

Ein kleiner Überblick

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



Achaekēk

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



Alseta

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



Apsu

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



Besmara

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



Brigh

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



Dahak

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



Ghlauder

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



Groetus

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



Gyronna

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



Hanspur

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



Kurgess

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



Milani

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



Naderi

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



Sivanah

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



Zyphus

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

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

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

Auf dem Titelbild



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



Inhalt

Vorwort	2
Achaekex	4
Alseta	10
Apsu	16
Besmara	22
Brigh	28
Dahak	34
Ghlauder	40
Groetus	46
Gyronna	52
Hanspur	58
Kurgess	64
Milani	70
Naden	76
Sivayah	82
Zypus	88

Quellenverweise

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

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

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

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

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

Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Faiths © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe *Almanach der Religionen Golarions* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

Vorwort

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

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

Die Macht der Götter

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

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

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

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

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



BSH
11/13

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

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

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

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

Glaube und Spielregeln

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

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

Göttlicher Gehorsam

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

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

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

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

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

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Achaek

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

Er, der durchs Blut wadet

Gott der Attentäter, der göttlichen Bestrafung und der Roten Mantis

Gesinnung RB

Domänen Böses, Krieg, Ordnung, Tod, Tricks

Unterdomeänen Blut, Diebstahl, Mord, Taktiken, Täuschung

Bevorzugte Waffe Zahnsäbel

Zentren der Verehrung Ilizmagorti

Nationalität Monster

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



gilde“. Du erhältst gegen dieses Ziel einen unheiligen Bonus von +2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe und fügst ihm zusätzliche 2W6 Schadenspunkte zu. Der SG von Rettungswürfen gegen von dir auf das Ziel gewirkte Zauber steigt um 2. Solltest du beauftragt sein, ein Ziel zu töten, kommen diese Boni gegen das Ziel zur Anwendung; solltest du beauftragt sein, mehrere Ziele zu töten, musst du eines davon wählen, wenn du das Gehorsamsritual ausführst.

SEGEN DES HÜTERS (ASSASSINEN)

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

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

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

SEGEN DES VERKÜNDERS

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

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

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

SEGEN DES ERHABENEN

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

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

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

Vorwort

Achaekes

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus