen Unterhaltungsmittel ernst zu nehmen. Anstelle des üblichen Rasters von 3 x 3 Karten legen Anhänger Arodens eine kreisförmige Anordnung, das sogenannte All sehende Auge, und weisen der Gesinnung jeder Karte einen Zahlenwert zu, wodurch sie Elemente der osirischen Numerologie einarbeiten.

Die Turmkarten als Überraschungselement

Die Turmkarten können als alternativer Kartensatz zu den Überraschungskarten genutzt werden, um kleinere Einflüsse auf den Handlungsverlauf auszuüben, die Spieler nutzen können. Sie können zudem Abenteueraufhänger darstellen, welche der SL in seine Kampagne einarbeiten kann, um den Spielern Gelegenheit zu geben, die Effekte ihrer Karten einzusetzen.

Ein SC unterzieht sich dabei zu Beginn der Kampagne und bei jedem Stufenaufstieg einer persönlichen Turmdeutung und erhält eine Turmkarte als Überraschungskarte. Dabei kann er entweder seine Rollenkarte oder die Karte wählen, deren Position im Raster seiner Gesinnung entspricht. Ein SC kann über mehrere Überraschungskarten verfügen, wobei seine Charakterstufe die Obergrenze bildet. Er kann eine Überraschungskarte jederzeit ausspielen, auch wenn er nicht an der Reihe ist, ist aber dabei auf eine Karte pro Runde beschränkt.

Damit eine Turmkartendeutung wahrliche prophetische Bedeutung erlangt, könnte ein Spielleiter passend zu ihr Begegnungen oder sogar ganze Abenteuer entwickeln, dies gilt besonders für Karten, welche die Gesinnung oder Rolle eines Charakters repräsentieren. Jede der im Folgenden aufgeführten Turmkarten verfügt über zwei Charakteristika: Der Eintrag unter „Überraschungskarte“ führt den regelmechanischen Effekt auf, der auf das Ausspielen der Karte folgt, der Eintrag unter „Idee“ enthält einen Vorschlag, welchen der SL in die Kampagne einarbeiten kann, um seinen Spielern Gelegenheit zum Einsatz des Überraschungskarten-Effektes zu geben. Dies ermöglicht dem SL zudem, einen Ausblick auf künftige Ereignisse zu geben und den Spielern die Illusion zu geben, dass die Turmkarte wahre prophetische Macht besitzt.



Turm der Schwerter

Die Karten des Turmes der Schwerter stehen mit Stärke in Verbindung.

DER PALADIN (RG)

Überraschung Die Einstellung eines NSC verschiebt sich um einen Schritt hin zu Hilfsbereit.

Idee Die örtlichen Gesetzesvollstrecker fordern die SC heraus.

DIE BURG (NG)

Überraschung Das Ziel wandelt allen Schaden eines Angriffs in nichttödlichen Schaden um.

Idee Die SC müssen in einen abgesicherten Ort eindringen.

DER WEITE HIMMEL (CG)

Überraschung Das Ziel erhält einen Bonus von +10 auf den nächsten Stärkewurf oder Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst, um sich zu befreien.

Idee Sklaven kämpfen um die Freiheit.

DIE SCHMIEDE (RN)

Überraschung Das Ziel erhält einen Bonus von +20 auf einen Fertigkeitswurf für Handwerk.

Idee Die SC werden zu einem Wettkampf herausgefordert.

DER BÄR (N)

Überraschung Das Ziel erhält den Zustand Liegend oder erhebt sich als Freie Aktion aus dem Liegen, ohne Gelegenheitsangriffe dabei zu provozieren.

Idee Gezähmte Tiere kämpfen für einen verborgenen Herrn.

DER AUFSTAND (CN)

Überraschung Das Ziel erhält den Zustand Verwirrt für 3 Runden (wie der Zauber *Verwirrt*).

Idee Ein wütender Mob bedroht den örtlichen Anführer.

DER TEUFEL (RB)

Überraschung Das Ziel erleidet einen Malus von -20 auf den nächsten Angriffs- oder Kampfmanöverwurf.

Idee Böse Externare müssen sich an den SC oder denen, die diese beschützen, nähren.

DIE PRÜGEL (NB)

Überraschung Das Ziel provoziert augenblickliche Gelegenheitsangriffe durch jeden Gegner, der es gerade bedroht.

Idee Horden wandelnder Toten erheben sich des Nachts.

DER WIRBELSTURM (CB)

Überraschung Orkanstarke Winde (*Grundregelwerk*, Seite 439) umgeben das Ziel für 3 Runden in einem Radius von 1,50 m.

Idee Wahnsinnige, zerstörungswütige Luftelementare laufen Amok.

Turm der Schlüssel

Die Karten des Turmes der Schlüssel stehen mit Geschicklichkeit in Verbindung.

DER TANZ (RG)

Überraschung Das Ziel erhält für 1 Runde die Vorteile von *Bewegungsfreiheit*.

Idee Eine Herausforderung oder ein Wächter müssen durch Anmut überwunden werden statt durch Gewalt.

DIE GRILLE (NG)

Überraschung Die Bewegungsrate des Ziels steigt für 1 Runde um 9 m.

Idee Ein Grig muss tanzen, kann dies aber nicht allein.

DER JONGLEUR (CG)

Überraschung Das Ziel erhält für den Rest des Kampfes das Talent *Geschosse abwehren*.

Idee Riesen wollen die SC aus der Ferne zerschmettern.

DER SCHLOSSER (RN)

Überraschung Das Ziel erhält einen Bonus von +10 auf einen einzelnen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten.

Idee Diebe kommen in der Nacht, um die Schätze der SC zu stehlen.

DER PFAU (N)

Überraschung Das Ziel erhält für 1 Minute den Zustand *Gelähmt*.

Idee Die SC müssen ein versteinertes Opfer retten.

DER HASENPRINZ (CN)

Überraschung Das Ziel erleidet einen Malus von -5 auf seine RK, erhält zugleich aber einen Bonus von +5 auf Nahkampfangriffswürfe für den Rest des Kampfes.

Idee Ein tollkühner Angeber fordert die SC heraus, um den eigenen Ruhm zu mehren.

DER ERDRUTSCH (RB)

Überraschung Das Ziel verfällt für 3 Runden in *Wut*.

Idee Ein Erdrutsch oder Steinschlag bedroht die SC, ein Dorf oder einen Verbündeten.

DIE KRÄHEN (NB)

Überraschung Das Ziel erhält für 1 Runde *Hinterhältiger Angriff* +3W6.

Idee Diebe wollen den SC die Beute abnehmen.

DAS DÄMONENLICHT (CB)

Überraschung Das Ziel erleidet für 24 Stunden einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung, um Gefahren zu bemerken.

Idee Eine falsche Fährte führt die SC in Gefahr.

Turm der Schilder

Die Karten des Turmes der Schilder stehen mit Konstitution in Verbindung.

DIE POSAUNE (RG)

Überraschung Das Ziel ist für den Rest des Kampfes gegen Furchteffekte immun.

Idee Archonten verlangen, dass die SC sich für ein Verbrechen rechtfertigen, welches sie vielleicht gar nicht begangen haben.

DER ÜBERLEBENDE (NG)

Überraschung Das sterbende Ziel wird augenblicklich auf 1 Trefferpunkt geheilt.

Idee Geister suchen Hilfe, nicht Rache.

DIE WÜSTE (CG)

Überraschung Das Ziel erhält für 24 Stunden einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um in feindlichem Klima auszuhalten.

Idee Eine Sphinx bietet den SC an, sie in einem Wettstreit zu prüfen, allerdings wäre der Preis des Versagens furchtbar.

DER MESSINGZWERG (RN)

Überraschung Das Ziel erhält bis zum Ende des Kampfes Energieresistenz 10 gegen eine Energieart.

Idee Ein eher unbedeutender Fehlschlag hat entsetzliche Folgen.

DER VORARBEITER (N)

Überraschung Dem Ziel steht augenblicklich ein neuer Rettungswurf gegen einen Effekt zu, unter dem es gegenwärtig steht, wobei es einen Bonus von +5 auf den Wurf erhält.

Idee Hinter Monsterangriffen steht ein verborgener Strippenzieher.

DER BERGMENSCH (CN)

Überraschung Das Ziel erhält für 3 Runden einen Bonus von +4 auf stärke- und konstitutionsbasierende Fertigkeitswürfe.

Idee Plündernde Riesen sind noch größer und gefährlicher, als sie eigentlich sein sollten.

DAS DORNENGESTRÜPP (RB)

Überraschung Pflanzen verstricken das Ziel für 1 Minute (wie der Zauber).

Idee Würgeranken und Pflanzenkreaturen überrennen eine sichere Zuflucht.

DIE KRANKHEIT (NB)

Überraschung Das Ziel wird augenblicklich mit einer Krankheit infiziert.

Idee Die lokale Bevölkerung leidet unter einer Seuche.

DAS WACHSFIGURENKABINETT (CB)

Überraschung Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Betäubt.

Idee Ein Feind ist nicht das, was er zu sein scheint.

Der Turm der Bücher

Die Karten des Turmes der Bücher stehen mit Intelligenz in Verbindung.

DIE VERBORGENE WAHRHEIT (RG)

Überraschung Das Ziel erhält für 3 Runden die Vorteile von *Unsichtbares sehen*.

Idee Ein irrer Gelehrter antwortet nur in Halbwahrheiten.

DER WANDERER (NG)

Überraschung Das Ziel stößt in einem Gerümpel- oder Müllberg auf einen Gegenstand von bis zu 500 GM Wert.

Idee Ein wichtiger Charakter oder Schatz ist mit unbekanntem Ziel abgereist.

DER SCHERZ (CG)

Überraschung Das Ziel wird für 3 Runden gegen Furchteffekte und Gefühlseffekte, die Mali verleihen, immun.

Idee Ein Gegner ist körperlich machtvoll, geistig aber zerbrechlich.

DER INQUISITOR (RN)

Überraschung Eine Waffe des Ziels erhält für den Rest des Kampfes die Eigenschaft *Verderben*.

Idee Ermittler arbeiten sich durch die Illusionen oder Täuschungen der SC.

DER FREMDE HÄNDLER (N)

Überraschung Das Ziel kann augenblicklich mit einer dazu bereiten, angrenzenden Kreatur die Plätze tauschen oder ein freies Kampfmanöver für Versetzen mit einem Bonus von +4 ausführen, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Idee Einrätselhafter Händler besitzt, was die SC benötigen, verlangt aber unmögliche Preise.

DIE VISION (CN)

Überraschung Das Ziel muss sich für seine Aktion ein neues Ziel suchen.

Idee Ein Wahnsinniger muss die SC dazu bringen, ihm zuzuhören.

DER RAKSCHASA (RB)

Überraschung Das Ziel erleidet einen Malus von -10 auf seinen nächsten Fertigkeitswurf für Motiv erkennen.

Idee Ein Gestaltwandler bedient sich der SC, um seine Ziele zu erreichen.

DER NARR (NB)

Überraschung Das Ziel erleidet für 3 Runden einen Malus von -6 auf intelligenzbasierende Fertigkeitswürfe.

Idee Kleine, dummliche Kreaturen sorgen für große Probleme.

DER SCHLANGENBISS (CB)

Überraschung Die Zielwaffe wird augenblicklich von einer Anwendung Schwarzwipergift überzogen (*Grundregelwerk*, S. 558).

Idee Ein Assassine greift Freunde und Helfer der SC an.

Turm der Sterne

Die Karten des Turmes der Sterne stehen mit Weisheit in Verbindung.

DIE GEFLÜGELTE SCHLANGE (RG)

Überraschung Das Ziel kann augenblicklich eine zusätzliche Standard-Aktion ausführen.

Idee Gute Absichten behindern das Vorankommen der SC.

DIE HEBAMME (NG)

Überraschung Das Ziel erhält einen Bonus von +10 auf einen Fertigkeitswurf für Heilkunde oder Wissen

Idee Eine Macht mittlerer Größe bringt etwas Machtvollereres in die Welt.

DER WIRT (CG)

Überraschung Das Ziel kann eine Flüssigkeit in einen *Trank: Schwere Wunden heilen* verwandeln.

Idee Ein einäugiger Fremder bringt Wissen und Verständnis.

DIE KÖNIGINMUTTER (RN)

Überraschung 1W3 Schlichter (Unvermeidbare, *Monsterverzeichnis II*, S. 268) erscheinen und dienen dem Ziel während einer Krise.

Idee Die SC müssen für den örtlichen Adel arbeiten, um nicht zerschmettert zu werden.

DIE EULE (N)

Überraschung Das Ziel versteht Tiere und kann zu ihnen 24 Stunden lang sprechen.

Idee Ein Ungleichgewicht der Natur bedroht jeden in der Nähe.



DER JAHRMARKT (CN)

Überraschung Dem Ziel misslingt automatisch der nächste Rettungswurf gegen einen Illusionseffekt.

Idee Rund um die SC und in der Nähe befindliche Personen bricht Chaos aus, für das die SC nicht verantwortlich sind.

DIE SONNENINSTERNIS (RB)

Überraschung Für die nächsten 24 Stunden besitzen die Fokussierte Energie des Charakters, sowie seine *Wunden heilen*- und *Wunden verursachen*-Zauber nur $\frac{1}{2}$ Effekt, d.h. sie heilen nur die Hälfte der Trefferpunkte, bzw. verursachen nur halben Schaden.

Idee Eine unplanmäßige Sonnenfinsternis erweckt ruhelose Untote.

DIE STUMME VETTEL (NB)

Überraschung Das Ziel kann 1 Runde lang nicht sprechen.

Idee Eine verdorbene Frau stiehlt den SC Geheimnisse oder eine alte Frau hütet ein entsetzliches Geheimnis.

DER VERLORENE (CB)

Überraschung Das Ziel erhält für 1 Minute Verbundenheit mit Negativer Energie.

Idee Ein getöteter Held kehrt zurück, um seine guten Taten ungeschehen zu machen.

Turm der Kronen

Die Karten des Turmes der Kronen stehen mit Charisma in Verbindung.

DER LEERE THRON (RG)

Überraschung Das Ziel kann als Augenblickliche Aktion die Aktion Jemand anderem helfen beim Fertigkeitswurf eines Verbündeten unabhängig von der Entfernung einsetzen.

Idee Der Erbe ist verschwunden.

DAS THEATER (NG)

Überraschung Das Ziel kann Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegenüber einem geistlosen Konstrukt oder Untoten nutzen.

Idee Die Puppen sind nicht, was sie zu sein scheinen.

DAS EINHORN (CG)

Überraschung Das Ziel kann freiwillig eine beliebige Menge an Schaden auf sich nehmen und dabei dieselbe Menge bei einer anderen Kreatur heilen.

Idee Eine normalerweise gute Kreatur wütet durch das Land.

DIE HOCHZEIT (RN)

Überraschung Das nicht an einem Kampf beteiligte Ziel wird Freundlich, als hätte man Diplomatie eingesetzt.

Idee Unwahrscheinliche Verbündete arbeiten zusammen, um etwas Neues zu erschaffen.

DER ZWILLING (N)

Überraschung Angriffe gegen das Ziel gehen für 1 Runde lang zu 50% fehl.

Idee Ein Gegenspiegel taucht am unwahrscheinlichsten Ort auf.

DIE KURTISANE (CN)

Überraschung Das Ziel erhält für den Rest des Kampfes die Vorteile des Talentes Verbesserte Finte.

Idee Eine gesellschaftliche Zusammenkunft nimmt tödliche Ausmaße an.

DER TYRANN (RB)

Überraschung Das Ziel kann für 1 Runde lang nicht angreifen.

Idee Ein hochgefährlicher Gegner greift nach der Macht.

DER VERRAT (NB)

Überraschung Das Ziel kann für den Rest des Kampfes keinen Schaden heilen.

Idee Ein Freund oder Geliebter verrät die SC.

DER LÜGNER (CB)

Überraschung Das Ziel kann für 5 Runden lang nicht die Wahrheit sprechen und unterliegt einer Zauberpatzerchance von 50%, wenn er Zauber mit verbaler Komponente wirkt.

Idee Eine Geheimgesellschaft verdreht die Wahrheit.



Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheim-gesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften



Okkulte Schriften

Schwer schritten meine Entführer aus voll Tatendrang;
schleppten mich fort mit ihren blauen Händen.
In tiefer Nacht ging es die Straße entlang,
immer weiter in die Dunkelheit hinein, vorbei an leeren Ständen.
Dann erreichten wir den Ort ihrer dunklen Lieder.
Blaue Finger legten mich auf den Opferstein hernieder.
Und mit scharfer Jade Klinge Schnitt
schlitzten sie mich auf vom Scheitel bis zum Schritt.

– aus „Geliebte Tiefen“ in *Mysterii Tenebrae Somniarae*



Sein den Anfängen der Zivilisation verbreiten Geheimgesellschaften und verborgene Kulte ihre Lehren mittels rätselhafter Schriften zu verbotenen Themen. Zahllose Bücher befassen sich mit solchen verbotenen Punkten, auch wenn viele verloren gegangen und nur noch Gerüchte und Legenden sind. In manchen Fällen kann aber ein neu entdecktes Werk uralten Wissens eine längst ausgestorbene Bewegung von Anwendern dunkler Magie wiederbeleben.

Dieses Kapitel präsentiert sechs solche Bücher zusammen mit ihren Hintergrundgeschichten, einer Zusammenfassung des Inhalts und Angaben dazu, wer sie nutzen kann. In vielen Fällen verschaffen die Lektüre und das Studium solcher Werke dem Leser Einsichten und Fähigkeiten was diese Bände zu hochgeschätzten Besitztümern macht und ihre Mysterien nur noch nährt.

Ein Zauberkundiger kann eine dieser okkulten Schriften neben oder anstelle seines Zauberbuches nutzen, wenn er seine Zauber vorbereitet. Manche Zauber, die mittels dieser rätselhaften Texte vorbereitet werden, erhalten zusätzliche Vorteile – siehe hierzu die individuellen Einträge. Diese Vorteile werden aber nicht mit übertragen, sollte man die Zauber aus den jeweiligen Büchern in normale Zauberbücher kopieren. Ein Zauber, der mittels eines okkulten Textes vorbereitet wurde, kann mit maximal einem metamagischen Effekt versehen werden neben den Effekten, welche das Buch selbst verleiht.

Der finanzielle Wert dieser Bücher ist eng mit ihrer Macht verbunden. Jene mit magischen Fähigkeiten oder enthaltenen Zaubern werden als Wundersame Gegenstände, bzw. als Zauberbücher behandelt, um ihren Wert zu berechnen. Im Vergleich zu ähnlichen, aber nichtmagischen Schriften sind ihre Preise hoch, um die Seltenheit und den okkulten Status des enthaltenen Wissens widerzuspiegeln. In manchen Fällen haben unterschiedliche Versionen eines Buches voneinander abweichende Werte abhängig von ihrer Vollständigkeit. Manche Bücher sind weiter verbreitet als andere, jedoch sind alle derart selten, dass eine Abschrift aufzuspüren oft ein Abenteuer für sich ist oder aus dem Fund eines dieser Bücher ein Abenteuer für sich erwachsen könnte.

Andere Okkulte Schriften

Neben den sechs Büchern, die in diesem Kapitel beschrieben werden, gibt es auf der Pathfinderhintergrundwelt noch zahlreiche andere okkulte Texte, welche anderswo beschrieben werden oder der Fantasie des Spielleiters und den Bedürfnissen seiner Kampagne überlassen bleiben. Unter diesen sonstigen Schriften sind u.a.:

Das Azlanti Neris: Dieses uralte Werk beschreibt drei Städte aus vorazlantischer Zeit, in denen Große Alte eingekerkert sind.

Das Buch der Schlangen, Aschen und Eicheln – Schatten dessen, was war und sein wird: Dieses Buch befasst sich mit der Reise zur rätselhaften Dimension der Zeit.

Das Buch der Verdammten: Dieser mehrbändige Text katalogisiert die bösen Äußeren Ebenen und die sie bewohnenden Externaren. Siehe hierzu die Alma-

nache Buch der Verdammten: Hölle, Buch der Verdammten II: Abyss und Buch der Verdammten III: Abaddon.

Die Chroniken der Rechtschaffenen: Ähnlich dem Buch der Verdammten katalogisiert dieses Buch die Ränge der Himmlischen des Elysiums, des Himmels und des Nirvanas und die dort herrschenden Himmlischen Herrscher.

Die Chroniken des Kantorsquell: Dieses Buch besteht aus einem hölzernen Einband und leeren Pergamentseiten. Wird es gegossen und umhegt, sprießt aus ihm eine Pflanze mit uralten elfischen Schriftzeichen, welche von Wäldern und Gewässern aus anderen Welten zu erzählen scheinen.

Der König in Gelb: Dieser arkane Text wird mit den Alten Kulten und insbesondere dem Großen Alten namens Hastur in Verbindung gebracht.

Der Lacuna-Kodex: Dieses Buch voller äußerst mächtiger Zauber wurde von den letzten Königen Ustalavs während des Krieges gegen den Wispernden Tyrannen eingesetzt.

Der Smaragdene Kodex des Theraordens: Diese Sammlung von Zaubern und Ritualen zu Ehren des Pfauengeistes, einer thassilonischen Gottheit, wurde vom Theraorden niedergeschrieben, einer Gruppe von Anhängern des Pfauengeistes.

Das Nekronomikon: Der vielleicht berüchtigste Text, der mit den Alten Kulten assoziiert wird.

Die Pnakotischen Manuskripte: Ein finsternes Buch voller Informationen und Prophezeiungen über die Äußeren Götter und die Großen Alten. Den Alten Kulten ist es heilig und deren Gegnern daher einiges wert.

Preklikins Buch der Kulte: Dieses arkane Werk beschreibt die Alten Kulte und die Großen Alten.

Die Sarkorische Prophezeiung: Man hielt diese von einem sarkorischen Mystiker niedergeschriebene Sammlung von Prophezeiungen für verloren, bis die Gesellschaft der Kundschafter eine Abschrift bergen konnte.

Die Sarkoris-Splitter: Diese runengravierten Kristallscherben aus Sarkoris berichten von Hexenkulten und Kannibalismus und werden generell mit den Alten Kulten in Verbindung gebracht.

Über den Bestätigten Wahnsinn: Dieses uralte, tief-schwarze Buch befasst sich mit dem Dunklen Firmament, es ist zugleich ein Werk über Himmelsbeobachtung und eine Sammlung okkulten Wissens.

Die Xanthuun-Schriften: Auch dieses Werk steht in Verbindung zu den Alten Kulten und enthüllt angeblich die Geheimnisse vorsintflutlicher Mächte und wie die Welt erschaffen wurde.

Sonstige Religiöse Texte: Heilige und unheilige Schriften zu Ehren der golarischen Gottheiten müssen nicht schwer zu finden sein, allerdings stehen manche in jenen Religionen auf dem Index, wo die Verehrung der entsprechenden Gottheiten verboten ist. In diesen Fällen verbergen die lokalen, verbotenen Kulte die Texte ihres Glaubens gut. An solchen Orten können diese Bücher daher deutlich teurer und schwerer aufzutreiben sein.

Aleh Almaktoum

Das Aleh Almaktoum ist auch als das *Buch der Toten* bekannt. Dieses Zauberbuch ist das definitive Werk für altosirische Nekromantie. Theologiekenntnisse helfen dabei, die in diesen Papyrusrollen enthaltenen Mysterien zu verstehen, auch wenn sie sich hauptsächlich mit arkanen Themen befassen. Manche Möchtegern-Gelehrte glauben, der berüchtigte Nekromant Geb wäre der Autor, allerdings vertreten glaubwürdigere Osirionologen die Ansicht, es handle sich vielmehr um eine viel ältere Sammlung von Dokumenten. Es handelt sich um 20 bis 24 Schriftrollen, welche in der Regel in einer kleinen Holzkiste verwahrt werden. Das Buch wird in der Regel in vier Abschnitte unterteilt:

Kapitel 1-5: Diese Kapitel befassen sich mit den Begräbnisvorbereitungen für die Verstorbenen. Enthalten ist auch ein göttlicher Ritus, um eine Seele vor Daimonen, Nachtvetteln und anderen seelenfressenden Scheusalen auf ihrem Weg auf dem Fluss der Seelen zum Beinacker zu beschützen. Dieses Ritual erfordert die Fähigkeit, wenigstens einen Zauber des 3. Grades der Schule der Nekromantie wirken oder einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gegen SG 20 bestehen zu können. Es dauert 8 Stunden und kostet 1.000 GM in Zauberkomponenten. Das Ritual verleiht einer Leiche die Vorteile eines dauerhaften *Leiche segnen^{ABR}* und schützt die dazugehörige Seele vor Schaden, bis sie von Pharamsa gerichtet wurde.

Dieser Abschnitt des *Aleh Almaktoum* enthält ferner die folgenden Zauber: 3. – *Sanfte Ruhe* (erhält die Vorteile von Zauber ausdehnen, wenn mittels dieser Quelle vorbereitet); 1. – *Leiche kompostieren^{ABR}*, *Leiche verwandeln^{EXP}*.

Dieser Teil des Buches ist 350 GM wert.

Kapitel 6-10: Diese Kapitel enthalten Zauber zur Bekämpfung von Untoten und Methoden, ihre Erschaffung zu verhindern. Dabei ist auch eine Liste der Bedingungen, unter denen sich Untote von selbst erheben können, sowie Beschreibungen der Symptome von Ghulfieber und anderen Leiden. Nutzt man diese Kapitel als Referenz, erhält man einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Religion) hinsichtlich Untoten und für Heilkunde, um Krankheiten, die von Untoten übertragen werden, zu identifizieren und zu behandeln.

Sollte ein Zauberkundiger wenigstens fünf Zauber aus dem *Aleh Almaktoum* vorbereiten, kann er einen davon mit den Vorteilen des Talentes Thanatopischer Zauber^{ABR} versehen, ohne dabei den Zaubergrad anzuheben.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Zauber: 6. – *Geistersaluki* (siehe Kasten), *Schutz vor Untoten* (ALM Gewölbe); *Tod den Untoten*; 4. – *Knochenbrecher* (HB Osirion); 3. – *Sand der Zeit^{ABR}*, *Untote festhalten*; 0. – *Untote schwächen*.

Dieser Teil des Buches ist 4.425 GM wert.

Kapitel 11-18: Diese Seiten enthalten Methoden, wie ein Nekromant Untote kontrollieren oder beeinflussen kann, sowie die damit verbundenen moralischen und religiösen Folgen.

Sollte ein Zauberkundiger wenigstens drei Zauber aus die-



NEUER ZAUBER

Zu den vielen seltenen Zaubern, die im *Aleh Almaktoum* zu finden sind, gehört auch der folgende. Dieser war unter den Pharaonen des Alten Osirions beliebt, kann man damit doch einen geisterhaften, fliegenden Hund herbeizaubern.

GEISTERSALUKI

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 6, HXM/MAG 6

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, F (eine Hundestatue aus Edelmetall im Wert von 100 GM)

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

Effekt ein geisterhafter Hund

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erzeugt einen geisterhaften Saluki, ein untotes Hundewesen, das wie ein übergroßer großer Hund mit schwarzem, an Nacken und Schwanz grauem Fell und milchigen Augen aussieht. Er hat dieselbe Gesinnung wie du, kann telepathisch mit dir kommunizieren und ätherische Kreaturen sehen und angreifen. Ansonsten hat er dieselben Werte wie ein Jet-Hund (*Monsthandbuch*, S. 158). Da er meist etwa zwei Zentimeter über dem Boden schwebt, hinterlässt er keine Spuren. Du bist immun gegen die Fähigkeit Bellen deines Saluki. Sein Biss besitzt eine deiner Gesinnungskomponenten hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung.

sem Buch vorbereiten und dabei diesen Abschnitt lesen, kann er einen der Zauber mit den Vorteilen des Talents Threnodischer Zauber^{ABR} versehen, ohne dessen Zaubergrad dabei zu haben.

Diese Kapitel enthalten die folgenden Zauber: 7. – *Untote kontrollieren*; 2. – *Untote befähigen*; 1. – *Untote entdecken*, *Vor Untoten verstecken* (dies ist eine arkane Version des Zaubers und wird der Liste der Hexenmeister/Magier auf Grad 1 hinzugefügt).

Dieser Teil des Buches ist 2.750 GM wert.

Kapitel 19-21: Diese Kapitel enthalten Informationen zur Erschaffung von Untoten und fehlen oft bei den Abschriften im Besitz nichtböser Nekromanten. Man glaubt, dass zumindest dieser Teil von Geb persönlich verfasst und später dem eigentlichen Werk hinzugefügt wurde. Wenn ein Nekromant beim Vorbereiten seiner Zauber diese Kapitel konsultiert, erhält er zwei zusätzliche tägliche Anwendungen seiner Schulfähigkeit Macht über Untote.

Diese Kapitel enthalten die folgenden Zauber: 9. – *Hungrige Kanope* (ALM Machtgruppen); 8. – *Grablegion* (ALM Machtgruppen), *Mächtigere Untote erschaffen*; 6. – *Untote erschaffen*; 4. – *Tote beleben*; 3. – *Schwächeres Tote beleben^{ALM}*.

Dieser Teil des Buches ist 4.700 GM wert.



Das Buch der Eintausend Einflüsterungen

Das Buch der Eintausend Einflüsterungen ist die Inspiration und der Hauptleitfaden für die Geheimgesellschaft der Vorboten des Schicksals. Datiert auf den Beginn des 47. Jahrhunderts, wurde es im Jahre 4.648 AK entdeckt. Es enthält eine Reihe von Prophezeiungen, die angeblich Ereignisse beginnend 4.604 AK bis zu einem nicht definierten Jahr abdecken, bei dem man glaubt, es sei das Jahr 4.714 AK. Ab Arodens Tod im Jahre 4.606 AK weichen die Prophezeiungen vom tatsächlichen Geschehen ab und beschreiben eine nie eingetretene Zeitlinie. Das Buch wurde ein paar Mal kopiert und jeweils hochrangigen Mitgliedern der Vorboten (siehe Seite 30) anvertraut. Allerdings enthalten nicht alle Abschriften die im Original enthaltenen esoterischen und magischen Riten. Bei der ersten, von Fürst Garron gefundenen Abschrift handelt es sich um ein in schwarzes Leder gebundenes Werk. Die Umschlagsgestaltung erinnert an Rätselkisten mit ihren eingeprägten Messingverzierungen.

In Wahrheit soll das Buch die Verzweifelten und Enttäuschten manipulieren. Der Autor ist nirgends angegeben, allerdings verehren die Vorboten „den Autor“ zutiefst. Sie werden von ihrer Überzeugung angetrieben, welche stärker und leidenschaftlicher ist als alle erdenklichen Strafandrohungen oder Machtversprechungen. Da die Vorboten absichtlich auf jeden Mystizismus nach außen hin verzichten, ist die Gesellschaft bisher kaum aufgefallen, sieht man von ihren Taten ab. Es beweist die List und Schläue des Autors, dass das Buch die Vorboten an den Rand des Wahnsinns getrieben hat, ohne dass er dafür auch nur einen Zauber wirken, sondern lediglich ihre Hoffnung und Sehnsüchte ansprechen musste.

Eine Abschrift des *Buches der Eintausend Einflüsterungen* ist 100 GM wert, sollte sie aber die Anweisungen für das Ritual des Flüsternden Ratschlages beinhalten, steigt der Wert auf 450 GM.

Seiten 1-4: Das Buch beginnt mit einem kurzen Gebet an Aroden und der Bitte, das Buch und den Leser zu segnen. Wer diese Segnung liest oder rezitiert, gilt als mit dem Autoren vertraut hinsichtlich Zaubern wie *Ausspähung* u.ä.

Seiten 5-37: Die Prophezeiungen auf diesen Seiten enthalten kryptische Vorhersagen zu Ereignissen, welche zwischen den Jahren 4.604 und 4.606 AK eintreten sollten. Die Geschichtsschreibung hat sie als zutreffend verifizieren können. Die letzte Prophezeiung auf Seite 37 wird von den meisten als Bezug auf Arodens erwartete Rückkehr nach Golarion und den Beginn des Zeitalters der Herrlichkeit gedeutet.

Seiten 38-194: Die Prophezeiungen auf diesen Seiten werden mit jeder Seite zunehmend abstrakter, unverständlicher und schwieriger mit der Zeitlinie in Einklang zu bringen, egal wie kundig und fleißig der Leser ist. Unter anderem sind folgende Passagen zu finden:

„Das Königreich der Endlosen Schatten wird untergehen, wenn die Bande zu seinem Meister durchtrennt werden.“

„In den Ruinen des Einsamen Auges wird sich ein goldener Thron erheben und das Volk von Zistrallad wird seinen Streit beilegen.“



„Die Unholde des Mutterreiches werden vernichtet und ihre Diener in den Himmel vor die Armee der Zweihundzwanzig Dornen getrieben werden.“

„Die befriedende Klinge wird sich vor der Macht Fürst Anvalxors und seiner Drachenkrieger beugen.“

„An den Gestaden des Dunklen See wird der äffische Schamane der Zuschlagenden Natter zum Opfer fallen.“

„Nach dem Aufstieg des Elternlosen Kindes wird das Volk von Givbrafeth jeden außer den Niwgan töten.“

„Wenn die Tochter des Siebten Zweiges ihr Heimatland zurückerlangt, wird die Farbe der Gedanken in der Dunkelheit verblassen.“

„Galiti soll von der Herrschaft der Krone befreit und zu einer Bastion des Friedens, des Wohlstandes und der Gelehrsamkeit werden.“

„Die Nation auf der Insel wird ihre Grenzen ausdehnen und über die Löwen, die Schleier und die Käfer herrschen.“

„Alle Glocken der Klosterstadt werden mit einem Ton zerbrechen, wenn Beliskiar stirbt.“

„Wo der Strahlende Streiter einst gegen die Staublegion zu Felde zog, werden die Vogelscheuchenkriege tobten.“

„Besucher aus dem fernen Ormairahep werden mit einer sich bewegenden Insel eintreffen und Geschenke des Volkes des Reiches der Alten mit sich bringen.“

„Wird dem Fürst des Mitternachtsmahles das Horn eines lebenden Yumbiltha durchs Herz gestoßen, wird er in den Landen der toten Heuschrecken geheilt werden.“

„Der Stein des Himmels, des Mondes und der Sterne hat seine Pflichten erfüllt, so dass er zurückkehren möge, woher er kam. Alscharaschrai sei gepriesen!“

„Salzturm wird in das Reich der Gefäßigen Träume verbannt, auf dass er nicht länger den Horizont plage, und die Letzte Belagerung wird das Leiden der Gläubigen beenden.“

Seiten 123-125: Die Anmerkungen auf den mehreren Seiten dieses Abschnitts enthalten Einzelheiten zum Ritual des Flüsternden Ratschlages. Dieses ermöglicht es dem Anwender angeblich, mit dem rätselhaften Autor des Buches Kontakt aufzunehmen. Das Ritual funktioniert wie *Weissagung*, allerdings ohne die Chance eines Fehlschlages und ohne die Begrenzung auf ein Mal pro Woche. Der Ratschlag erfolgt stets flüsternd und drängt denjenigen, der Ritual ausführt, zu Taten, welche die Ziele des Autors unterstützen. Um das Ritual auszuführen, muss man imstande sein, wenigstens einen Erkenntniszauber des 4. Grades zu wirken, 10 Minuten aufwenden und Materialkomponenten im Wert von 25 GM verbrauchen. Das Ritual kann ein Mal am Tag durchgeführt werden; alle weiteren Versuche am selben Tag erbringen keine Antwort.

Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheimgesellschaften

Esoterische Traditionen

Okkulte Schriften

Mysterii Tenebrae Somniarae

(Die Geheimnisse des Träumenden Dunkels)

Dieses Werk eines anonymen Verfassers wurde zum Ende des Zeitalters der Finsternis geschrieben, als die Leere zwischen den Sternen so finster wie nie zuvor erschien waren. Es gibt viele unvollständige Abschriften, aber nur noch sieben vollständige Abschriften scheinen zu existieren, während das Original längst verlorengegangen ist. Alle sieben Abschriften sind in identisches, mitternachtsblaues Schantakleder gebunden. Der Text wird von komplexen Sternenkarten, verworrenen Gleichungen und verblüffenden Karten fremder Welten unterbrochen, dazu kommen unglaublich genaue Abbildungen der furchtbaren Kreaturen, welche im und jenseits des Dunklen Firmaments hausen. Um den Text vollkommen zu verstehen, muss man des Aklo mächtig sein und sich jahrelang mühen. Den groben Inhalt kann man sich aber innerhalb von 96 Stunden des Studiums aneignen, sofern am Ende ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 35 gelingt.

Eine vollständige Abschrift des Buches wird als normales Artefakt betrachtet, während sich der Wert einer unvollständigen Abschrift nach den vorhandenen Abschnitten richtet.

Seiten 1-195: Etwa die erste Hälfte dieses mächtigen Buches ist eine verworrene und oft widersprüchliche Darstellung der vielen hunderten von Welten, welche im Dunklen Firmament angeblich existieren oder von diesem berührt werden. Dabei ist ein Teil, der sich mit den Nah-Thalgu des Reiches der Schwärze befasst, besonders detailliert, allerdings bleibt auch dieser Abschnitt zu ihrem mysteriösen Sternenreich vage. Wird dieser Abschnitt als Referenz bei Fertigkeitswürfen für Wissen hinsichtlich des Dunklen Firmaments oder seiner Bewohner (mit Ausnahme der Großen Alten und der Älteren Götter) genutzt, liefert er einen Bonus von +10 auf solche Würfe und erlaubt zudem, sie ungeübt abzulegen.

Dieser Teil des Buches ist 10.000 GM wert.

Seiten 196-239: Dieser Bereich des Buches konzentriert sich auf die Manipulation und Veränderung bestimmter Zauber, die normalerweise auf die Herbeizauberung von Externaren von anderen Ebenen begrenzt sind. Wird dieser Teil des Buches als Fokus beim Wirken von *Planarer Ruf*, *Verbündeter aus den Ebenen*, mächtigeren oder schwächeren Versionen dieser Zauber oder für *Tor* genutzt, kann der Zauberwirker stattdessen Kreaturen aus dem Dunklen Firmament beschwören. Allerdings finden sich auf den Seiten keine Ratschläge, wie man sich vor solchen Wesen schützt.

Dieser Teil des Buches ist 5.000 GM wert.

Seiten 240-281: Dieser Teil des Buches wirkt, als wäre er in Eile geschrieben worden, als hätte der unbekannte Autor Furcht verspürt das Thema im Einzelnen darzulegen oder gefürchtet, er könnte zu viele Informationen preisgeben. Diese Seiten konzentrieren sich auf jene der

Großen Alten und Äußeren Götter, die mit dem Dunklen Firmament assoziiert werden, und verleihen einen Bonus von +4 auf entsprechende Würfe für Wissen.

Dieser Teil des Buches ist 1.600 GM wert.

Seiten 282-317: Dieser Teil des Buches ist hauptsächlich in unheimlichen Versen geschrieben und fasst wenigstens 61 Träume von anscheinend vielen unterschiedlichen Träumern zusammen. Jeder Eintrag schließt mit einem Datum und einer Todesursache ab. Es gibt zwar Theorien, aber bislang konnte niemand bestimmen, wie die Daten und Angaben mit den Träumen in Verbindung stehen. Studiert jemand diese Seiten und nimmt vor der nächsten Schlafphase bestimmte seltene Drogen ein, besteht eine kleine Chance, dass eine der Wesenheiten, auf die im Manuskript Bezug genommen wird, den Verstand des Träumenden berührt. Derartiges führt meistens zu 4W6

Punkten Intelligenztestzug, in 5% der Fälle aber stattdessen einem dauerhaften Intelligenzanstieg um 1W3 Punkte und dem Verlust der Fähigkeit zu träumen (so dass man definitiv nur ein Mal von diesem Abschnitt profitieren kann).

Dieser Teil des Buches funktioniert nur bei vollständigen Versionen. Bei einer unvollständigen Version ist dieser Teil 2.000 GM wert.

Seiten 318-371: Viele Zauberkundige suchen wegen dieses Abschnitts nach dem Buch. Er enthält Dutzende seltene und oft gefährliche arkane Zaubersprüche mit Bezug zum Dunklen Firmament. Frustrierenderweise enthalten alle sieben existierenden Kopien unterschiedliche und oft unvollständige Zaubersprüche, so dass man eigentlich gezwungen ist, sich mehrere Kopien zu beschaffen, um die Zauber zu rekonstruieren.

Der Wert dieses Teiles des Buches bestimmt sich nach den Gesamtkosten, um die jeweils enthaltenen Zaubersprüche abzuschreiben (*Grundregelwerk*, S. 219).

Seiten 372-404: Die letzten Seiten des Buches sind der rätselhafteste Teil und zugleich jener, der einen Leser am ehesten um den Verstand bringen kann. Bei den meisten Abschriften hat ein Unbekannter die meisten Worte mit einer Tinte eingeschwärzt, welche sich magischen und nichtmagischen Methoden widersetzt, um sie zu löschen, und durch welche man auch nicht hindurchsehen kann. Die einzigen leserlichen Worte auf diesen Seiten sind „Haus“, „Heim“ und ein Mal „Firmament“ – das letztere Wort ist auch das einzige Wort im ganzen Text, welches in Rot geschrieben wurde, während der Rest mit schwarzer Tinte niedergeschrieben wurde. Zudem ist es das einzige Mal, dass das Wort „Firmament“ selbst im Text auftaucht. Welche seltsamen Geheimnisse die ewige Tinte verbergen mag, muss noch enthüllt werden.





Der Nach-Innen-Gerichtete-Kreis

Bei diesem seltenen und ausgiebig illustrierten Werk handelt es sich um eine Abhandlung über Diabolismus aus der Feder Coganaris des Brechers. Dieser gehörte zu den frühen Würdenträgern des Hauses Thrune zum Ende des Zeitalters der Thronbesteigung und definiert die aggressive Einstellung des Hauses, infernalische Mächte zum Erlangen von Macht auszubeuten.

Das Buch ist in hochwertiges, burgunderrotes Leder gebunden und an Rücken, Kanten und dem komplizierten Schloss, welches seine Geheimnisse verbirgt, mit Silber geschmückt. Die neuwertigen Seiten aus hochqualitativem Pergament und Coganaris' makellose, genaue Handschrift vervollständigen den edlen Eindruck. Jedes Wort ist mit hellroter Tinte niedergeschrieben, die niemals zu Rostbraun abdunkelt, was den Eindruck der Nutzung infernalischen Blutes heraufbeschwört.

Das Buch soll sich zuletzt in Händen von Forschern der Gesellschaft der Kundschafter befunden haben, allerdings gibt es wahrscheinlich Abschriften, die sich z.B. in den Bibliotheken der Diabolisten des Hauses Thrune befinden.

Eine vollständige Abschrift des *Nach-Innen-Gerichteten-Kreises* ist 2.255 GM wert.

Seiten 1-36: Coganaris präsentiert seine Ansichten, wie Seelen gerichtet und zu Bittstellern werden. Dieses Wissen ist seinen Angaben nach notwendig, um das Wesen der Scheusale zu verstehen. Pharasmiten, welche das Werk lesen durften, bestätigen, dass die Beschreibungen im Grunde zutreffen, wohl aber sehr zu Gunsten der Hölle formuliert wurden.

Seiten 37-72: Der Brecher beschreibt, wie die Verdammten wie Vieh in bestimmte Schichten der Hölle getrieben werden, wo ihre Erinnerungen wie die Spreu vom Weizen ausgewrungen und fortgebrannt werden, während die Seelen zu Lemuren werden. Coganaris lehrt den Leser, dass ein Teufel auch nur eine Seele ist, wenn auch mit Illusionen falscher Größe. Deshalb sollte der Leser sich weder von ihm bedrohen noch einschüchtern lassen, da er im Grunde dem Leser ebenwürdig oder vielleicht oft auch schwächer ist – schließlich ist der Leser noch am Leben und die in einem Teufel verwandelte Seele war offenbar zu dumm, um dem Tod oder der Verdammnis zu entgehen. Wird dieses Kapitel als Ratgeber genutzt, erhält der Leser einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich Teufel.

Seiten 73-108: Coganaris präsentiert jeweils vierseitige Übersichten jeder Schicht der Hölle mit jeweils wenigstens einer Illustration. Die Illustrationen können als Ersatz für die zum *Ebenenwechsel* in die Hölle erforderliche Metallgabel benutzt werden, um sogar zu bestimmten Schichten der Hölle zu reisen. Nur der genaue Ankunftsplatz dort unterliegt weiterhin dem Zufall. Die Zeichnungen geben zugleich genau und Übelkeit erregend die Folterungen der Hölle wieder.



Seiten 109-144: Auf diesen Seiten befinden sich Notizen und Hinweise zu den Arten von Teufeln, die in der Hölle am häufigsten vorkommen. Bei einigen Illustrationen sind sechs ungewöhnliche, magische Symbole eingearbeitet. Diese kann man mittels eines Fertigkeitswurfs für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 als infernalische Siegel identifizieren. In diesem Abschnitt sind anstelle von Coganaris' normalerweise präziser Sprache einige Absätze recht krude formuliert. Mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 20 kann man bestätigen, dass er eine Verschlüsselung benutzt, und diese mit einem weiteren Wurf gegen SG 30 knacken. Dadurch können die wahren Namen der sechs Teufel entziffert werden, deren Siegel abgebildet sind. Dabei handelt es sich um vier niedere und zwei höhere Teufel, welche gegenwärtig alle an den Königshof von Cheliax gebunden sind.

Seiten 145-180: Dieses Kapitel ist eine Sammlung jener Zauber, die in Coganaris' Augen für einfachen Diabolismus essentiell sind: 8. – *Mächtiger Bindender Ruf*; 6. – *Bindender Ruf*; 5. – *Schwächerer Bindender Ruf*; 4. – *Aufopferung^{BdV}*, *Dimensionsanker*, *Externare quälen^{ABR}*; 3. – *Schutzkreis gegen Böses*; 2. *Gemeinschaftlicher Schutz vor Bösem^{ABR II}*.

Seiten 181-216: In diesem Kapitel enthüllt Coganaris einige seiner größten Entdeckungen.

Der Brecher instruiert den Leser, wie man ein Diagramm und einen speziellen Beschwörungskreis aus Silber erschafft, welcher wiederholt magisch aufgeladen werden kann, indem man die alternative, nach innen gerichtete Version von *Schutzkreis gegen Böses* wirkt, welche in diesem Buch enthalten ist. Diese Variante gestattet es dem Zauberkundigen, einen herbeigezauberten Externaren einzufangen und festzuhalten.

Im Gegensatz zum üblichen Beschwörungskreis aus zerpułvertem Silber wird dieser Kreis dauerhaft im Boden eingelassen, so dass er nicht durch einen achtlosen Schritt oder einen Windstoß unterbrochen werden kann. Ein permanenter Kreis erfordert Silber im Wert von 500 GM, zudem muss der Erschaffer über das Talent Wundersamen Gegenstand herstellen verfügen und *Schutzkreis gegen Böses* wirken können. Ihm muss ferner ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 (siehe Zauberbeschreibung) gelingen, andernfalls misslingt sein Zauber und die Materialien sind verschwendet. Der Kreis selbst besitzt keine innwohnende Magie, sondern wird jeweils mit Zaubern aufgeladen.

Schlussendlich unterweist Coganaris den Leser in den besten Praktiken beim Feilschen mit infernalischen Wesen. Sein Verständnis für den teuflischen Verstand verleiht dem Leser einen Situationsbonus auf konkurrierende Charismawürfe bei Verhandlungen mit einem Teufel nach Wirken von *Bindender Ruf* oder einem ähnlichen Zauber. Dies umfasst auch, einen Teufel dazu zu überreden, dass er sich an einen Teufelstalisman binden lässt.

Die Vereinigung des Fleisches

Obwohl dieses Werk tausende Seiten mit Bildern und beschreibenden Fußnoten umfasst, befinden sich die einzigen ausformulierten Sätze im Text dieser überdimensionierten Sammlung aus 1.986 Platten im Nachwort. Dieses ist ein formelles Lebewohl des Autors, eines mysteriösen Künstler-Gelehrten, welcher nur ein „V“ als Signatur genutzt hat. Der Bildband enthält anatomische Studien, Darstellungen von Skeletten, Blutkreisläufen, dem Gehirn und anderen Organen, sowie eine bildliche Enzyklopädie der Abnormitäten, welche auf der Grenzlinie von Kunst und Groteske balanciert. Nur wenige Gelehrten denken, dass die Sammlung aus Meisterwerken, welche mit derartiger Präzision und chirurgischer Detailgenauigkeit gefertigt wurden, um der Kunst willen existiere. Der (oder die) rätselhafte V erklärt seine Ziele nicht, so dass zahlreiche Gelehrten bereits eigene Interpretationen und Begleitstudien erstellt haben. Von diesen gehören die folgenden drei zu den bekanntesten und provokativsten.

Eine Ausgabe von *Die Vereinigung des Fleisches* hat einen Wert von 2.000 GM.

Asophas Anatomie Lehrbuch:
An qadirischen Universitäten ist dieses Werk aus der Feder Khimeh Asophas seit dem Jahre 4.300 AK der Begleitband zur *Vereinigung des Fleisches*. Asophas Text bezieht sich häufig auf das ältere Werk und nutzt dessen Illustrationen, um Ärzte bei der Diagnose von Zuständen und komplizierten Operationen anzuleiten. Das Buch gilt als Standardwerk für jene Heiler, die keine Magie einsetzen. Ein Leser, welcher dieses Buch und *Vereinigung des Fleisches* als Referenz nutzt, kann nach zehnminütigem Studium einen Fertigkeitswurf für Heilkunde zur Langzeitbehandlung oder Behandlung tödlicher Wunden mit einem Bonus von +2 ablegen.

Eine Abschrift ist 4.000 GM wert.

Fesseln und Rote Flüsse – Der Innere Pfad: In diesem Band befasst sich der rahadoumische Mystiker Sutrev Abdonnovi mit zahlreichen Mustern, die er innerhalb von *Vereinigung des Fleisches* entdeckt hat. Diese Abhandlung stellt die Annahme auf, dass göttliches Wirken in jedem sterblichen Leib zahllose Botschaften hinterlassen und dass Individuen durch Meditation und Aderlass Zugang zu verborgenen Potentialen und Offenbarungen erlangen könnten. *Fesseln und Rote Flüsse* liefert kaum Antworten, wird von vielen garundischen Athleten und Philosophen aber für seine Einsichten zur Verbindung zwischen Körper und Geist gepriesen. Wenn ein Leser einen Tag mit der Lektüre des Werkes verbringt und dann ein Klassenmerkmal umlernt, benötigt er dafür 2 Tage weniger (Minimum 1 Tag).

Eine Abschrift ist 10.000 GM wert.

Riten: Der am wenigsten bekannte Begleitband zu *Vereinigung des Fleisches* ist Gostains *Riten*. Der fanatische Zon-Kuthonanhänger Gostain ist eher dafür bekannt, dass er eine 300köpfige Kuthitengemeinde aufgebaut und in einem Massenmenschenopfer in der Nähe des Tales der Schatten abgeschlachtet hat. Gostain selbst verschwand kurz darauf, seine

drei überlebenden Akolythen fanden in seiner Höhle aber eine Abschrift von *Vereinigung des Fleisches* und ein Tagebuch, das in der Gemeinsprache und auf Infernalisch geschrieben war. Letzteres enthält eine Interpretation, in welcher Gostain behauptet, es verwandle den Körper in eine „lebende Opfergabe“ und öffne das eigene metaphysische Tor für die Verheiße-Ne Perfektion. Die Methode ist verwirrend und mehr als nur überaus schmerzvoll – selbst die gläubigsten Kuthiten schrecken vor ihr zurück. Dennoch hält dies die Kirche des Zon-Kuthon nicht davon ab, Gostains Schriften und die *Vereinigung des Fleisches* unter ihren älteren Mitgliedern in Umlauf zu bringen.

Ein nicht-guter Charakter kann *Riten* als Teil eines sieben-tägigen Rituals nutzen, welches man nur bei sich selbst, nicht aber bei anderen vollziehen kann. Dabei muss dem Charakter jeden Tag ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um die selbstzugefügten Folterungen zu ertragen. Mislingt der Wurf, endet das Ritual augenblicklich. Gelingen dem Charak-

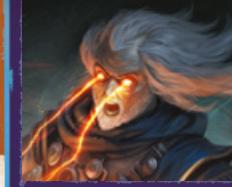
ter aber alle sieben Rettungswürfe, erhält er eine permanente negative Stufe und es öffnet sich ein Portal ins Reich Xovaikain auf der Ebene der Schatten. Durch dieses kommt ein Ostiarius (*Monsterhandbuch IV*, Seite 167) mit einem schwarzen Edelstein. Der Kyton gratuliert dem Charakter, dass dieser seinen Wert bewiesen hat, und behauptet, der Edelstein im Käfig enthalte den „wahren Willen“ des Charakters. Er bietet dann an, den Charakter mit sich nach Xovaikain zu nehmen, einem Reich unbeschreiblicher Offenbarungen und Domäne Zon-Kuthons und der Kytonen, oder den Edelstein aufzubrechen und dem Charakter einen Wunsch zu gewähren. Einfache Wünsche werden dabei umso eher den Erwartungen nach erfüllt, während umfangreichere Wünsche oft mit körper-

licher oder geistiger Folter verbunden sind. Der Kyton und das Portal verschwinden nach 7 Minuten, bzw. nach Ende der Verhandlungen, sofern dies eher eintritt. Einem Charakter, welcher das Ritual ein zweites Mal durchführt, wird lediglich die Passage durch das Portal angeboten.

Nimmt der Charakter den Wunsch des Kytonen an, wird er markiert: Binnen 2W12 Stunden nach dem Tod des Charakters kehrt ein Ostiarius zurück, um seine Leiche zu beanspruchen. Hinsichtlich der Fähigkeit *Ebenenwechsel* des Ostiarius wird der Charakter stets als Rechtschaffen Böse behandelt. Sollte der Kyton in die Flucht geschlagen oder der Charakter ins Leben zurückgeholt werden, erscheint ein Ostiarius jedes weitere Mal, wenn der Charakter stirbt, und bringt häufig mächtigere kytonische Verbündete mit, bis er der Leiche des Charakters habhaft wird. Sollte der Charakter den Kyton nach Xovaikain begleiten, tritt sein Ende sofort und auf unaussprechliche Weise ein.

Eine Abschrift von *Riten* ist 150.000 GM wert.





Das Verlorene Evangelium des Tabris

Diese Schriftrollensammlung wird seit Jahrhunderten vom Esoterischen Orden des Pfälzgräflichen Auges verborgen und als Hauptkodex für seine seltsamen okkulten Lehren sterblicher Erleuchtung genutzt wird. Gefunden wurde sie vom adeligen Abenteurer Aldus Kanter und ist seitdem Quelle endloser Spekulationen unter Golarions Gelehrten. Kanter stieß in einem Grabmal in der Tiefe der osirischen Wüste auf diese zerfallenden Schriftrollen und ihren Hüter: die vertrocknete Hülle eines einst engelhaften Wesens, von dem es heißt, es hätte sich um Tabris gehandelt, den Autor des *Buches der Verdammten*. Es wurde aber nie bewiesen, dass es sich bei dem Wächter wirklich um den gefallenen Autor oder eine andere Art silberzüngiger Wesenheit gehandelt hat, welche es darauf abgesehen hat, die Menschheit zu verderben. Das Geheimnis um die wahre Identität des Autors besteht weiterhin, flüttet der Orden doch weiterhin die Legende und die Annahme, dass der Text ein goldenes Zeitalter der göttlichen Erleuchtung einleiten würde.

Der Orden konservierte im Geheimen die alten Pergamente mit magischen und weltlichen Mitteln und versteckte sie in der Nekropole der Getreuen von Sothis. Dort wurden sie an einer langen Rolle verzauberten Leinenstoffes befestigt und auf kunstfertig gearbeiteten Stäben aufgerollt. Eines der ewigen Rätsel des Textes besteht darin, dass man beim wiederholten Lesen der Kapitel auf Abweichungen stößt – mal fehlt hier ein Wort, mal steht dort ein falscher Ausdruck. Diese Variationen trieben Aldus in den Jahren vor seinem Tod in den Wahnsinn. Der Orden ist davon überzeugt, dass das Evangelium der wahre Bericht über die Schöpfung und der Schlüssel zur Wiedergeburt des urzeitlichen Gottes Ihys seien, des ermordeten Bruders des Asmodeus. Da die Ordensführung sehr daran interessiert ist, den *Ihsreibser* aufzuspüren – das Fragment des Speeres, mit dem der Protogott ermordet wurde, erweckt dies viele Fragen, was der wahre Inhalt des Evangeliums sein könnte.

Die zu Schriftrollen bearbeiteten Fragmente umfassen über 1.000 Seiten Text in spinnenartiger, weitläufiger Handschrift auf Celestisch und enthalten nach Ansicht des Ordens die geheime – oder ketzerische – Geschichte des Universums mit fast unleserlichen Ritualen und mächtigen Zaubern.

Die ursprüngliche Abschrift des *Verlorenen Evangeliums des Tabris* ist ein gewöhnliches Artefakt. Dies gilt auch für jede der wenigen aufs sorgfältigste erstellten und übersetzten Abschriften in den geheimen Bibliotheken des Ordens. Ferner gibt es zahlreiche eher amateurhafte Übersetzungen, denen die magischen Eigenschaften des Kompletttextes, die enthaltenen Zauber, Worte der Macht oder Anweisungen zum Golembau fehlen; dennoch ist jede aufgrund ihrer Seltenheit und Besonderheit 100.000 GM wert.

Das Evangelium der Azhia: Dieser Bericht entstammt angeblich dem niedergeschriebenen Flüstern der fast toten Göttin Azhia, von deren sterbendem Leib man am Hofe des

Erzteufels Baalzebul unablässig speist. Das Evangelium behauptet, die Göttin hätte das Aufbrechen der beiden Sphären des Großen Jenseits beobachtet – demnach hätten sie sich mitoseartig in ihrer Gebärmutter, der Astralebene, geteilt. Diese Bruchstücke sind voll mit der Thematik der Schöpfung und der Wiedergeburt, von welcher der Orden regelrecht besessen ist. Dazu kommen urzeitliche Schriften, aus denen Zauber wie *Aschesturm^{ABR}*, *Flammende Wolke*, *Halbebene erschaffen^{ABR}*, *Höhere Erschaffung*, *Hungrige Grube^{EXP}*, *Säureeruption^{ABR}*, *Säurenebel* und *Todeswolke* rekonstruiert werden konnten.

Das Evangelium des Ihys: Dieses bruchstückhaft vorhandene, unvollständige Evangelium enthält angeblich die übersetzten Echos von Ihys' Todesschrei, welche Tabris mittels Einstimmung auf den *Ihsreibser* erfahren konnte. Das Fragment des Speeres soll den Nachhall allen Wissens des Protogottes zur geheimen Schöpfung des Multiversums bis zum Augenblick seines Todes enthalten. Die Worte des Textes sind auf den ersten Blick eine Masse formloser Symbole, welche beim

Lesen aber zu einer primitiven Urform des Celestischen verschmelzen. Diese Seiten enthalten diverse Worte der Macht (siehe *Ausbauregeln: Magie*), darunter alle Worte des Gestaltwandels, des Lebens, des Lichts, der Macht, der Sprache und der Zeit.

Evangelium des Maelssikelc:

Der Autor hat angeblich diese Äußerungen eines Proteanerherrschers namens Maelssikelc gesammelt, welcher die Ausdehnung der Äußeren Sphäre beobachtet haben soll. Dieses Kapitel ist voller komplizierter Hierarchien und der Herrschaftsgebiete mächtiger Externarer – es enthält sogar viele Wahre Namen.

Der Orden warnt aber zugleich, dass die Macht oder Bedeutung der Namen nachgelassen haben kann aufgrund verstricher Zeit oder weil der Proteaner vielleicht den Chronisten getäuscht hat. Dieses Evangelium enthält die folgenden Zauber: *Astrale Projektion*, *Bindender Ruf*, *Ebenenwechsel*, *Mächtiger Bindender Ruf* und *Tor*. Der enthaltene Torzauber ist da-

bei darin einzigartig, dass er jedes Mal ein Tor zu einer Örtlichkeit auf einer Äußeren Ebene öffnet, wo sich die Ruine eines Grabmales befindet, welches bestens zu Aldus' Beschreibung von Tabris' Gruft in Osirion passt. Was sich in diesem identischen Grabmal befinden mag, ist der Grund für endlose Debatten und waghalige Expeditionen der mächtigsten Angehörigen des Esoterischen Ordens.

Psyrischer Psalm: Bei diesen haikuartigen Versen verschieben sich die Silben nach einer komplizierten Zahlsequenz. Sie enthalten ketzerische Berichte zu den Experimenten der Götter mit den Titanen, sowie zur Schöpfung und dem Entstehen des sterblichen Lebens. Es gibt viele Berichte über „Fehlstarts“ des Lebens, welche als magische *Handbücher der Golemschaffung* für Fleisch-, Lehm- und Steingolems dienen können. Eine Seite dieses Kapitels ist vollkommen von tropfender schwarzer Tinte bedeckt – sollte jemand ihre dunklen Tiefen erforschen wollen, muss er feststellen, dass es sich um einen *Fraßbeutel* handelt.



Sammlungs-Memorandum

Golarische Geheimnisse

Geheimgesellschaften

Esoterische Traditionen

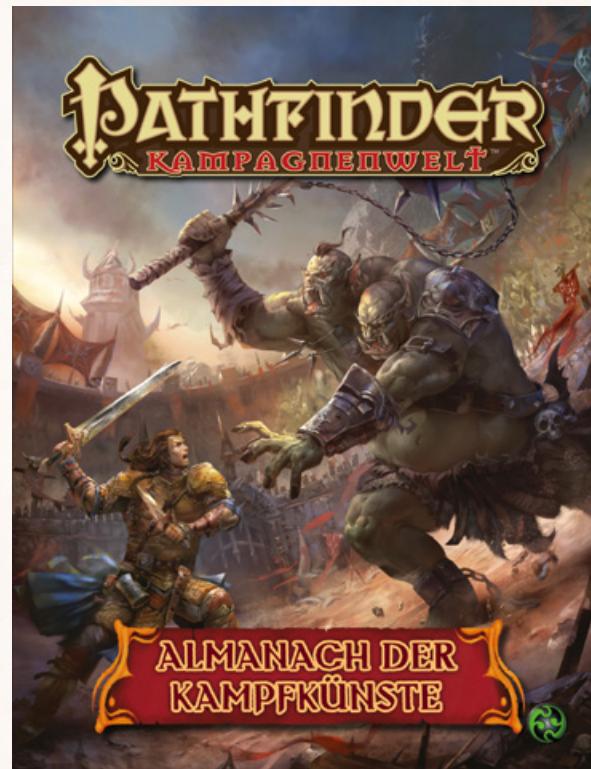
Okkulte Schriften

Eine Welt voller Kampf!

Sei es am Rand der Weltenwunde, wo Dämonenhorden die Länder der Menschen belagern, sei es auf den Schlachtfeldern von Mendev und Nirmathas, wo sich Soldaten als Vertreter von Idealen auszeichnen, der Kampf ist überall ein Teil des Lebens im Gebiet der Inneren See. Egal ob tugendhafte Kreuzfahrer in die Schlacht ziehen, gnadenlose Gladiatoren aufeinandertreffen oder waghalsige Gauner die Klingen kreuzen, Können im Umgang mit der Klinge und zu wissen, wann man sie ziehen muss, können den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. Die Geheimnisse des Kampfes sind vielleicht nicht in Altäre eingeschrieben oder in Zauberbüchern zu finden, aber dennoch ebenso unterschiedlich und machtvoll wie jede Magie und ebenso den tapferen Helden verfügbare!

Der *Almanach der Kampfkünste* befasst sich mit der Funktion des Kampfes in dieser großen, varierenden Region. In diesem Band findest du:

- ◆ Eine Aufstellung der gefährlichsten und tödlichsten Meister des Kampfes in der Region der Inneren See.
- ◆ Einzelheiten zu vier Arten von Kampfausbildungszentren: Dojos, Gladiatorenarenen, Diebesgilden und Kriegerakademien; sowie Regeln, wie man solchen Organisationen beitritt und dort sein Können verbessert.
- ◆ Regeln für mehrere Arten spezialisierten oder besonderen Kampfes, darunter die Geheimnisse der legendären Aldori-Schwertmeister, Kampfstile der Angehörigen der unterschiedlichen Religionen, Gladiatorenkampf, monströse Reittiere und den Einsatz von Technologie im Kampf.
- ◆ Zwei neue Ritterorden – der Bestienorden und der Wächterorden –, sowie neues Material für andere ritterliche Orden.
- ◆ Über ein Dutzend neue Archetypen für alle Arten tapferer Kombattanten, darunter der Bastlerschütze, der Blitzmönch, der Schoanti-Flammenreiter und der Dornenwirr-Dämonenjäger.
- ◆ Zwei neue Prestigeklassen: der Vollstrecke der Reinen Legion und der Ulfengardist.
- ◆ Dutzende neuer magischer Gegenstände, welche Kampfbeteiligte während der heftigsten Schlachten schützen und selbst Neulinge in Meister der Kriegskunst verwandeln.



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), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, persons, 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 v1.0a © 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.

Aurumvorax 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.

Poltergeist 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 Lewis Pulsipher.

Pathfinder Campaign Setting: Numeria, Land of Fallen Stars © 2014, Paizo Inc.; Authors: Jim Groves and Russ Taylor.

Deutsche Ausgabe Almanach der Okkulten Geheimnisse © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



DIE FÜRCHTBARE WAHRHEIT!

Die Gelehrten jeder Zivilisation werden seit Generationen von verschiedenen Fragen geplagt: Wie konnte die Menschheit sich aus der Barbarei erheben? Warum haben die Gnome die Erste Welt verlassen? Wer sind die Verborgenen Herrscher? Was ist das Aucturn-Rätsel und welche fremdartigen Kräfte verleiht es den Herrschern Osirions? Welches Geheimnis enthält der zurückbeorderte fünfte Band der Chroniken der Kundschafter? All diese Fragen werden teilweise in diesem Band beantwortet, werfen aber noch gefährliche Fragen auf...

Dieser Almanach befasst sich mit den finsternen Geheimnissen Golarions:

- ▶ Die fünf am meisten debattierten Fragen der Welt, darunter der Ursprung des Lebens, der Exodus der Gnome und die Pläne der Verborgenen Herrscher.
- ▶ Acht Geheimgesellschaften, darunter die Anaphexia, der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges und die Ritter des Ionensterns, und wie man ihnen beitreten kann.
- ▶ Esoterische Traditionen wie Astrologie, Numerologie, Spiritualismus und mehr samt neuer Regeln und Charakteroptionen, um sie in Kampagnen zu integrieren.
- ▶ Neue Möglichkeiten, die Zukunft von Charakteren zu deuten und zu beeinflussen mit Hilfe der Sternbilder, der Kosmischen Karawane und der Turmkarten.
- ▶ Einzelheiten zu sechs der berüchtigtesten Schriften Golarions und warum sie so gefährlich sind.
- ▶ Zahlreiche Optionen für Spieler, darunter neue Talente und Zauber, magische Ritualgegenstände, die Prestigeklasse des Jüngers der Schmerzen, das Mysterium des Okkulten und mehr.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51037PDF

J