

KTB

1716

HLB
Wiesbaden

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT™



ALMANACH DER HIMMLISCHEN HERRSCHER

17-947 DIE FÜRSTEN DER OBEREN EBENEN

Die folgenden Tabellen führen viele der bekannten Himmlischen Herrscher zusammen mit ihren Einflussbereichen und den Kräften auf, welche sie ihren Anhängern gewähren.

AGATHIONEN

Name	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Bharnarol	NG	Durchhaltevermögen, Erfindungen, Kreativität	Gemeinschaft, Gutes, Handwerk, Wissen	Sichel
Eritrice	NG	Debatten, Meinungen, Wahrheit	Adel, Gutes, Verzauberung, Wissen	Dolch
Halcamora	NG	Gärten, Obstthaine, Wein	Glück, Gutes, Pflanzen, Wetter	Knüppel
Irez	NG	Karten, Schreiber, Zauber	Glück, Gutes, Magie, Runen	Wurfpfeil
Jaidz	NG	Feiglinge, Jugend, Ungeprüfte	Gutes, Herrlichkeit, Reisen, Schutz	Kurzschwert
Korada	NG	Frieden, Vergebung, Vorausschau	Gutes, Heilung, Magie, Schutz	Waffenloser Schlag
Lorris	NG	Benachteiligte, Freiwilligkeit, Wohltätigkeit	Befreiung, Gemeinschaft, Gutes, Schutz	Kurzspeer
Lythertida	NG	Früher Tod, Idealismus, Potenzial	Gemeinschaft, Gutes, Heilung, Tod	Waffenloser Schlag
Ondisso	NG	Erhöhung, Unbestechlichkeit, Versuchen widerstehen	Befreiung, Gutes, Schutz, Stärke	Leichte Armbrust
Raudrosch	NG	Herdentiere, Hirten, Tierzucht	Gutes, Reisen, Schutz, Tiere	Kampfstab
Schei	NG	Alter, Leben, Selbstverwirklichung	Befreiung, Gemeinschaft, Gutes, Heilung	Sichel
Uskyeria	NG	Besonnenheit, Jagd, Schlummer	Gutes, Ruhe, Stärke, Tiere	Krummsäbel
Ylimancha	NG	Fischer, Fliegende Kreaturen, Küstengewässer	Gutes, Luft, Tiere, Wasser	Langbogen

ARCHONTEN

Name	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Andoletta	RG	Respekt, Sicherheit, Trost	Gutes, Ordnung, Schutz, Wissen	Kampfstab
Arqueros	RG	Leibwächter, Schutz, Wachsamkeit	Gutes, Krieg, Ordnung, Schutz	Langspeer
Dammerich	RG	Exekutionen, Richtsprüche, Verantwortung	Gutes, Herrlichkeit, Ordnung, Tod	Zweihändige Axt
Eldas	RG	Architektur, Baukunst, Planung	Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung	Leichter Streithammer
Falayna	RG	Kriegerische Ausbildung, Ringe, Weiblichkeit	Befreiung, Gutes, Ordnung, Stärke	Langschwert
Ghenschau	RG	Einfachheit, Gelassenheit, Ignoranz	Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Ruhe	Beil
Kelinahat	RG	Heimlichkeit, Intelligenz, Spione	Dunkelheit, Gutes, Ordnung, Wissen	Kurzschwert
Kroina	RG	Augen, Erkenntnismagie, Instinkte	Gutes, Magie, Ordnung, Wissen	Langbogen
Olheon	RG	Adel, Herrschaft, Verdienste	Adel, Gutes, Ordnung, Schutz	Hellebarde
Smiad	RG	Drachenjagd, Ehre, Ruhm	Adel, Gutes, Krieg, Ordnung	Zweihänder
Svarozic	RG	Einfallsreichtum, Elternschaft, Finesse	Feuer, Gemeinschaft, Gutes, Ordnung	Sense
Tanagaar	RG	Eulen, Nacht, Wachsamkeit	Dunkelheit, Gutes, Ordnung, Tiere	Kukri
Winlas	RG	Dienstbarkeit, Religiosität, Zeremonien	Gutes, Ordnung, Schutz, Wissen	Schwerer Streitkolben
Zohls	RG	Entschlossenheit, Nachforschungen, Wahrheit	Gutes, Ordnung, Reisen, Wissen	Schwere Armbrust

AZATAS

Name	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Aschava	CG	Einsame Geister, Mondlicht, Tänzer	Chaos, Dunkelheit, Gutes, Ruhe	Klingenschal
Cernunnos	CG	Fruchtbarkeit, Jahreszeiten, Wildtiere	Chaos, Gutes, Pflanzen, Tiere	Knüppel
Chadali	CG	Glück, Schicksal, Sicherheit	Chaos, Glück, Gutes, Schutz	Netz
Chucaro	CG	Halluzinationen, Nebel, Träume	Chaos, Gutes, Magie, Wahnsinn	Morgenstern
Hembad	CG	Kontakte, Kuppelei, Synergie	Chaos, Glück, Gutes, Verzauberung	Stachelkette
Jalajatali	CG	Musik der Natur, Stromschnellen, Wasserfälle	Chaos, Gutes, Schuppenartige, Wasser	Peitsche
Lalaci	CG	Erholung, Regenbögen, Schatten	Chaos, Glück, Gutes, Sonne	Schleuder
Marischi	CG	Athletik, Sport, Wettbewerbe	Chaos, Gutes, Heilung, Stärke	Stachelhandschuh
Picoperi	CG	Scherze, Überraschungen, Witze	Chaos, Gutes, Tricks, Verzauberung	Blasrohr
Reymenda	CG	Ende, Kinderlosigkeit, Verantwortung	Chaos, Gutes, Heilung, Zerstörung	Krummschwert
Schwarzer Schmetterling	CG	Entfernung, Raum Stille	Befreiung, Chaos, Gutes, Leere	Sternenmesser
Sinaschakti	CG	Boten, Freude, Reisen	Chaos, Glück, Gutes, Reisen	Kurzbogen
Thisamet	CG	Feierlichkeiten, Feiertage, Festmähler	Chaos, Feuer, Gemeinschaft, Gutes	Kurzschwert
Valani	CG	Urzeitliche Kräfte, Veränderung, Wachstum	Chaos, Erde, Gutes, Wetter	Knüppel

ENGEL

Name	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Arschea	NG	Freiheit, Körperliche Schönheit, Sexualität	Befreiung, Gutes, Stärke, Verzauberung	Streitflegel
Benorus	NG	Minen, Unterirdische Kreaturen, Verborgene Wunder	Dunkelheit, Erde, Gutes, Runen	Schwerer Streitkolben
Dalenydra	NG	Heilung auf dem Schlachtfeld, Versorgung, Zufluchtsstätten	Gutes, Heilung, Ruhe, Schutz	Leichter Streitkolben
Immonhiel	CG	Kräuter, Kröten, Medizin	Chaos, Gutes, Heilung, Pflanzen	Beil
Keltheald	CG	Natürliche Formationen, Panoramas, Sonnenuntergänge	Chaos, Gutes, Reisen, Sonne	Hellebarde
Lymnieris	RG	Jungfräulichkeit, Prostitution, Übergangsrituale	Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Schutz	Langschwert
Neschen	RG	Leid, Reue, Sühne	Befreiung, Gutes, Ordnung, Stärke	Ranseur
Pulura	CG	Heimweh, Nordlichter, Sternbilder	Chaos, Gutes, Luft, Wetter	Schleuder
Ragathiel	RG	Pflicht, Rache, Ritterlichkeit	Adel, Gutes, Ordnung, Zerstörung	Bastardschwert
Seramaydiel	NG	Inspiration, Kommunikation, Musik	Adel, Gutes, Luft, Verzauberung	Blasrohr
Soralyon	NG	Magie, Monumente, Wächter	Erde, Gutes, Handwerk, Schutz	Schwerer Streithammer
Tolc	CG	Gefrorene Wildnis, Kälte, Überleben	Chaos, Gutes, Reisen, Wasser	Wurfspeer
Vildeis	RG	Narben, Opfer, Treue	Gutes, Heilung, Ordnung, Zerstörung	Dolch



Author • Amber Scott
Additional Design • F. Wesley Schneider
Cover Artist • Eva Widermann
Interior Artists • Helge C. Balzer, Eric Braddock, Christopher Burdett, Jeff Carlisle, Chuck Lukacs, Maichol Quinto, Kim Sokol, Florian Stitz, Sandara Tang, und Tyler Walpole
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Lead • Patrick Renie
Development Team • Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, und Patrick Renie
Editorial Team • Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey, und Ryan Macklin
Lead Designer • Jason Bulmahn
Design Team • Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Art Director • Andrew Vallas
Graphic Designer • Sonja Morris
Production Specialist • Crystal Frasier
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 • Kunji Sedo
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price
Customer Service Team • Erik Keith und Sara Marie Teter
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz
Special Thanks • Renee Knipe

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele
Titel der Originalausgabe • Pathfinder Campaign Setting: Chronicles of the Righteous
Übersetzung • Fabian Fehrs
Lektorat und Korrektorat • Thorsten Naujoks, Mirko Bader
Layout • Matthias Lück

Inhaltsverzeichnis

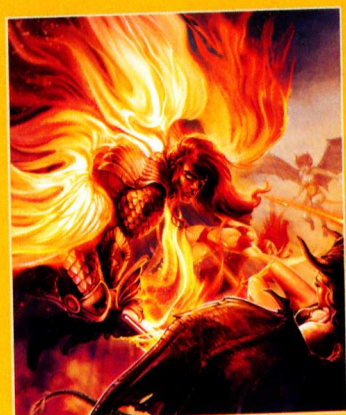
<i>Die Wiederkehr von Tabris in den Himmel</i>	2
<i>Herrscher des Himmels</i>	4
<i>Die Himmlischen Reiche</i>	30
<i>Die Schar der Himmlischen</i>	32
<i>Konkordanz</i>	38
<i>Die Verehrung der Himmlischen</i>	40
<i>Weniger bekannte Himmlische Herrscher</i>	54
<i>Gefallene himmlische Wesen</i>	55
<i>Die Heere der Himmel</i>	56

Quellenverweise

Dieser Almanach nimmt Bezug auf mehrere andere Pathfinder-Produkte. Diese Bände sind jedoch nicht erforderlich, um diesen Band nutzen zu können. Es werden folgende Abkürzungen genutzt:

<i>Almanach zu Magnimar</i>	AMGN	<i>Expertenregeln</i>	EXP
<i>AP 25 – Scherben der Sünde</i>	AP25	<i>Monsterhandbuch</i>	MHB
<i>Ausbauregeln I - Magie</i>	ABR	<i>Monsterhandbuch II</i>	MHB II
<i>Ausbauregeln II - Kampf</i>	ABR II	<i>Monsterhandbuch III</i>	MHB III

Auf dem Titelbild



Ragathiel, der Himmlische Herrscher von Rache und Ritterlichkeit führt auf Eva Widermanns feurigem Titelbild von Flammenschwingen getragen den Kreuzzug gegen das Böse an.

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 Publishing 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: Chronicle of the Righteous © 2013, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, 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 Publishing, LLC.
 Deutsche Ausgabe Almanach der Himmlischen Herrscher © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

HLB RheinMain

83629908

Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr. : US51044
 ISBN 978-3-95752-361-7



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



DIE WIEDERKEHR VON TABRIS IN DEN HIMMEL

Es reicht nicht aus, das Gute und das Rechte zu schauen; nicht genug, die Saat der wohlmeinenden Ordnung im Multiversum auszusäen und sie zum Erblühen zu bringen. Die Archonten des Himmels müssen alles sehen, alles erkennen, alles benennen und allem einen Rang zuordnen. Das Rechte kann nur gedeihen, wenn es mit seinem Feind vertraut ist. Die Heere des Himmels, die versammelten Scharen der himmlischen Ebenen und die zahllosen Seelen, welche den Kräften des Guten beiseite stehen - sie vermögen nur dann zu triumphieren, wenn sie dem Wissen und allen anderen Wahrheiten in ihrer baren, unverfälschten Gestalt gewährt werden.

Es ergab sich, dass diese grässliche Aufgabe Tabris zufiel, dem geliebten Engel, seines Zeichens gleichermaßen Krieger und Gelehrter. Auf Befehl seiner Vorgesetzten hin brach er mit tausend Legionen himmlischer Wesen von der Schwelle des Himmels auf, um die Gesamtheit der Schöpfung zu erforschen und zu erfassen. Tabris setzte großes Vertrauen in sein Heer aus Gelehrten, die Ebenen zu bereisen und ihm anschließend erschöpfend berichten zu können. Seine Untergebenen agierten als Sendboten und Späher, eilten ihm voraus und sandten ihre Eindrücke und Beschreibungen an ihn zurück. Diejenigen Kundschafter jedoch, die Tabris in die unteren Ebenen geschickt hatte, kehrten nicht zurück und erhielt auch keine Nachricht von ihnen. Der Engel gab schließlich einer Legion von Soldaten den Befehl, auf die Suche nach diesen Gelehrten zu gehen, doch auch diese verschwand. Weitere Armeen folgten ihr, aber ohne Ergebnis, so dass unzählige celestische Krieger in der Leere verschollen blieben. Schließlich legte Tabris selbst eine Rüstung an, die von Bharnarel, dem Gemäßigten Erfinder, geschmiedet worden war, und platzierte all seine Werke in einer magischen Tasche. "Ich werde nicht zurückkehren", verkündete er seinen Dienern, "bevor ich mein Werk vollendet habe."

Jahrhundertlang sah und hörte man nichts von dem Engel.

Legenden begannen sich um ihn zu ranken; sie erzählten von einem noblen Kriegergelehrten, der für seine Suche nach perfektem Wissen alles geopfert hatte. Ihm zugetane Gelehrte, die sich missverstanden und in ihren Studien behindert fühlten, nahmen ihn als Schutzherrn an. Bei Zusammenkünften von Engeln erinnerten sich die Anwesenden an seinen Namen und gedachten seiner mit einem Moment der Stille. Man sagt, dass Künstler auf der vierten Ebene des Himmels vor der Großen Bibliothek der Harmonischen Schriften eine aus goldenem Frauenglas gehauene Statue von Tabris errichteten.

An dem Tag, als Tabris - Äonen nach seinem Aufbruch - wiederkehrte, sollen die ersten dunklen Wolken den Himmel beschmutzt haben. Sie gingen weder mit Regen noch mit Blitzen und Donner schwangend, sondern nur mit einer düsteren, bedrückenden Stille. Engelseher entlang der Berghänge fielen in Ohnmacht oder kehrten in sich, ohne dass sie ihre Prophezeiungen in andere Worte zu kleiden vermochten als: "Was bleibt, ist zurückgekehrt." Die Herrscher des Himmels hörten diese seltsamen Berichte und versammelten sich im Gericht der Obereinkunft zur Konkordanz. Sie waren kaum alle eingetroffen, als Tabris erschien.

AUS DEN CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN

Hierin wird die Scheinheiligkeit des Himmels und aller celestischen Ebenen enthüllt und aufgeführt. Wie verdorbene Saat wurde sie auf die befleckten Seiten gestreut, wo sie in ihrem eigenen, fruchtbaren Unrat schwärzt.

- Aus den Chroniken der Rechtschaffenen
"Die Offenbarung des Firmaments"

Man erzählt sich, dass der Engel zuerst die untersten Hänge des Berges erreichte und dann ruhigen und bemessenen Schrittes den Berg erklimmte. Mit jedem seiner Schritte legte der hagerke Kriegergelehrte sieben Meilen zurück und sowohl Wasser als auch Land teilten sich vor ihm. Pockennarben übersäten seine ruinierte Rüstung dort, wo die Edelsteine herausgebrochen waren. Auch zeigte sie rundherum große Risse, als wäre sie von einer riesigen Bestie zerfetzt worden. Wie immer war Tabris' Gesicht wohlgestaltet und ernst. Seine Augen verrieten nichts über das zerbrochene Wesen dahinter. Sie wirkten wie geschlossene Türen, welche weder Licht noch Schall entkommen lassen.

Die unsterblichen Richter erhoben sich von ihren Sitzen, als Tabris das Gericht betrat. Er hielt eine abgewetzte Tasche in den Armen, deren Inhalt - Folianten, Schriftenrollen und Bücher - er auf dem runden Tisch entleerte, um den die Herrscher des Himmels standen. "Mein Werk ist vollbracht", sagte er.

Die versammelten Fürsten ließen erstaunte Rufe verhallen, nahmen die Schriften in die Hände und begannen, darin zu blättern. Sie lobten Tabris' Arbeit, seine Illustrationen und seine Gründlichkeit. Nur einer von ihnen, der den Engel vor Beginn seiner Mission gut gekannt hatte, trat um die Tafel herum und legte eine Hand auf den Arm des Rückkehrers.

"Bruder, du magst heil aussehen", sprach der Herrscher, an dessen Namen sich niemand erinnern kann, "aber deine Haut fühlt sich an wie Eis und deine Aura erleuchtet nicht länger deine Züge. Deine Rüstung spricht von den Prüfungen, welche du überstehen musstest. Komm, setze dich und ruhe dich aus."

Tabris aber bewegte sich nicht. Während der Herrscher ihn zur Rast aufgefordert hatte, hatten sich die erkreuten Anrufe am Rand des Tisches in Äußerungen des Schreckens gewandelt. Die Himmlischen hatten die Schriften entdeckt, welche heute das Buch der Verdammten genannt werden. Andere waren der Ketzerereien gewahr geworden, die sie in den Chroniken der Rechtschaffenen frank und frei dargelegt fanden. Jene von ihnen, die den Blick darauf weniger scheuten, überflogen die Seiten, nur um sich mit kränenüberstreckten Mienen abzuwenden, auf denen sich das schiere Grauen abzeichnete.

"Was hast du getan?", verlangte eine - vielleicht Olheen - mit schmerz erfüllter Stimme zu wissen.

"Nicht mehr, als von mir verlangt wurde", erwiderte Tabris. Seine Züge blieben unbewegt. Er stand aufrecht, aber seine zerissenen Flügel hingen schlaff auf seinem Rücken und sein einstmaliges silbernes Haar schien nicht mehr im Lichte, sondern war grau und strählig. Die Deva wich von ihm zurück und flüsterte: "Niemand hat dies von dir verlangt. Es bedeutet Vernichtung."

"Erkläre dich", flehte eine andere Himmlische. "Diese Schriftestücke berichten von deinen Opfern, jedoch nicht nur davon, dass du deine Besitztümer oder deinen Körper dargeboten hast. Du hast zu viel gegeben, Tabris - deine Vernunft, deine Göttlichkeit, ja dein Selbst! Nur um diese Gräueltaten, diese Häresien aufzuzeichnen. Tue Buße und dir soll vergeben werden!"

"Das werde ich nicht tun", antwortete Tabris krachend, aber mit bemessener Stimme. "In diesen Schriften findet ihr die Wahrheit. Die Wahrheit über die gesamte Schöpfung, sowohl ihre dunkle als auch ihre lichte Seite. Ihr müsst sie nur lesen, wenn ihr ihre Gesamtheit sehen wollt."

"Du hast der Finsternis erlaubt, deine Seele zu beflecken", sagte einer der Herrscher. "Unser Bruder spricht wahr. Tue Buße und dir soll vergeben werden."

"Mir liegt nichts an eurer Absolution", entgegnete Tabris mit eisig kalten Worten. "Ich habe getan, was von mir verlangt wurde, und das vollständig, ohne etwas auszulassen. Soll ich für meine Beharrlichkeit um Vergebung bitten?"

"Zweimal haben wir dir Erlösung angeboten", sagte ein weiterer Engel traurig. "Weise uns nicht ein drittes Mal zurück."

"Ich werde nicht darauf warten, dass ihr noch einmal fragt", sagte Tabris. Er wandte sich um und verließ mit dem Schritt eines Wesens das Gericht, auf dem Dinge lasten, die es nie vergessen wird.

Bis auf seinen alten Freund flogen alle versammelten Herrscher ihm nach. Wenn du uns jetzt den Rücken zukehrest", sprachen sie mit einer Stimme, "dann gibt es kein Zurück mehr. Deine Füße werden niemals mehr den heiligen Berg betreten, keines der göttlichen Reiche soll dir mehr offenstehen und alle erhabenen Kreaturen werden sich von deinem Antlitz abwenden."

Tabris aber ging ohne ein Wort von ihnen. Als er den unteren Rand des Berges erreichte und verschwand, lösten sich auch die dunklen Wolken auf und der Himmel erstrahlte wieder in gewohntem Glanz.

Die Schar der Himmlischen Herrscher verlor keine Zeit. Sie sammelten Tabris' Werk ein und schlossen es in eine Truhe aus Metall. Diese Truhe hielten sie auf eine Sänfte, die von vier frommen Solaren in die Schmelzöfen der Schatzkammern unter der Großen Bibliothek getragen wurde. Dort übergaben sie die Schriften von Tabris den heiligen Flammen, um sie zu versteinern, genauso wie alle Kopien im gesamten Multiversum, ungeachtet dessen, wie wohlgesetzt sie geschrieben waren und wie abgelegenen der Ort sein sollte, an dem sie sich befanden.

Noch selbst die göttlichsten aller Wesen können die Wahrheit nicht unterdrücken, wenn sie einmal enthüllt ist, auch wenn es dem Wohl aller zuträglich sein sollte. Als die Träger die Truhe in den Ofen warfen, öffneten sich eines nach dem anderen ihre Schlösser und ihre Seiten verbarsteten. Aber nichts fiel heraus, denn sie war leer gewesen. Tabris' Werk war verschwunden, im Großen Jenseits verstreut und bis heute ist es niemandem gelungen, es wieder zusammenzusetzen.

ANMERKUNG DES KURATORS

Durch einen gesegneten Zufall hatte ich das prächtvolle Buch in Händen, das angeblich die legendären Chroniken der Rechtschaffenen darstellte. Dieser Text, dessen mutmaßlicher Verfasser der Engel Tabris ist, wurde vermutlich niedergeschrieben, bevor dieser Gelehrte die unteren Ebenen betrat. Daher ist er wesentlich weniger schrecklichen Inhalts und erheblich flüssiger verfasst als die abscheulichen Schriften, die in den Reichen des Bösen entstanden. Allerdings finden sich auch in den Chroniken verstörende Enthüllungen. Natürlich kann die Wahrhaftigkeit des vorliegenden Werks nicht bestätigt werden. Doch der Ton und der Stil des Geschriebenen, kombiniert mit einigen charakteristischen Formulierungen und einem Vergleich der ursprünglichen Handschrift, lassen mich zu dem vorsichtigen Schluss kommen, dass derselbe Autor für die Chroniken und für das Buch der Verdammten verantwortlich zeichnet. Sollte dieser Autor aber kein anderer als der sogenannte Chronist sein, dann muss man seine Ansichten der Realität mit einem gehörigen Maß an Umsicht behandeln.

- Djavin Vhrest, Kurator der Apocrypha Ferre Logos,
Absalem



HERRSCHER DES HIMMELS

MIT UNVERWANDTEM BLICK BETRACHTE ICH MICH UND MEINESGLEICHEN IN DEN HIMMLISCHEN SPHÄREN; DIE LICHTER DES HIMMELS UND SEINER ANGRENZENDEN EBENEN SIND WIE BALSAM FÜR MEINE GEPLAGTEN AUGEN. SOGAR STERNENLICHT IST NICHT SO REIN WIE DER ANBLICK EINES HERRSCHERS DES HIMMELS UND SELBST DIE BERGE WEICHEN VOR IHRER RECHTSCHAFFENEN MACHT ZURÜCK.

INDES STEHEN NICHT ALLE HERRSCHER AUFRECHT UND GLÄNZEND IN DER MITTÄGLICHEN SONNE. GNADE UND TUGEND VERBERGEN SICH OFT IN ÜBERRASCHENDER GESTALT UND WERDEN MIT EINEM FLÜSTERN AUS DEN SCHATTEN GENAUSO WIE MIT DEM SCHALLEN EINER POSAUNE AUS DER HÖHE VERBREITET. EINER MAG VERGEBUNG UND GÜTE ZEIGEN, WÄHREND EIN ANDERER MIT EINEM PRÄZISEN HIEB MIT DEM SCHWERT DAS LETZTE URTEIL FÄLLT.

- AUS DEN CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN,
„VOM AUFSTIEG ZUM ZENIT DES HIMMELS“



Die Fürsten der Celestischen werden für gewöhnlich als die Verkörperungen der Tugenden der Sterblichen gesehen, wie Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Treue und Freiheit. Ihre Natur ist jedoch komplexer, als ein einziges Wort beschreiben kann. Jeder dieser Fürsten ist ein vielschichtiges Wesen mit eigenen Interessen und persönlicher Lebensanschauung. Auch wenn sie alle in der einen oder anderen Weise für das Gute einstehen, so nimmt ihr Handeln doch sehr unterschiedliche Formen an. So, wie das Böse in vielerlei Gestalt daherkommt, so zeigt sich das Gute in Myriaden von Erscheinungen.

CELESTISCHE BLUTLINIEN

Jeder Himmlische Herrscher wird mit einem bestimmten celestischen Volk verknüpft: Agathionen, Archonten, Azatas oder Engel. Sie besitzen die Gesinnung und die allgemeinen körperlichen Merkmale dieses Volks. Daher sind Agathionenherrscher zum Beispiel neutral gut und weisen für gewöhnlich einen Tierspekt auf. Die Verbindung eines Herrschers mit einem dieser Völker bedeutet nicht, dass er diesem angehört. Bei manchen mag das zutreffen, andere entstanden jedoch direkt aus besonders bemerkenswerten Seelen von Sterblichen oder durch göttliche Wunder.

ÜBER HIMMLISCHE HERRSCHER

Die Beschreibungen der Himmlischen Herrscher auf den folgenden Seiten folgen immer demselben Muster. Es beginnt mit einer Auflistung der wichtigsten Einzelheiten in einem Werteblock und endet mit den Segen, die er seinen ergebensten und tugendhaftesten Anhängern gewährt.

Name: Der Name des Herrschers zusammen mit seiner gebräuchlichsten Anrede oder Beinamen, seinem celestischen Volk und seiner primären Einflusssphären.

Kult: In diesem Abschnitt befinden sich das heilige Symbol des Herrschers, die Orte, an denen man für gewöhnlich seine Tempel findet, die häufigste Volkszugehörigkeit seiner Anhänger, die himmlischen Wesen oder Monster, die sein Kult oft als Haustiere oder Wächter verwendet, und schließlich der Gehorsam, den er verlangt. Ein Gehorsam ist ein Ritual, durch das ein Charakter göttliche Macht erhalten kann. Das Talent Himmlischer Gehorsam auf dieser Seite erläutert die Details dieser Fähigkeit näher.

Segen: Der Mysteriensucher (siehe Seite 48) oder jede Kreatur, die das Talent Himmlischer Gehorsam auswählt, kann durch die Verehrung eines Himmlischen Herrschers Segen erhalten. Dieser Abschnitt führt die am häufigsten vorkommenden Segen des jeweiligen Herrschers auf. Der erste Segen besteht immer aus zauberähnlichen Fähigkeiten – entweder ein Zauber des 1. Grads (3/Tag), ein Zauber des 2. Grads (2/Tag) oder ein Zauber des 3. Grads (1/Tag). Zweiter und dritter Segen sind einzigartige außergewöhnliche, übernatürliche oder zauberähnliche Fähigkeiten, die sich von Herrscher zu Herrscher unterscheiden. Zauberähnliche zweite Segen werden wie Zaubereffekte des 8. Grads und zauberähnliche dritte Segen wie Zaubereffekte des 9. Grads behandelt, sofern nicht anders angegeben.

Die Domänen, zu denen die Himmlischen Herrscher Zugang gewähren, sowie ihre bevorzugten Waffen befinden sich innen auf der vorderen Umschlagseite, nicht auf den folgenden Seiten.

Unter den jeweiligen Werteblocken und Segen der einzelnen Herrscher stehen einige Absätze, in denen ihr Aussehen, ihre Persönlichkeit und ihr Reich in der Äußereren Sphäre beschrieben werden.

HINGABE AN DAS HIMMLISCHE

Himmlische Herrscher begrüßen Gebete und Zehnte von allen Sterblichen, heben sich ihre göttlichen Gaben aber für jene auf, die zu größeren Opfern bereit sind. Solche Akte aufopfernder Unterwerfung sind als Gehorsam bekannt. Dazu muss ein Anhänger täglich ein Ritual durchführen, welches eine Stunde dauert. Der Anhänger erleidet dadurch keinen Schaden (es sei denn, das Ritual erfordert dies). Zauberkundige Gläubige können den Ritus in ihre gewöhnlichen Methoden zum Vorbereiten oder Wiedererlangen von Zaubern einbinden – anderen Anhängern steht es frei, ihn zu jeder Tageszeit durchzuführen, auch wenn die meisten die Morgendämmerung als Zeitpunkt wählen.

Gehorsam kann mächtige Gaben einbringen, besonders für die erfahrensten Anhänger eines Himmlischen Herrschers. Das Talent Himmlischer Gehorsam gewährt einem Gläubigen eines Herrschers Zugang zu zusätzlichen Resistenzen und Kräften. Die Prestigeklasse des Mysteriensuchers (Seite 48) erlaubt früheren Zugang zu den mächtigeren Segen.

NEUES TALENT: HIMMLISCHER GEHORSAM

Deine Verehrung eines Himmlischen Herrschers ist so groß, dass tägliche Gebete und mindere Opfergaben dir besondere Kräfte verleihen.

Voraussetzungen: Wissen (Ebenen) 3 Ränge, muss einen Himmlischen Herrscher verehren

Vorteil: Jeder Himmlische Herrscher verlangt ein anderes tägliches Gehorsamsritual, welches 1 Stunde dauern muss. Sobald du das Ritual vollzogen hast, erhältst du die Vorteile einer besonderen Fähigkeit oder Resistenz – siehe hierzu den Eintrag „Himmlischer Gehorsam“ im Abschnitt des jeweiligen Herrschers.

Solltest du über wenigstens 12 Trefferwürfel verfügen, erlangst du zudem nach Ausführung des Rituals den ersten Segen, welcher dein Herrscher verleiht. Solltest du über wenigstens 16 Trefferwürfel verfügen, erhältst du auch den zweiten Segen deines Herrschers. Solltest du über wenigstens 20 Trefferwürfel verfügen, erhältst du zudem den dritten Segen deines Herrschers. Die Effekte eines Segens haben eine konstante Wirkungsdauer, es sei denn im Eintrag ist eine spezifische Wirkungsdauer oder eine Anzahl täglicher Anwendungen beschrieben.

Mysteriensucher (siehe Seite 48) erhalten als Vorteil ihrer Prestigeklasse auf niedrigeren Stufen Zugang zu diesen Segnungen.

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.





ANDOLETTA

Großmutter Krähe

RG Himmlische Herrscherin (Archontin) von Respekt, Sicherheit und Trost

KULT

Heiliges Symbol Eine Hand mit einem Armband aus Krähenfedern, die einen Weidenstab hält

Tempel Gerichtsgebäude, Schulen, Waisenhäuser

Anhänger Alte Leute, Autoritätsfiguren, Trauernde, Unentschlossene

Diener Celestische Krähen, Flimmerhunde, Jagdarchonten, Leuchtende Archonten, rechtschaffene gute Tengus

Himmlicher Gehorsam Rezitiere die *Ehrerbietung von Prächtiger Bewahrung* aus dem Gedächtnis, während du einen kleinen Korb aus Weidenzweigen flechtest. Fülle den Korb mit Nahrung, Gold oder anderen Annehmlichkeiten und überreiche ihn bei nächster Gelegenheit einer armen Person. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber, die Schaden nicht-elementarer Natur verursachen.

SEGEN

1: Trost im Glauben (ZF) *Heiligtum* 3/Tag, *Waffengesinnung* (nur rechtschaffen oder gut) 2/Tag oder *Schutzkreis gegen Chaos/Böses* 1/Tag

2: Forderndes Auftreten (ZF) Du kannst ein Mal am Tag ein *Lautloses Diktum* wirken.

3: Blick der Herrscherin (ÜF) Deine Augen verwandeln sich in die goldenen Augen einer Krähe. Du erhältst *Dunkelsicht* mit einer Reichweite von 18 Metern (wenn du bereits *Dunkelsicht* hattest, erweitert sich die Reichweite um 18 Meter). Du kannst ein Mal am Tag mit einer Standard-Aktion dich und Verbündete innerhalb von 9 Metern mit göttlichem Licht aus deinen Augen anstrahlen und jedem Ziel einen heiligen Bonus von +4 auf RK, einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe sowie ZR 25 verleihen. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Runde pro 1 deiner TW.

Andoletta ist in ihrer Form als Sterbliche 1,50 Meter groß, hat ein ernstes, mit Falten übersätes Gesicht und gütige, aber scharfe, haselnussbraune Augen. Ihr graues Haar bindet sie an ihrem Hinterkopf in einen gepflegten Dutt. Sie steht gebeugt auf einen Weidenstock und trägt einen Umhang aus glänzend schwarzen Krähenfedern.

Großmutter Krähe kann stets klar zwischen Unschuld und Schuld unterscheiden. Unverbesserlich niederträchtige Wesen haben von ihr kein Bisschen Gnade zu erwarten, aber wenn sich in der Seele eines Übeltäters auch nur ein winziges Anzeichen von Zweifel befindet, so ist Andoletta zur Stelle, um ihm den harten, aber lohnenden Weg zurück zur Tugendhaftigkeit zu weisen. Man kann ihr Bildnis in Gerichten finden, wo ihr strenger Blick die Seelen selbst der abgehärtetsten Verbrecher durchdringt. Auch in Leichenhäusern ist es zu sehen, wo ihre gütige Miene den Trauernden Trost spenden soll. Großmutter Krähe wacht besonders über Kinder, da sie in ihnen das ungeübte Potenzial für das Gute sieht.

Andolettas Hütte steht auf dem grünen Feld des Späten Lernens nahe dem Himmelsgipfel. Aus dem Putz ihrer Mauern sprießen Federn und sie riecht nach frisch gebackenem Brot. Besucher, die angemessenen Respekt zeigen, können hinter dem aufgeräumten Häuschen einen Garten vorfinden, in dem sich glückselige Familien und verloren geglaubten Angehörige tummeln.



ARQUEROS

Die Goldene Schutzwehr

RG Himmlischer Herrscher (Archon) von Leibwächter, Schutz und Wachsamkeit

KULT

Heiliges Symbol Eine Hand im Panzerhandschuh umringt mit schwarzen Dornenranken

Tempel Handelsstädte, königliche Paläste, Städte im Krieg

Anhänger Karawanenwächter, Leibwächter, strenge Eltern, Torwächter, Vorkoster

Diener Celestische Aulumvoraxe, Schildarchonten, Wächternagas

Himmlicher Gehorsam Spreche ein Gebet, während du eine Stunde lang einen schweren Schild über den Kopf hältst. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Stärkewürfe sowie auf Stärke basierende Fertigkeitswürfe.

SEGEN

1: Göttliche Verteidigung (ZF) *Schild des Glaubens* 3/Tag, *Anderen schützen* 2/Tag oder *Magisches Schutzgewand* 1/Tag

2: Güldene Beinschienen (ÜF) Du erhältst einen heiligen Bonus von +10 auf deine KMV, wenn ein Gegner ein Ansturm-Manöver gegen dich versucht. Du kannst immer Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn du Ziel eines Ansturms wirst, sogar wenn dein Gegner das Talent *Verbesserter Ansturm* oder eine ähnliche Fähigkeit besitzt. Zusätzlich kannst du einen Gelegenheitsangriff versuchen, wenn ein Gegner mit einem Sturmangriff ein Feld in deinem Bedrohungsbereich betritt.

3: Lebendiges Gold (ZF) Du kannst ein Mal am Tag *Eiserner Körper* wirken. Allerdings verwandelt sich dein Körper in lebendiges Gold anstatt in Eisen. Während der Wirkungsdauer dieser Fähigkeit erhältst du zusätzlich ZR, die 11 + deine TW entspricht. Diese ZR wirkt nur gegen Zauber, die von bösen Wesen gewirkt werden.

Arqueros bewahrt seine Schützlinge vor Unheil und Verderben, womit er zeigt, was wahrlich standhafte Wesen bewirken können. Er ragt vier Meter hoch auf und bietet einen spektakulären Anblick, selbst wenn er sich nicht bewegt. Arqueros trägt eine strahlend goldene Rüstung und umfasst mit gepanzerter Hand stets einen Langspeer mit Diamantspitze, so ist er eine ständige Inspiration für die Goldene Schutzwehr, die ihm dienenden Schildarchonten. Der Boden erzittert, wo auch immer er geht, und Legenden zufolge konnte nicht einmal Baphomets Sturmangriff den mächtigen Himmlischen Herrscher von der Stelle bewegen.

Viele Wesen suchen den Schutz der Goldenen Schutzwehr, aber nur einige Auserwählte verdienen sich seine wohlbedachte Aufmerksamkeit. Angesichts seiner Macht scheint es nicht immer verständlich zu sein, warum Arqueros einen bestimmten Schützling unter seine Fittiche nimmt oder seine Legionen aussendet, um jene zu beschützen, die nicht selbst dazu in der Lage sind. Außer unter den schlimmsten Umständen wird der Herrscher nur selten persönlich aktiv, um seine erwählten Anhänger zu schützen, denn seine heilige Pflicht verhindert, dass er den Primären Schutzwall an den unteren Hängen des Himmels verlässt. Leibwächter, Stadtwachen und die Vormunde von Kindern sowie Soldaten und zivile Anführer in Kriegzeiten beten häufig zu Arqueros.





ARSCHEA

Geist der Hingabe

NG Himmlischer Herrscher (Engel) von Freiheit, körperlicher Schönheit und Sexualität

KULT

Heiliges Symbol Eine liegende, in vielfarbige Schärpen gehüllte Gestalt

Tempel Künstlerateliers, Tanzhäuser, Varietésalons

Anhänger Bildhauer, Kurtisanen, Maler, Sexualpartner, unterdrückte Wesen
Diener Aasimar-Verzauberer, Astrale Devas, gute Nymphen

Himmlicher Gehorsam Erlebe allein bzw. mit einem oder mehreren Partnern einen Orgasmus. Preise laut die schönsten Aspekte an dir und deinen Partnern, dann bete noch immer nackt zu Arschea. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Charismawürfe sowie für auf Charisma basierende Fertigkeitwürfe, wenn du mit anderen intelligenten Wesen interagierst, die dich sexuell attraktiv finden könnten.

SEGEN

- 1: **Arscheas Charme (ZF)** *Selbstverkleidung* 3/Tag, *Spiegelbilder* 2/Tag oder *Monster bezaubern* 1/Tag
- 2: **Makellose Gestalt (ÜF)** Du erhältst einen Rüstungsbonus in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens aber +1), wenn du freizügige Kleidung und keine Rüstung trägst.
- 3: **Freiheit (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag *Befreiung* wirken.

Arschea inspiriert Leidenschaft und spendet den Unterdrückten Trost. Kein anderer Himmlischer Herrscher wird vermutlich derart oft in Form von Kunstwerken dargestellt wie der Geist der Hingabe.

Arscheas Gestalt deutet die besten Züge von sowohl Weiblichkeit wie auch Männlichkeit an. Der geschmeidige Körper des Herrschers stellt mit seiner makellosen Kombination aus schlanken Muskeln und sanften Kurven ein physisches Idealbild dar. Das Gesicht des Geists der Hingabe ist perfekt und man sagt, dass jene, die das Antlitz des vollkommenen Wesens erblickt haben, nie wieder Gefallen an sterblicher Schönheit finden können. Um das Ergötzliche Wesen wirbeln kontinuierlich hauchdünne Kleider, welche die androgyne Gestalt des Herrschers entblößen, nur um sie dann wieder zu verhüllen. Dazu schlagen Arscheas grau-blaue Schwingen mit großer Anmut, so als wären sie Teil eines ewig währenden Tanzes.

Der Geist der Hingabe widmet sich insbesondere der Freiheit, aber nicht nur körperlicher und sexueller Selbstbestimmung. Arschea steht für die absolute Befreiung der Seele ein und ermutigt Sterbliche, unnötig einschränkende Glaubensgrundsätze hinter sich zu lassen. Der Herrscher ermutigt sie dazu, Liebe und Sexualität in jeglicher Form zu erfahren, sofern diese Erfahrungen harmlos und/oder einvernehmlich gemacht werden. Personen, die schwer unter ihren unter-

drückten Gefühlen leiden, finden als Zeichen der Hoffnung vom Ergötzlichen Wesen manchmal eine weiche, graue Feder, einen juwelenbesetzten Armreif oder einen Streifen hauchzarten Stoffes auf ihren Betten.

Anhänger von Arschea glauben, dass das Geschlecht einer Person und ihre gesellschaftliche Rolle nicht an ihre äußere Gestalt gebunden sind. Sie kleiden und benehmen sich häufig als Angehörige des anderen Geschlechts (oder einer anderen definierten, geschlechtsspezifischen Rolle in Gesellschaften, in denen mehr als zwei davon existieren). Dies kann Monate, Jahre oder sogar Jahrzehnte andauern, da die Gläubigen davon überzeugt sind, dass man nur auf diese Weise wahre Freiheit verstehen und erfahren kann. Wenn diese Anhänger von Arschea ihre Pilgerfahrt in ihr Selbst beenden, entscheiden sie sich für die sexuelle Identität, die am besten zu ihnen passt.

Arschea besitzt kein festes Heim. Die unabhängige Natur des Geists der Hingabe führt den Herrscher in einer nicht enden wollenden, unvorhersehbaren Reise über alle Höheren Ebenen und durch die Welt der Sterblichen.





ASCHAVA

Der Wahre Funke

CG Himmlische Herrscherin (Azata) der einsamen Geister, des Mondlichts und der Tänzer

KULT

Heiliges Symbol Der Umriss einer tanzenden Frau vor einem vollen Mond

Tempel Grabhügel und -felder, isolierte Ortschaften, Wildnis

Anhänger Einsame Wesen, Geister, gute Lykanthropen, Trauernde, Tänzer

Diener Halb-celestische Werwölfe, Mondnagas, Pegasi

Himmlischer Gehorsam Tanze an einem abgelegenen Ort unter dem Licht des Mondes. Scheint der Mond nicht oder wirst du beim Tanzen beobachtet, dann bete für die Geister der einsamen Verstorbenen und lasse eine entzündete Laterne an einem dunklen Ort zurück. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen von Toten gewirkte Zauber und Effekte.

SEGEN

1: Mondtänzerin (ZF) *Feenfeuer* 3/Tag, *Katzenhafte Anmut* 2/Tag oder *Tageslicht* 1/Tag

2: Mondlicht (ZF) Du kannst ein Mal am Tag einen *Sonnenstrahl* mit Erhöhter Reichweite wirken. Der sichtbare Effekt ist ein Strahl aus glänzend silbernen Mondlicht, aber die Effekte des Zaubers bleiben unverändert.

3: Verlockender Tanz (ZF) Du kannst ein Mal am Tag *Unwiderstehlicher Tanz* wirken. Wirkst du diese zauberähnliche Fähigkeit auf eine bereitwillige Kreatur, unterliegt sie den normalen Effekten des Zaubers, erhält aber zusätzlich für 24 Stunden nach Ende der Wirkungsdauer des ursprünglichen Effekts einen heiligen Bonus von +4 auf Geschicklichkeitswürfe, für auf Geschicklichkeit basierende Fertigkeitswürfe sowie auf Reflexwürfe.

Legenden zufolge tanzten im Elysium abertausende Jahre lang wohlmeinende Sumpflichter, welche verirrte Wanderer zurück auf ihren Weg führten, bis sie eines nachts zur anmutigen Gestalt von Aschava verschmolzen. Nun tanzt die Himmlische Herrscherin, die auch der Wahre Funke genannt wird, in gefährlicher Wildnis und auf einsamen Friedhöfen, um verlorene Seelen heim zu geleiten.

Jede Regung Aschavas ist leicht und ungebunden. Sie bewegt sich wie der wilde Wind über eine Ebene. Die Herrscherin ist mehr als zwei Meter groß und ihre olivfarbene Haut ist ständig errötet, so als ob sie gerade für eine Weile unter freiem Himmel getanzt hätte. Aschava wird im Licht stets von Schatten verhüllt; ihre Züge kann man nur im Mondlicht wahrnehmen. Sie trägt ein aus Sternenlicht gewobenes Kleid und einen Kranz aus buntem Moos krönt ihr dunkles Haar.

Wenn Wesen eines unerwarteten oder gewalttätigen Todes sterben, können ihre Seelen sich verirren. Aschavas Tanz schlägt einsame Geister und verwirrte Gespenster in seinen Bann, worauf sie sie zu ihren friedvollen Gräbern führt. Wesen, die ein gefährliches Gebiet bewachen, in dem Reisende sich leicht verlaufen können, bitten Aschava um ihren Beistand für ihre Schützlinge.

Aschava verabscheut Irrlichter und scheut keine Mühen, die widerlichen Kreaturen zu vernichten. Wenn sie nicht gerade den Geistern Verstorbenen den Weg weist, lebt der Wahre Funke im Mondlicht der Glitzernden Fenne am Fuß des Bergs des Klingenden Seelenlieds im Elysium.



BHARNAROL

Der Gemäßigte Erfinder

NG Himmlischer Herrscher (Agathon) des Durchhaltevermögens, der Erfindungen und der Kreativität

KULT

Heiliges Symbol Zwei geneigte Phiolen, die ihren Inhalt ausgießen und vermischen

Tempel Ateliers, Bibliotheken, Fabriken, Werkstätten

Anhänger Erfinder, Forscher, Kunsthandwerker, Künstler

Diener Belebte Gegenstände, celestische Gorgonen, Golems

Himmlischer Gehorsam Führe die Bewegungen deiner bevorzugten Art des Schöpfens durch, während du dich auf die Lehren Bharnarols konzentrierst. Folge jedem kreativen Gedanken während dieser Prozedur bis zur Fertigstellung des Endprodukts. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf die RK gegen Angriffe von Konstrukten sowie einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen von Konstrukten gewirkte Zauber und Effekte.

SEGEN

1: Werkzeuge des Erfinders (ZF) *Schmierer* 3/Tag, *Schläue des Fuchses* 2/Tag oder *Verborgene Seite* 1/Tag

2: Gegenstand verbessern (ÜF) Du kannst drei Mal am Tag die Effekte eines magischen Gegenstands verstärken, welcher entweder durch seine Verwendung verbraucht wird oder der Ladungen besitzt. Dies erfordert eine Schnelle Aktion und wirkt wie eines der Metamagischen Talente Zauber ausdehnen, Zauberreichweite erhöhen oder Zauber verstärken. Du musst den Gegenstand während derselben Runde anwenden, in der du ihn verstärkst, um die Vorteile des jeweiligen Talents zu erhalten.

3: Umwandlung (ZF) Du kannst ein Mal am Tag *Beliebiges verwandeln* mit Ausgedehnter Wirkungsdauer wirken.

Bharnarols Arbeit bringt es mit sich, dass er dabei Schmiedefeuer anfachen und Metall formen muss. Sein Äußeres ist daher überaus kräftig und seine Arme strotzen vor Muskeln. Sein Kopf ist der eines Elefanten mit silberner Haut, weisen Augen und Stoßzähnen aus Elfenbein. Er trägt eine stabile Lederschürze, in die Bildnisse von Handwerk und Kreativität geprägt wurden: Ambosse, Bienenwaben, Bücher, Flaschen, Flaschenzüge, Schmelzöfen, Schmieden und Wasserräder. Mit seiner rasiermesserscharfen Sichel hegt der Gemäßigte Erfinder seinen Garten von präzise beschnittenen Bonsais.

Bharnarol zieht es vor, seine Zeit in seiner Werkstatt zu verbringen, besucht aber gelegentlich einen begabten Handwerker persönlich – meistens dann, wenn die Person kurz davorsteht, eine riskante Erfindung auf die Welt loszulassen. Der Herrscher versucht, solche Handwerker und Künstler durch ein Gespräch von seiner Sichtweise zu überzeugen, greift aber auf Gewalt zurück, wenn er es für notwendig hält.

Doch egal wie abscheulich der Gegenstand oder böse sein Schöpfer ist, so bringt Bharnarol es nicht übers Herz, eine Erfindung zu zerstören. Stattdessen stiehlt er solche Objekte und platziert sie in der Vollkommenen Schatzkammer unter seiner Werkstatt. Diese befindet sich im Vorgebirge der Drachenmähe im Nirwana. Ein breiter Tunnel führt von der Werkstatt zu den Kavernen des Geschmolzenen Sonnenlichts unter dem Massiv, wo Bharnarol in der lebendigen Hitze seiner geweihten Schmiede an metallischen Wundern arbeiten kann.



CHADALI

Der Pfad des Glücklichen Zufalls

CG Himmlische Herrscherin (Azata) von Glück, Schicksal und Sicherheit

KULT

Heiliges Symbol Eine vollkommen symmetrische Seerose

Tempel Heiligtümer, unterirdische Tunnel, Wahrsagerbuden, Wegkreuzungen

Anhänger Führer, Reisende, Turmkartendeuter, Unentschlossene

Diener Einhörner, halb-celestische Minotauren

Himmlischer Gehorsam Verirre dich absichtlich an einem fremden Ort. Wenn kein solcher Ort verfügbar ist, verbinde deine Augen und gehe ohne zu zögern 200 Schritte. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe, die du durch das Wirken von Zaubern oder zauberähnlichen Fähigkeiten provozierst.

SEGEN

- 1: **Sicherer Weg (ZF)** *Spurloses Gehen* 3/Tag, *Beistand* 2/Tag oder *Schutz vor Energien* 1/Tag
- 2: **Vorteilhafte Reaktion (ÜF)** Du kannst drei Mal am Tag einen Fernkampfangriff abwehren, der dich treffen würde. Dies funktioniert wie das Talent *Geschosse abwehren*. Du musst den Angriff nicht kommen sehen, um diese Fähigkeit anzuwenden. Solltest du bereits das Talent *Geschosse abwehren* besitzen, kannst du es beliebig oft anwenden und musst keinen der Fernkampfangriffe kommen sehen.
- 3: **Ein Letzter Schritt (ÜF)** Sollten deine TP aus irgendeinem Grund auf 0 oder weniger reduziert werden, kannst du dich ein Mal am Tag dafür entscheiden, bis zu 10 Schadenspunkte zu ignorieren, wenn du diesen Schaden nimmst, und so u. U. deine TP über 0 halten.

Chadali beeinflusst bestimmte Ereignisse und Personen auf sanfte Weise, um günstige Umwege, harmonische Treffen und unerwartete Offenbarungen zu schaffen. Ihre Anhänger behaupten, dass ein Zusammentreffen von einzigartigen Geschehnissen im Elysium – ein gelbes Nordlicht, eine Mondfinsternis und ein Meteorschauer – für die Geburt der Herrscherin verantwortlich war.

Chadali tritt als wunderschöne vudranische Frau mittleren Alters auf, die mit beiden Füßen fest auf dem Boden steht, deren dunkle Augen aber oft in den Himmel blicken. Aus der verschlungenen Masse ihres schimmernden, schwarzen Haars schauen Seerosen hervor und ihre Roben aus blassgelber Seide reichen bis zu ihren bloßen Füßen. In ihren Händen hält sie ein aus rotem Garn geflochtenes Netz, in dem winzige Rubine funkeln.

Der Pfad des Glücklichen Zufalls lehrt, dass das Schicksal seine Schönheit in seiner Unvorhersehbarkeit ausdrückt; scheinbar unwichtige Ereignisse können den Verlauf eines ganzen Lebens bestimmen. Ihre Diener suchen diejenigen auf, welche sich vor dem Eingehen von Risiken scheuen, und ermutigen sie dazu, sich hinaus in die Welt zu begeben und dem Schicksal zu vertrauen. In Chadalis Augen besteht das größte Böse darin, ein streng reglementiertes Leben zu führen, um unerwarteten Erfahrungen zu entgehen.

Chadali wohnt im Pavillon der Glücklichen Begegnungen, einem Bauwerk aus glitzerndem Licht, das an der Küste des Endlosen Blauen Ozeans im Elysium steht.



CHUCARO

Jungfer des Dunstes und der Launen

CG Himmlische Herrscherin (Azata) der Halluzinationen, Nebel und Träume

KULT

Heiliges Symbol Ein Auge mit regenbogenfarbener Iris

Tempel Irrenhäuser, Kunstgalerien, Küsten, Tiefebenen

Anhänger Klarträumer, Küstenbewohner, Orakel

Diener Celestische Baku, Flumphe

Himmlischer Gehorsam Hülle dich in Gaze und nimm halluzinogene Pilze zu dir, während du über die Lehren Chucaros meditierst. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift.

SEGEN

- 1: **Kaleidoskopische Bilder (ZF)** *Sprühende Farben* 3/Tag, *Hypnotisches Muster* 2/Tag oder *Gasförmige Gestalt* 1/Tag
- 2: **Nebelhafte Gestalt (ÜF)** Wenn du angegriffen wirst, nimmt dein Körper die Gestalt von Nebel an, womit die Wirkung von Waffenschneiden gemindert wird. Dein Aussehen verändert sich nicht, aber du erhältst SR 5/Hiebaffen.
- 3: **Furchtbarer Tagtraum (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag *Unheimliches Schicksal* wirken.

Legenden erzählen, dass vor Tausenden von Jahren ein weiblicher Engel in einem nebligen Tal im Elysium in einen tiefen Schlaf fiel. Die Celestische träumte von einer wunderschönen Frau mit einem Korb voller schemenhafter Visionen. Als sie erwachte, sah sie ihren Traum wahr werden, denn die Jungfer des Dunstes und der Launen trat ihr aus den Nebelschwaden entgegen. Seitdem kann der Einfluss Chucaros immer dort gespürt werden, wo nach einem leichten Regenschauer Nebel aufsteigt und wo Propheten mit aufgerissenen Augen Visionen über die Zukunft sehen.

Chucaros blasse Haut schillert wie Perlmutter in vielen Farben und ihre Augen verändern kontinuierlich ihre Farbe. Ihr Körper ist in Roben aus lebendigem Nebel gehüllt. Ihr gewelltes Haar reicht bis zur Hüfte und wirkt wie eine stetige Kaskade aus glitzerndem Regen. Die Herrscherin besitzt ein süßes, ernstes Gesicht und scheint immer nach etwas zu horchen, das gerade außer Hörweite liegt. Im Kampf gegen die Scheusale, welche die von ihr gewährten Visionen verfälschen wollen, erzeugt sie eine Keule aus wallendem Nebel. Davon getroffene Wesen werden von verwirrenden Halluzinationen überwältigt.

Die Jungfer tröstet diejenigen, welche unter Wahnvorstellungen leiden. Sie lindert ihr Fieber und hilft ihnen, in den seltsamen Bildern in ihrem Geist einen Sinn zu erkennen. Ihre Anhänger erleben jede Nacht Wachträume. Chucaro missbilligt die Verwendung von starken Drogen zur Erzeugung von Visionen, wenn das auf Kosten der Gesundheit einer Person geht. Ihre Anhänger versuchen, solche gebrochenen Wesen gesundzupflegen und ihnen beizubringen, wie sie solche Bilder aus sich selbst hervorbringen können anstatt durch den Einsatz externer Hilfsmittel.

Chucaro kann häufig in einem zerbrechlich wirkenden Haus aus schillerndem Perlmutter angetroffen werden, das sich in den silbergrauen Tiefebenen des Elysiums befindet.





DAMMERICH

Der Abgemessene Schlag

RG Himmlischer Herrscher (Archon) von Exekutionen, Richtsprüchen und Verantwortung

KULT

Heiliges Symbol Eine auf dem Auge einer Axt sitzende, weiße Taube

Tempel Galgen, Gefängnisse, Gerichtsgebäude, Leichenhäuser

Anhänger Henker, Leichenbestatter, Richter, ungerechtfertigt Gefangene

Diener Bronzedrachen, celestische Scharfrichterhauben, Schildarchonten

Himmlischer Gehorsam Rezitiere alle dir bekannten Namen der Wesen, die von deiner Hand ums Leben gekommen sind. Meditiere über ihre Gesichter sowie die Umstände ihres Ablebens und beurteile deine Handlungen im Angesicht des Gesetzes. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf deine RK gegen Bestätigungswürfe für Kritische Treffer.

SEGEN

- 1: **Pflichtbewusst (ZF)** *Schild des Glaubens* 3/Tag, *Totenglocke* 2/Tag oder *Schärfen* 1/Tag
- 2: **Einschneidender Schlag (ÜF)** Du ignorierst die ersten 5 Punkte der Schadensreduzierung einer Kreatur, wenn du einen Nahkampfangriff ausführst. Machart und Material deiner Waffe fallen dabei nicht ins Gewicht. Zum Beispiel hätte eine Kreatur mit SR 10/Silber nur SR 5/Silber gegen deine Angriffe.
- 3: **Exekution (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag *Wort der Macht: Tod* wirken.

Dammerich und seine Anhänger glauben, dass der Tod eines Sterblichen der wichtigste Moment in dessen Leben ist, denn die Art und Weise, wie er seinem Ableben begegnet, hat im Nachleben starke Auswirkungen auf seiner Seele. Dem Herrscher ist bewusst, dass böse Wesen manchmal getötet werden müssen. Die Entscheidung darüber darf aber niemandem leichtfallen. Dammerich nimmt daher das Gewicht aller notwendigen Hinrichtungen und gerechten Tode auf seine Schultern. Scharfrichter wenden sich an ihn, wann immer sie an der Ausübung ihrer Pflicht zweifeln. Der Abgemessene Schlag vermittelt ihnen dann, dass ihre Aufgabe zwar ernst und freudlos sein mag, aber notwendig ist, um Frieden und gutes Zusammenleben sicherzustellen.

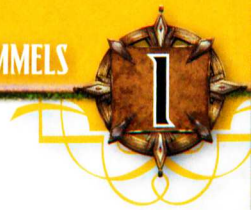
Dammerich ist eine regungslose, monolithische Gestalt in einer Rüstung aus schwarzem Stein. Sein wohlgestaltetes, bartloses Gesicht verbirgt er in einem Helm; nur seine müde wirkenden Augen sind zu erkennen. Wenn der Herrscher sich einmal in den Kampf begibt, dann schlägt er kräftig und ohne zu zögern zu. Jahrhunderte des Todes wiegen schwer auf seiner Seele, jedoch nur wegen der ersten Verantwortung, die er dafür trägt, nicht aus Widerwillen oder Schuldgefühlen. Ist es an der Zeit zu handeln, hält er sich nicht zurück.

Richter beten häufig zu Dammerich und bitten ihn um Führung bei ihren Entscheidungen, egal ob sie offiziell an städtische Gericht berufen wurden oder als Dorfälteste an einem Tribunal teilnehmen. Dammerich und seine Diener werden auch dann aktiv, wenn anständige Personen guter Gesinnung die Notwendigkeit von Exekutionen einsehen, aber vor dem

Akt an sich zurückschrecken. Dann versichert er ihnen, dass die Hinrichtung angemessen war, oder nimmt ihre Schuld auf sich. Unschuldige zum Tod verurteilte Wesen wenden sich ebenfalls an den Herrscher, dass er zu ihren Gunsten interveniere, und können auf ein Eingreifen seiner sterblichen Vertreter hoffen. Andererseits zürnt der Abgemessene Schlag insbesondere korrupten Richtern und schlampigen Henkern. Wenn ein Angeklagter freikommt, der den Tod verdient hätte, schickt er seine Diener, um die Hinrichtung vorzunehmen und die Verantwortlichen zurechtzuweisen. Dammerich zieht keine Befriedigung aus dieser bitteren, aber notwendigen Aufgabe. Jene, die Exekutionen auf die leichte Schulter nehmen oder diese gar auf sadistische Weise genießen, können Vergeltung in Form eines Kommandos von Schildarchonten erwarten, welche die Erhobene Hand genannt werden.

Dammerich residiert im Himmel, im Südflügel des Gerichts der Übereinkunft. Er arbeitet manchmal mit Olheon zusammen, die im Nordflügel wohnt. Sie kooperieren im Kampf gegen korrupten Regime, die für eine exzessive Anzahl von rechtswidrigen Hinrichtungen verantwortlich sind.





ERITRICE

Stimme des Herzens

NG Himmlische Herrscherin (Agathonin) von Debatten, Meinungen und Wahrheit

KULT

Heiliges Symbol Ein Leseputz auf dem Rücken eines Marmorlöwen
Tempel Amphitheater, Bibliotheken, Gerichtsgebäude, multikulturelle Städte

Anhänger Disputanten, ehrliche Barden, Gesetzgeber, Stadtschreier, Widerstandskämpfer

Diener Celestische Löwen, Drachenvögel, Katzenvolk, Leonale

Himmlicher Gehorsam Schreibe eine Wahrheit auf ein Stück Pergament, tauche es in Honig und stecke es in deinen Mund. Dort muss es bleiben, bis sich der Honig aufgelöst hat. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Illusionen.

SEGEN

- 1: Versierter Disputant (ZF)** *Sprachen verstehen* 3/Tag, *Fesseln* 2/Tag oder *Zungen* 1/Tag
- 2: Ungetrübter Blick (ZF)** Du kannst drei Mal am Tag Lautlos Wahrer Blick zaubern.
- 3: Donnerndes Wort der Wahrheit (ÜF)** Du kannst ein Mal am Tag ein mächtiges Brüllen ausstoßen. Es dupliziert die Effekte von *Heiliges Wort* in einem Kegel von 18 m und verursacht zusätzlich 2W6 Schallschaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich (ZÄH, keine Wirkung; SG 10 + ½ für jeden deiner TW + dein CH-Modifikator). Dies ist ein Schalleffekt.

Zu Beginn der Schöpfung, so erzählt man sich, füllte der Erzteufel Geryon in seinem höllischen Reich Stygia eine Grube mit einem Schwall von Lügen. Aber unter der Masse von Unwahrheit erklang eine einzige Wahrheit und konnte sich befreien. Sie durchquerte den fünften Kreis der Hölle, bevor sie zu den höheren Ebenen aufsteigen konnte. Diese Wahrheit war Erित्रice.

Die muskulöse Erित्रice ist 2,50 Meter groß und ihre feminine Gestalt wird für gewöhnlich von hellbraunem Pelz bedeckt. Ihr Kopf ist der einer Löwin und ihre Augen leuchten wie Amethyste. Sie trägt einen kurzen Lederkilt und eine rosafarbene Brustplatte. Erित्रices Stimme ist so überzeugend, so sagt man, dass diejenigen, welche sie sprechen hören, ihr bemerkenswertes Aussehen vergessen.

Erित्रices Mission besteht darin, Wahrheit und Weisheit auf der Welt zu verbreiten. Sie glaubt aber, dass Einsicht mehr wert ist, wenn sie durch eine angeregte Debatte erlangt wurde anstatt durch das Lernen aus Büchern. Daher fördern ihre Anhänger Diskussionen und respektvollen Dissens. In Regionen, wo man Lügen laut ausspricht, aber Wahrheiten verborgen bleiben, arbeiten sie und ihre Agenten daran, guten Personen beim Austausch von Nachrichten zu helfen. Die Erzfeinde der Stimme des Herzens sind Geryon und seine Untergebenen; die beiden haben in der Vergangenheit gewaltige Schlachten gegeneinander ausgetragen.

Erित्रices Heimat liegt auf den weiten, sonnendurchfluteten Ebenen des Nirwana. Ihr Lieblingsort ist die Windgepeitschte Au, eine grüne, blühende Wiese. Wenn sie Gäste hat, unterhält sie diese in einem großen Pavillon aus Kastanienholz. Seine Wände sind zum süß duftenden Grasland offen und die Räume darin mit Vorhängen aus Schantung-Seide voneinander getrennt.



FALAYNA

Der Ring der Kriegerin

RG Himmlische Herrscherin (Archontin) der Kriegerausbildung, der Ringe und der Weiblichkeit

KULT

Heiliges Symbol Ein mit Seide umwickelter Arm, der ein Schwert in die Höhe hält

Tempel Kampfarenen, Schlachtfelder, Städte mit Bezirken nur für Frauen

Anhänger Bräute, Juweliere, Knappen, Krieger

Diener Gute Walküren, Legionsarchonten, weibliche Paladine

Himmlicher Gehorsam Stecke einen mit Edelsteinen verzierten Ring auf jeden deiner Finger und schlage mit bloßen Händen auf eine Übungspuppe ein, bis die Abdrücke der Ringe auf deiner Haut zu sehen sind. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Ringkampfwürfe und auf deinen KMB.

SEGEN

- 1: Vortreffliche Kriegskunst (ZF)** *Göttliche Gunst* 3/Tag, *Waffe des Glaubens* 2/Tag oder *Mächtige Magische Waffe* 1/Tag
- 2: Starker Arm (ÜF)** Du kannst mit einer Schnellen Aktion die Schadenswürfel deiner Waffe um einen Schritt erhöhen. Diese Fähigkeit hat eine Wirkungsdauer von so vielen Runden am Tag, die deinen TW entsprechen. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgen.
- 3: Falaynas Ringe (ÜF)** Du kannst ein Mal am Tag eine Reihe von riesigen, schwebenden Eisenringen beschwören, die dir Deckung geben oder Gegner angreifen können. Der Effekt gleicht ansonsten dem von *Zerdrückende Hand*.

Falayna gilt als leuchtendes Beispiel für Körperkraft sowie die Überschneidung von Kriegskunst und der Blüte der Weiblichkeit. Laut ihrem Ethos begünstigen sich diese beiden Konzepte, anstatt sich auszuschließen. Vor Tausenden von Jahren repräsentierte Falayna lediglich Schönheit und Weiblichkeit. Zu dieser Zeit war sie die Gefährtin eines Himmlischen Herrschers, welcher als Meister aller Waffen und der Kriegskunst galt, an dessen Namen sich aber niemand mehr erinnern kann. Er fiel in der Schlacht gegen die Diener von Moloch. Falayna holte sich das Schwert ihres Geliebten aus den Klauen der Hölle zurück und glänzt seitdem als der Ring der Kriegerin.

Falayna verkörpert weibliche Schönheit. Sie ist zwar in der Lage, viele Gestalten anzunehmen, erscheint aber oft als hellhäutige Frau mit glattem, braunem Haar und intensiven, blauen Augen. Ihre Seidenroben passen gut zu dem Brustpanzer, den sie darunter trägt, und sie führt stets ihr rasiermesserscharfes Langschwert namens *Verlöbnis* mit sich. Glitzernde Ringe aller Farben bedecken ihre Finger und sie kombiniert im Kampf die Hiebe ihres geweihten Schwerts mit Schlägen ihrer beringten Hände.

Sowohl männliche als auch weibliche Krieger beten zu Falayna, obwohl die meisten ihrer Anhänger Frauen sind. Juweliere versuchen oft, Ringe zu schmieden, die es „wert sind, an Falaynas kleinem Finger getragen zu werden“, und Knappen orientieren sich in der Ausbildung an ihren Fertigkeiten im Kampf. Sowohl Bräute als auch Mädchen an der Schwelle zum Frausein bitten Falayna um ihren Segen.

Der Ring der Kriegerin lebt an den Hängen des Himmels, im Halbleeren Palast mit seinen Mauern aus Galenit.





GENSCHAU

Windstille-und-Ruhige See

RG Himmlischer Herrscher (Archon) von Einfachheit, Gelassenheit und Ignoranz

KULT

Heiliges Symbol Ein mit Blumen und Ranken überwucherter Fels in der Mitte eines Teiches

Tempel Ländliche Gegenden, ruhige Bezirke in sonst lebhaften Städten, Seeufer

Anhänger Arbeitsame Leute mit dem Bedarf nach Rast, intuitiv arbeitende Kunsthandwerker, Naturliebhaber, Wesen auf der Suche nach Erleuchtung

Diener Mönche guter Gesinnung, Schedu

Himmlischer Gehorsam Vergrabe ein Buch oder eine Schriftrolle, die du nicht gelesen hast, in fruchtbarer Erde. Pflanze darüber einen Samen und bete an dieser Stelle dafür, dass aus dem zerfallenen Schriftstück etwas Gutes wächst. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Verwandlungseffekte.

SEGEN

1: Friedlichkeit (ZF) *Austilgen* 3/Tag, *Gefühle besänftigen* 2/Tag oder *Tiefschlaf* 1/Tag

2: Geistige Armut (ÜF) Du kannst drei Mal am Tag einen Berührungsangriff im Nahkampf versuchen, um die Sorgen von Frevlern auszulöschen. Bei einem erfolgreichen Treffer erleidet das Opfer einen Malus auf seine Weisheit von 1W6 + 1 für jeden deiner TW (maximal 1W6 + 5, bis zu einem WE-Minimalwert von 1). Dieser Malus hält für 1 Runde für jeden deiner TW an. Gelingt dem Ziel ein Zähigkeitswurf (SG 10 + ½ für jeden deiner TW + dein WE-Modifikator), wird der Malus halbiert.

3: Leere Gedanken (ÜF) Du wirst kontinuierlich wie von *Gedankenleere* geschützt. Sollte jemand versuchen, mittels *Auspähung* oder ähnlichen Zaubern Informationen über dich herauszufinden, wird er durch den Effekt der *Gedankenleere* daran gehindert. Der Person muss dann ein Willenswurf gelingen (SG 10 + ½ für jeden deiner TW + dein WE-Modifikator), bei einem Misserfolg erleidet sie 1W6 Punkte Intelligenzschaden.

Einst strebte Genschau danach, jeden Aspekt der Schöpfung zu verstehen, sowie danach, vollkommene Ordnung und Güte zu verbreiten. Der Herrscher addierte immer mehr Elemente zu seiner Gleichung und musste schließlich erkennen, dass seine Mühe vergeblich war. Er gab sein Werk auf und lernte stattdessen, den Frieden und die Gelassenheit zu genießen, welche mit Akzeptanz einhergehen.

Auf den ersten Blick kann man Genschau mit einem tianesischen Bauernjungen verwechseln, da er oft einen Strohhut und einfache Leinenkleidung trägt. Unter dem Hut verbirgt sich ein schönes Gesicht sowie ein gleichmütiger Blick. Die Kleider des Herrschers sind mit eleganten Stickereien gesäumt, die fantastisch anmutenden Vögeln, Fu-Kreaturen und Runen gleichen. In seiner Hand ruht eine Pfeife und in seinem Gürtel steckt ein Beil.

Genschau und seine Anhänger sind der Zivilisation nicht feindlich gesinnt, glauben aber, dass unnötige, gesellschaftliche Komplikationen Sterbliche davon abhalten, ihr Bestes zu geben. Ein Handwerker,

der eine aufgeräumte Werkstatt betreibt und jeweils nur an einem Projekt arbeitet, ist glücklicher, als wenn er sich zu viel vornimmt und keine Zeit hat, seine Werkstatt in Ordnung zu halten. Natürlich versteht Genschau, dass Lebensumstände Wesen unglücklich machen können, weil sie und ihre Familien Leib und Seele zusammenhalten müssen. Der Herrscher weiß, dass so etwas manchmal unvermeidlich sein kann, und schickt seine Stellvertreter aus, damit sie diesen Personen einen Weg aus ihrem öden Dasein weisen.

Genschaus Heimat liegt auf den idyllischen Feldern und ausgetretenen Pfaden des Himmels. Man kann ihn aber auch schlafend am Ufer eines der kristallklaren, himmlischen Flüsse oder tagträumend in einem Hain von Bäumen finden. Triffst man ihn auf der Straße an, ist er immer bereit, anzuhalten und bei einem Getränk und einer Pfeife mit anderen Reisenden Geschichten auszutauschen.





HALCAMORA

Marie der Reichen Ernte

NG Himmlische Herrscherin (Agathionin) von Gärten, Obstgärten und Wein

KULT

Heiliges Symbol Ein mit reifen Weintrauben überquellender Krug
Tempel Landwirtschaftliche Gemeinden, städtische Gärten und Parks, Winzereien

Anhänger Bauern, Feiernde, Gärtner, Winzer

Diener Grigs, Vulpinae

Himmlicher Gehorsam Entleere eine halbe Flasche Wein auf fruchtbare Erde und trinke den Rest, während du zu Halcamora betest. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Blüten- und Krankheitseffekte.

SEGEN

- Freigiebige Seele (ZF)** Gute Beeren 3/Tag, Baum 2/Tag oder Pflanzenwachstum 1/Tag
- Weinselige Berührung (ÜF)** Du kannst ein Mal am Tag einen Berührungsangriff im Nahkampf versuchen, um eine Kreatur betrunken zu machen. Ist der Angriff erfolgreich, erleidet das Ziel 1W6 Punkte Geschicklichkeits-, Weisheits- und Charismaschaden. Der Schaden wird halbiert, wenn dem Ziel ein Zähigkeitswurf gelingt (SG 10 + 1/2 für jeden deiner TW + dein WE-Modifikator).
- Göttliche Gärtnerin (ZF)** Du kannst drei Mal am Tag Pflanzen kontrollieren wirken. Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber des 8. Grades.

Halcamora erscheint als eine junge Frau mit sonnengebräunter Haut, Augen von einem so blassen Grün, dass sie fast weiß wirken, und einem freundlichen, wissenden Lächeln. Sie trägt braune Roben, die an den Knien gerafft sind, und ihre Füße sind immer mit Dreck und Weinflecken übersät. Von Halcamoras Schultern fallen muschelähnliche, rote Flügel herab, welche mit den schwarzen Punkten eines Marienkäfers gesprenkelt sind. Aus ihren Schläfen ragen zwei schmale Antennen, die genauso schwarz sind wie ihr schulterlanges Haar.

Die Präsenz der Marie der Reichen Ernte zeigt sich im Sonnenlicht, das auf gepflegte Gärten fällt; dort, wo Feldarbeiter sich nach Erledigung ihres Tagwerks ausruhen; sowie überall, wo Weinbeeren reifen und ihr gekelterter Saft fließt. Halcamora überlässt die Wildnis anderen Herrschern und begnügt sich mit kleinen Gärten, Parks und Winzereien. Friedliche, landwirtschaftliche Ortschaften errichten beim Bau eines Tempels für mächtigere Naturgottheiten oft auch einen kleinen Schrein zu Ehren der Marie. Gärtner und Winzer beten besonders häufig zu ihr und ihren celestischen Dienern, besonders in Zeiten von Dürren und schlechtem Wetter. Die sanfte Agathionin besitzt nur wenig Raum für Hass in ihrem Herzen, sie verabscheut jedoch Scheusale mit Insektenkörpern, die Ernten vernichten und Seuchen verbreiten.

Halcamora ist eine soziale Himmlische Herrscherin, die man oft in den Palästen von ihresgleichen finden kann, wo sie sich dann bei einem Krug Wein entspannt. Zu anderen Zeiten bewohnt eine Blätterlaube in den Tiefen des Waldes der Flüsternden Sehnsucht im Nirwana.



IMMONHIEL

Balsambringerin

CG Himmlischer Herrscher (Engel) von Kräutern, Kröten und Medizin

KULT

Heiliges Symbol Mit Kräutern bewachsener Holzfrosch

Tempel Häuser von Heilkundigen, Krankenstationen, Kräutergärten, Sümpfe

Anhänger Alchimisten, chronisch Kranke, Heilkundige, Kräuterkundige, Sumpfbewohner

Diener Celestische Riesenkröten, Celestische Waldriesen

Himmlicher Gehorsam Fülle deinen Mund mit frischen, duftenden Kräutern. Lege dich in eine Wanne oder einen Teich mit kühlem Wasser und setze eine lebendige Kröte auf deine Brust. Meditiere dann eine Stunde lang über die Lehren Immonhiels und lasse anschließend die Kröte wieder frei. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten.

SEGEN

- Kräutergärtner (ZF)** Leichte Wunden heilen 3/Tag, Rindenhaut 2/Tag oder Seerosenpfad EXP 1/Tag
- Sumpfteiler (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag eine Verstärkte Heilung wirken.
- Rankenrufer (ÜF)** Du kannst ein Mal am Tag eine große Masse aus pflanzlichem Material beschwören. Diese Masse besitzt die Spielwerte einer Vipernranke^{MHB II}, ist aber von chaotisch guter Gesinnung. Die Vipernranke folgt 1 Minute für jeden deiner TW lang uneingeschränkt deinen Befehlen, bevor sie wieder ins Elysium zurückkehrt.

Immonhiel besitzt die Gestalt einer königlich erscheinenden, dunkelhäutigen Frau fortgeschrittenen Alters. Das moosgrüne Haar hat sie zu zwei Zöpfen geflochten, die ihr faltiges Gesicht einrahmen, aus dem dunkle Augen voller Weisheit blitzen. Ihre Kleidung besteht aus einer weichen, mit smaragdgrüner Seide gesäumten Lederweste sowie einem Lederrock. Die unzähligen winzigen Taschen und Glaspfhiolen, die von einer um Immonhiels Hüfte geschlungenen Schärpe hängen, enthalten angeblich Heilmittel für jede den Sterblichen bekannte Krankheit. Der rechte Arm der Herrscherin besteht nicht aus Haut, Fleisch und Knochen, sondern einem knotigen Stück Kieferholz, das in Form eines Armes mit langen, flinken Fingern an der Hand geschnitzt wurde.

Die Balsambringerin fungiert auf den ewigen Schlachtfeldern des Multiversums als Heilerin. Dort pflegt sie verletzte Engel und versorgt die Wunden von Himmlischen Herrschern, die aus dem Kampf mit den Armeen von Bosheit und Zerstörung kommen. Ihre bevorzugten Diener reisen durch die Welt der Sterblichen, wo sie Heilmittel aus Kräutern sowie Ratschläge weitergeben, wie man am besten Sumpfpflanzen aufzieht. Zudem lehren sie Schlachtfeldsanitätern die effektivsten Techniken, wie sie Soldaten am Leben erhalten können. Immonhiel weiß außerdem, dass nicht jeder Kranke geheilt werden kann. Diesen bringt sie Mittel zur Linderung ihrer Schmerzen, so dass sie in ihren letzten Augenblicken Frieden finden können.

Die Balsambringerin wird an vielen Orten gebraucht. Daher ist sie überall daheim. Fast alle Himmlischen Herrscher haben sie schon einmal als Gast bewirtet und sie hat sogar unter den Dächern vieler Sterblicher geschlafen, ohne dass diese von ihrer wahren Identität erfuhren.

IREZ



Herrin der Wundersamen Schriften

NG Himmlische Herrscherin (Agathionin) der Karten, Schreiber und Zauber

KULT

Heiliges Symbol Ein Fächer aus sich aufrollenden Pergamentstreifen
Tempel Arkane Bibliotheken, freundschaftliche Kartenspielerunden, Kopierhäuser, Skriptorien

Anhänger Kalligraphen, Magier, Schreiber, Spieler, Turmkartendeuter
Diener Gut gesinnte Sphingen, Phönixe, Riesenvögel

Himmlicher Gehorsam Schreibe sechs identische Paare von Runen sauber auf zwölf separate Karten oder quadratische Papierstücke. Mische die Karten mit nach unten weisender Schrift und ziehe zwei davon. Stimmen sie überein, erhältst du einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber von zwei Schulen deiner Wahl. Stimmen die Karten nicht überein, erhältst du einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen von Schriftrollen gewirkte Zauber. Alternativ kannst du zwei Karten aus einem Turmkartenspiel ziehen und die gleichen Vorteile aus übereinstimmenden bzw. unterschiedlichen Farben gewinnen.

SEGEN

1: Kalligraphische Begabung (ZF) Göttliche Gunst 3/Tag, Vorahnung 2/Tag oder *Glyphe der Abwehr* 1/Tag

2: Göttliche Inschrift (ÜF) Wenn du eine Schriftrolle zum Wirken eines Zaubers benutzt, der Trefferpunkteschaden verursacht, kannst du drei Mal am Tag die Hälfte dieses Schadens in Heiligen Schaden umwandeln. Besitzt du keine Fähigkeit zum Wirken eines bestimmten Zaubers von einer Schriftrolle, kannst einen Fertigkeitwurf für Magischen Gegenstand benutzen versuchen, für den du einen Bonus in Höhe

der TW + deines CH-Modifikators erhältst (wenn dein regulärer Bonus für Magischen Gegenstand benutzen höher ist, kannst du auch diesen verwenden).

3: Verteidigende Karten (ÜF) Du kannst ein Mal am Tag 2W6 schimmernde Karten beschwören, die hinter dir herschweben. Im Kampf umwirbeln sie dich und fangen tödliche Angriffe ab. Nach deinem Ermessen kann eine Karte einen einzigen Schadenswürfel von einem Hinterhältigen Angriff oder Kritischen Treffer absorbieren, der dich treffen würde. Zum Beispiel könntest du von einem Hinterhältigen Angriff getroffen werden, der 3W6 zusätzlichen Schaden verursacht. Wenn du 2 Karten übrig hast, könntest du in diesem Fall den Schaden durch den Hinterhältigen Angriff auf 1W6 reduzieren (die Würfel werden entfernt, bevor sie geworfen werden). Hat eine Karte einmal einen Schadenswürfel absorbiert, verschwindet sie. Unbenutzte Karten verschwinden am Ende eines Tages.

Irez erschien eines Tages aus dem Schilf entlang der Küste des Meeres ohne Schatten im Nirwana. Sie versteht den mystischen Symbolismus hinter Runen, besonders hinsichtlich ihrer Verwendung zum Verstärken arkaner Magie. Zu ihren Anhängern gehören Turmkartendeuter sowie Kartenspieler und ihre Diener verbreiten die Kunst exakter Kalligraphie unter von der Herrscherin begünstigten Sterblichen.

Irez lebt immer noch dort, wo sie sich aus dem Schilf erhob. Ihr Palast ist ein fantastisches Gemisch von Böden aus geflochtenem Schilf, papiernen Wänden und Dächern aus Bambus. Er sieht zwar so aus, als könnte ihn eine steife Brise hinwegwehen, aber er existiert bereits Tausende von Jahren, ohne je einen Kratzer erhalten zu haben.





JAIDZ

Die Furchtlose Klaue

NG Himmlischer Herrscher (Agathon) der Feiglinge, der Jugend und der Ungeprüften

KULT

Heiliges Symbol Ein sich zwischen zwei Bäumen windender Pfad

Tempel Handelsstädte, Schulen, Waisenhäuser

Anhänger Ausreißer, Fahnenflüchtige, Jugendliche

Diener Celestische Tiger, Leonale

Himmlicher Gehorsam Male mit weißer Kreide Muster auf deine Arme und Beine, die den Fluss der spirituellen Energie widerspiegeln, die du spürst, wenn du über die Lehren von Jaidz meditierst. Fahre dann diese Muster mit dem Fangzahn eines Tigers entlang, ohne dass du deine Haut durchstößt. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe mit natürlichen Waffen.

SEGEN

- 1: **Kühnheit (ZF)** *Furcht bannen* 3/Tag, *Dunkelsicht* 2/Tag oder *Heldenmut* 1/Tag
- 2: **Heldhaftes Brüllen (ZF)** Du kannst drei Mal am Tag Lautlos *Großer Heldenmut* zaubern. Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber des 7. Grades.
- 3: **Heiliger Schrecken (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag ein Symbol von Jaidz in die Luft zeichnen, welches wie ein *Symbol der Furcht* funktioniert. Das Zeichen erscheint als ein leuchtender Umriss von Jaidz' heiligem Symbol und schwebt unbewegt dort, wo du es gezeichnet hast. Diese zauberähnliche Fähigkeit erfordert keine Materialkomponente und hat einen Zeitaufwand von nur 1 Minute. Du kannst bis zu 10 Kreaturen auf das Symbol einstimmen, ohne den Zeitaufwand vergrößern zu müssen.

Jaidz ist der Überzeugung, dass Feiglinge mithilfe von Mitgefühl und konsequenter Führung eine tapferere Lebensführung erlernen können. Der Herrscher geht auf leisen Sohlen, damit er jene nicht erschreckt, die seine Weisheiten hören sollen, und unterstützt sie dabei, die ihnen innewohnende Kraft zu entdecken.

Jaidz erscheint als riesiger, schwarzer Tiger mit geisterhaft weißen Punkten. In sterblichen Gefilden nimmt er häufig die Gestalt eines dunkelhäutigen Mannes mit einer dicken Mähne aus mit weißen Strähnen durchsetztem, schwarzem Haar an. Sogar in seiner menschlichen Erscheinung glühen seine goldenen Katzenaugen im Dunklen, seinen Händen entspringen goldene Klauen und er besitzt einen langen, schwarzen Schwanz mit weißer Spitze.

Zu Jaidz beten feige, ängstliche und ungeprüfte Wesen. Besonders Jugendliche fühlen sich von ihm angezogen. Sie hoffen, dass sie sich auf diese Weise einmal voller Mut den Herausforderungen des Erwachsenendaseins stellen können. Die Furchtlose Klaue lehrt, dass man Feiglinge nicht ausschließen, sondern ihnen helfen sollte. Seine Diener unterziehen daher jene Personen Prüfungen der Tapferkeit, welche ihr eigenes Potenzial unterschätzen.

Jaidz lebt in einem Pavillon aus schwarzem Walnussholz, dessen Wände mit goldenem Gitterwerk verziert sind und wo Vorhänge aus grüner, purpurner und indigofarbener Bengaline bis auf den Boden fallen. Der Pavillon steht auf der obersten der drei Steinstufen, welche aus einem der Berge der Drachenmähne im Nirwana geschlagen wurden.



JALAJATALI

Das Lied des Baches

CG Himmlische Herrscherin (Azata) der Musik der Natur, der Stromschnellen und der Wasserfälle

KULT

Heiliges Symbol Aus einer hölzernen Flöte fließendes Wasser

Tempel Bardenschulen, Flussufer, Hafenstädte, Wasserfälle

Anhänger Barden, gut gesinnte Echsenmenschen, Flussmatrosen

Diener Celestische Wassernagas, Lillendi, Vischkanya

Himmlicher Gehorsam Stelle dich unter einen Wasserfall (oder gieße Wasser über dir aus), während du wortlos singst und dich durch die Klänge inspirieren lässt. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten sowie übernatürliche Fähigkeiten von Kreaturen der Unterarten Aquatisch oder Wasser.

SEGEN

- 1: **Wildwasser (ZF)** *Wasserstrahl* EXP 3/Tag, *Wellenritt* EXP 2/Tag oder *Wasser atmen* 1/Tag
- 2: **Schuppen der Heiligen (AF)** Dir wächst eine Schicht aus schillernden Schuppen in der Tönung deiner Haut. Dein Bonus für Natürliche Rüstungsklasse erhöht sich um +3.
- 3: **Mit der Strömung schwimmen (ÜF)** Du sowie eine Anzahl von bereitwilligen, von dir berührten Kreaturen entsprechend der ½ deiner TW können sich drei Mal am Tag in einem fließenden Gewässer (wie etwa ein Fluss oder Bach) auflösen und mit einer Geschwindigkeit von 80 km/h flussauf oder -abwärts schwimmen. Diese Verwandlung hat einen Zeitaufwand von 1 Minute. Solange das Gewässer fließt, könnt ihr euch ohne Probleme um natürliche Hindernisse schlängeln, jedoch nicht durch größtenteils undurchdringliche Barrieren wie künstliche Staudämme. Dieser Effekt hält eine Anzahl von Stunden an, die deinen TW entspricht, und ihr könnt weder andere Handlungen unternehmen noch euch verteidigen, solange ihr euch in diesem Zustand befindet.

Jalajatali ist eine freigeistige Himmlische Herrscherin, die mit der Stimme eines rauschenden Baches singt. Man kann ihre Anwesenheit in den Stromschnellen von Flüssen oder unter den sprühenden Kaskaden von Wasserfällen spüren.

Jalajatali besitzt die Gestalt einer wunderschönen Frau aus dem Mwangi-Becken, wobei ihre Haut aus winzig kleinen, schillernden Schuppen besteht. Ihre spitzen Ohren lugen durch ihr kurzes, schwarzes Haar und ihr Körper ist in ein Kleid aus lebendigem Wasser gewandet, dass stetig um sie herum fließt und spritzt. Die Herrscherin kann jederzeit einen Strang Wasser aus ihrem Kleid lösen und ihn als Peitsche verwenden.

Das Lied des Baches liebt es, Sterblichen die Schönheit der Musik der Natur – vom Prasseln des Sommerregens bis zum Spiel der Heuschrecken – näherzubringen. Jalajatali zieht das Musizieren dem Kämpfen vor. Scheusale und andere böse Kreaturen, besonders Wasser-Oni und Flussdrakas, erzürnen sie jedoch, wenn sie ihre Wasser verschmutzen.

Im Elysium wohnt Jalajatali in einem Teich, der von einem Wasserfall gespeist wird, welcher ohne erkennbare Quelle immerfort aus dem Himmel stürzt. Den Teich säumt eine Laube aus Akazienholz und Kristall, deren erhöhte Plattformen mit weichen Pflanzenmatten ausgelegt sind, auf denen Gäste sich ausruhen können.



KORADA

Die Offene Hand der Harmonie

NG Himmlischer Herrscher (Agathion) von Frieden, Vergebung und Vorausschau

KULT

Heiliges Symbol Zwei kniende Gläubige vor einem blühenden Lotus
Tempel Bergkloster, Brunnen, Diplomatische Vertretungen

Anhänger Die Aufgeregten und Unentschlossenen, bekehrte Bösewichte, Krieger im Ruhestand, Paladine auf Abwegen

Diener Aasimar-Mönche, celestische Derhii, celestische Girallons

Himmlicher Gehorsam Sitze im Lotussitz exakt bei Sonnenaufgang an einem ruhigen Ort. Gedenke den Wesen, die dir oder jenen, die du liebst, ein Leid zugefügt haben. Versuche, ihnen zu vergeben. Behalte die Pose eine Stunde lang bei und ignoriere jegliches körperliche Unbehagen. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorien Chaotisch oder Rechtschaffen.

SEGEN

1: Harmonische Magie (ZF) Segnen 3/Tag, Vorahnung 2/Tag oder Affenschwarm herbeizaubern ABR 1/Tag

2: Stete Hand (ÜF) Du kannst dich drei Mal am Tag mit einer Schnellen Aktion dafür entscheiden, 1 Stunde lang mit einer Waffe nicht-tödlichen Schaden zu verüben, die für gewöhnlich tödlichen Schaden verursacht. Bei Verwendung dieser Fähigkeit musst du keinen Malus von -4 auf Angriffswürfe für das Verursachen von nicht-tödlichem Schaden mit einer tödlichen Waffe in Kauf nehmen. Außerdem erhöhen sich die Schadenswürfel der Waffe um einen Schritt, solange du damit nicht-tödlichen Schaden verursachst.

3: Aura des Absoluten Friedens (ÜF) Du kannst eine Aura aufrecht erhalten, die vollständigen Frieden bietet. Dich umgibt ein kontinuierlicher Heiligtum-Effekt. Gegner, die dich direkt angreifen wollen, müssen dazu einen erfolgreichen Willenswurf (SG 11 + 1/2 deiner TW) absolvieren. Extraplanare Kreaturen, die erfolgreich angegriffen haben, müssen einen erfolgreichen Willenswurf (SG 14 + 1/2 deiner TW) absolvieren oder sie werden auf ihre Heimebene zurückgeschickt, als wären sie Ziel des Zaubers Fortschicken geworden. Solltest du eine Kreatur angreifen, wird der Effekt des Heiligtums 1W4+1 Runden lang unwirksam.

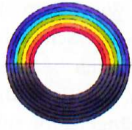
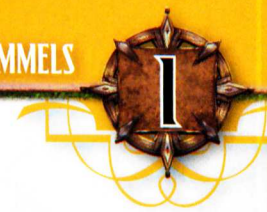
Korada ist weder jung noch alt, nur gegenwärtig und weise. Dünnes, braunes Fell bedeckt seinen Körper und hinter ihm winden sich wie die flackernden Flammen eines Feuers stets drei Affenschwänze. Die Offene Hand der Harmonie führt keine Waffe mit sich; muss sie sich verteidigen, verwendet sie lediglich ihre Hände und Tausende Jahre an Übung in den Kampfkünsten. Dabei weigert sie sich, Angreifer ernsthaft zu verletzen. Koradas heiliges Symbol sieht für Betrachter je nach ihrer Herkunft und den örtlichen Vorstellungen von Erleuchtung und Frieden unterschiedlich aus. Die am häufigsten vorkommende Version ist jedoch die von zwei vor einem Lotus knienden Gestalten.

Viele Wesen, die einem aus dem Gleichgewicht geratenen oder gewalttätigen Lebens müde sind, wenden sich auf der Suche nach Ruhe und Frieden Korada zu. Im Ruhestand befindliche Soldaten legen im Namen des Herrschers ihre Waffen aus den blutbefleckten Händen. Die Prinzipien der Offenen Hand der Harmonie bieten auch Diplomaten in fernen Ländern, Personen vor schwierigen Entscheidungen sowie nach Sühne suchenden Streitern für das Böse Trost. Korada glaubt, dass jeder Sterbliche auf den Weg ins Licht geführt werden kann, auch wenn dies das Tun wahrhaftiger Buße verlangt.

Man sagt auch, dass Korada die Gabe der Vorsehung besitzt, aber nur selten aufgrund seiner seltsamen Visionen handelt. Er ist der Überzeugung, dass sich der Kampf für Veränderung immer lohnt, selbst wenn dies nicht immer erfolgreich endet. Für den Herrscher und seine Anhänger zählt mehr der Weg denn das Ziel. Wenn Korada seinen Gläubigen nicht gerade Lektionen über Harmonie gibt, residiert er im Nirwana, im Herzen des Traumlotus, einem blühenden Palast, von dessen mit Blüten bedeckten Mauern beständig kühler, goldener Nektar tropft. Man erzählt sich, dass dieser selbst die unruhigsten und wildesten Geister beruhigt.



Quinto



LALACI

Das Beruhigende Farbenspiel

CG Himmlischer Herrscher (Azata) der Erholung, der Regenbögen und der Schatten

KULT

Heiliges Symbol Ein Regenbogen und dessen schattenhafte Reflexion
Tempel Glashütten, Parks, Strände, Treibhäuser, Wüsten

Anhänger Glasbläser, Illusionisten, nach Rast verlangende Wesen, Wüstenbewohner

Diener Celestische Kristare, Dryaden

Himmlischer Gehorsam Zeichne fünf farbige Streifen auf deine Stirn und hänge Sonnenkristalle offen an so viele Gebäude wie möglich. Stehen keine Gebäude zur Verfügung, hänge die Kristalle in Bäume oder an natürliche Felsformationen. Platziere niemals einen Sonnenkristall zwei Mal hintereinander an der gleichen Stelle. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Feuereffekte.

SEGEN

- 1: Kunterbunte Magie (ZF)** *Sprühende Farben* 3/Tag, *Hypnotisches Muster* 2/Tag oder *Tiefschlaf* 1/Tag
- 2: Prismatischer Körper (ÜF)** Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die dich blind machen würden. Wenn dir ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder Effekt der Kategorie Licht gelingt (z. B. *Sonnenstrahl*), kannst du dich zusätzlich dafür entscheiden, den Effekt vollständig zu ignorieren und ihn auf zwei Kreaturen oder Felder innerhalb von 9 m zurückzuwerfen. Diese Kreaturen oder Felder werden von dem Effekt betroffen, als wären sie in dessen Wirkungsbereich geraten bzw. sein Ziel gewesen.
- 3: Regenbogensphäre (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag *Regenbogensphäre* wirken.

Lalaci erkennt die Schönheit, welche in Widersprüchen liegt. Nach der Vorstellung des Beruhigenden Farbenspiels sollte so, wie die Sonne gegen den Regen kämpft und damit einen Regenbogen erschafft, jedermanns Natur eine ähnliche Mischung aus Aktivität und Zurückhaltung, friedlichem Gottesdienst und rechtschaffenem Zorn bestehen. Der Herrscher bietet all jenen Gelegenheit zur Rast, welche jeden Tag aufgeregt und voller Elan begrüßen, und jenen Entspannung, welche die chaotische Schönheit ihres Lebens erschöpft hat.

Für die Blicke der Sterblichen ist Lalacis äußere Form hellhäutig, mit weißblonden Haaren und gelblich weißen Augen. Er faltet die beiden vielfarbigen Schwingen, die von seinen Schultern hängen, auf eine bestimmte Weise, damit sie wie ein bunter Umhang wirken. Unter seinesgleichen bewegt er sich aber in seiner wahren, nackten Gestalt, deren kristalline Haut das Licht als goldene Strahlen reflektiert.

Das Beruhigende Farbenspiel sorgt dafür, dass hart arbeitende Wesen rasten und von der Sonne erschöpfte Personen Schatten finden können. Seine Regenbögen inspirieren insbesondere Glasbläser und Illusionisten; die kreativsten unter ihnen entdecken als Zeichen von Lalacis Gunst gelegentlich kleine Prismen in ihren Werkstätten, wenn sie ein gutes Leben führen. Seine Anhänger behaupten, dass die Spiegelungen von Regenbögen in Gewässern Portale zu seinem Reich im Elysium bilden: einem riesigen Palast aus gezeogenem Glas, der auf einer Wolke schwebt.



LYMNIERIS

Der Rosige Turm

RG Himmlischer Herrscher (Engel) der Jungfräulichkeit, der Prostitution und der Übergangsrituale

KULT

Heiliges Symbol Das Profil eines Gesichts unter einer weißen Kapuze
Tempel Abschlusszeremonien, Bordelle, Frauenkloster, heilige Orte, an denen Übergangsrituale stattfinden

Anhänger Heranwachsende, gegen ihren Willen verlobte Paare, Prostituierte, Wesen unter Keuschheitseiden

Diener Einhörner, Nymphen, Wächternagas

Himmlischer Gehorsam Lege dich auf eine harte, flache Oberfläche, wobei du nicht mehr als eine Kapuze tragen darfst. Konzentriere dich auf das Gefühl der Oberfläche und der Luft, während du sexuelle Befriedigung erreichst, ohne dich zu berühren. Von dir gewirkte Heilzauber heilen 1 Punkt mehr Schadenspunkte pro Würfel.

SEGEN

- 1: Segnung des Turms (ZF)** *Heiligtum* 3/Tag, *Pracht des Adlers* 2/Tag oder *Aura des Archonten* ABR 1/Tag
- 2: Initiationsritus (ZF)** Du erlangst die Macht, Wesen in einen anderen Daseinszustand zu versetzen. Du kannst ein Mal am Tag *Mächtige Verwandlung* auf eine bereitwillige Kreatur wirken. Die Wirkungsdauer dieses Effekts ist permanent, bis du oder das Ziel den Effekt aufheben oder du diese Fähigkeit erneut einsetzt.
- 3: Unreiferdung (ÜF)** Du kannst ein Mal am Tag mit einem erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf die Uhr für eine Kreatur zurückdrehen. Sie kehrt zu ihrer vorangegangenen Alterskategorie zurück, wobei sie zwar die Mali auf ihre mentalen Attributswerte erhält, jedoch nicht die Boni auf ihre physischen Attributswerte. Befindet sich das Ziel in der Alterskategorie Erwachsen, erhält es die Schnelle Schablone für junge Kreaturen. Besitzt das Ziel bereits diese Schablone, wird es noch jünger: Seine Attributswerte sinken um 2 (bis zu einem Minimum von 1) und seine Größenkategorie sinkt auf die nächstniedrige Stufe.

Lymnieris Lehren besagen, dass der Übergang eines Lebewesens von einem Daseinszustand in einen anderen einen heiligen Zeitpunkt im Leben eines jeden Sterblichen darstellt. Man glaubt, dass der Herrscher einst ein Planetar gewesen ist; seine hoch aufragende Gestalt, smaragdgrüne Haut und vier weiße Flügel deuten darauf hin. Sein harter, strahlender Körper ist stets mit einer dünnen Schicht von Schweiß bedeckt. Er trägt keine Waffen, nur einen großen, weißen Schild aus celestischem Elfenbein in einer seiner feingliedrigen Hände.

Lymnieris und seine Diener kommen manchmal gutherzigen Jungfrauen und -männern zu Hilfe, welche zur Heirat gezwungen werden oder gegen ihren Willen ihre Jungfräulichkeit aufgeben sollen. Auch unterstützt der Herrscher jene Wesen, die ihr sexuelles Verlangen aufgrund von kulturellen oder gesellschaftlichen Tabus nicht ausleben können. Alle Personen, die vor einer großen, persönlichen Veränderung stehen, können Lymnieris um Beistand bitten. Prostituierte, die ihrer Arbeit legal nachgehen und diese schätzen, gehören ebenfalls zu den Anhängern des Rosigen Turms. Jene von ihnen, die man zur Prostitution gezwungen hat, beten um Rettung durch ihn.

Lymnieris wohnt im Himmel in einem Palast aus blauem Achat, wo er oft Arschea zum Gast hat.



OLHEON

Die Gerechte Unterhändlerin

RG Himmlische Herrscherin (Archontin) des Adels, der Herrschaft und der Verdienste

KULT

Heiliges Symbol Eine sich verbeugende Gestalt, die ein winkliges Gewirr aus silbernen Ästen trägt

Tempel Angestammte Heimstätten, Arbeitsplätze öffentlicher Bediensteter, Paläste

Anhänger Ernante Herrscher, Eltern, gewählte Beamte, Unterdrückte, Vormünder

Diener Celestische Königsnagas, Lammasu

Himmlicher Gehorsam Tropfe heißes Wachs auf deine Stirn und drücke einen Siegelring – entweder deinen oder den einer rechtmäßigen Autorität – hinein. Damit zeigst du deine Unterwerfung unter verdiente Herrschaft. Solange an diesem Tag deine Stirn unbedeckt bleibt, erhältst du einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte.

SEGEN

1: Wahrspruch (ZF) Befehl 3/Tag, Fesseln 2/Tag oder Einflüsterung 1/Tag

2: Olheons Richtspruch (ZF) Du kannst ein Mal am Tag ein Symbol auf einem Ziel platzieren, das seinen Verpflichtungen nicht nachgekommen ist oder in der Ausübung eines Amtes schlechtes Urteilsvermögen gezeigt hat. Dieses Symbol funktioniert ähnlich wie ein *Mal der Gerechtigkeit*. Diese zauberähnliche Fähigkeit hat einen Zeitaufwand von 1 Runde anstatt von 10 Minuten. Wenn das Mal aktiv wird, erhält das Ziel einen Malus von -6 auf Weisheit sowie Charisma. Die Bedingungen, die du dem Mal gibst, müssen sich auf die Handlungen des Ziels als Anführer beziehen.

3: Herrschaft (ÜF) Du erhältst das Talent Anführen. Dein Ruf ist immer der einer gerechten und freigiebigen Person, solange du Olheon die Treue hältst. Besitzt du das Talent Anführen bereits, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +2 auf deinen Anführen-Wert. Du kannst dich dafür entscheiden, einen Jagd- oder Legionsarchonten als Gefolgsmann zu gewinnen. Dein Gefolgsmann erhält zusätzliche TW, um seine Gesamt-TW soweit anzuheben, dass sie 2 unter deiner Stufe liegen.

Man sagt, dass Olheon die Abstammung jeder existierenden adligen Seele kennt. So kann sie die Übergabe von Macht - sowie die Verantwortung, die solche Macht mit sich bringt - von Elternteil an Kind, Herrscher an Nachfolger und Dynastie an Dynastie nachvollziehen. Olheon beobachtet den Wandel und richtet darüber, egal ob er rechtmäßig durch Vererbung oder gewaltsam durch Putsch oder Rebellion geschieht.

Die Gerechte Unterhändlerin ist eine der glorreichsten Himmlischen Herrscherinnen, die man sich vorstellen kann. Sie ist fast fünf Meter groß und überragt damit die meisten Sterblichen. Aus ihrem Antlitz aus poliertem Gold blitzen blaue Augen. Sie trägt einen schweren, silbernen Brustpanzer und Beinschienen, aber ihre Panzerhandschuhe sind mit Blut befleckt, so als ob sie ihre Hände tief in Lachen frischen Blutes getaucht hätte. In einer Hand hält sie eine Hellebarde mit einer Klinge aus Rubin, die sogar noch länger ist als sie. In ihrer anderen Hand führt sie ein schweres, goldenes Siegel mit sich, das ihren Anspruch auf ihren Einflussbereich legitimiert.

Olheon verachtet Tyrannen und kocht vor Wut, wenn sie rechtmäßigen Herrschern gewahrt wird, die – aus Schwäche oder Ignoranz – ihren Untertanen Schwierigkeiten bereiten und ungerechte Lebensbedingungen für sie schaffen. Die Herrscherin gibt daher ihren Dienern und Anhängern vor, solche Fürsten anzuleiten, wenn diese dazu bereit und lernfähig sind. Ist dies nicht der Fall, so sollen sie bestraft werden. Beamte, adlige Herrscher und sogar Eltern wenden sich Olheon zu, wenn sie nicht mehr weiter wissen, und werden im Gegenzug für ihre Handlungen beurteilt.

Olheons Heim liegt im Nordflügel des Gerichts der Übereinkunft. Dort hängen in ihrem Saal der Throne magische Spiegel, welche Szenen der Thronbesteigung und Herrschaft aus dem ganzen Multiversum zeigen.





PICOPERI

Freudenschimmer

CG Himmlischer Herrscher (Azata) der Scherze, Überraschungen und Witze

KULT

Heiliges Symbol Eine zwinkernde Schlange auf dem Ast eines Baumes
Tempel Dschungel, Labore von Alchimisten, Läden von Spielzeugmachern, Schänken

Anhänger Erfinder, Wanderer, Witzbolde

Diener Celestische Kongamatos, Dschungelriesen, Lyrakien

Himmlischer Gehorsam Spiele einer Person einen Streich, die dies nicht erwartet. Befinden sich keine geeigneten Ziele in der Nähe, schreibe einen selbst verfassten Witz nieder und hinterlasse ihn an einem Ort, an dem ihn eines Tages jemand finden kann. Du erhältst in Überraschungsrunden einen heiligen Bonus von +4 auf deine RK, unabhängig davon, ob du in der Überraschungsrunde agieren kannst oder nicht.

SEGEN

- 1: **Scherzbold (ZF)** *Schwächere Verwirrung 3/Tag, Unsichtbarkeit 2/Tag oder Einflüsterung 1/Tag*
- 2: **Trickreiche List (ZF)** Du kannst drei Mal am Tag *Ablenkung* mit Erhöhter Zauberreichweite wirken. Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber des 7. Grades.
- 3: **Überraschungselement (ÜF)** Wann immer du einen Initiativewurf durchführst, kann jeder deiner Verbündeten innerhalb von 9 m, der ebenfalls für Initiative würfelt, sich dafür entscheiden, anstelle des Ergebnisses seines Wurfs das von deinem zu verwenden. Deine Verbündeten addieren weiterhin ihre eigenen Modifikatoren auf deinen Wurf, um die Reihenfolge der Initiative zu bestimmen. Alternativ kannst du das Ergebnis des Wurfs eines Verbündeten verwenden anstelle deines eigenen.

Picoperi, der ewige Scherzbold, kann über die einfachsten Witze lachen und hat seine Bestimmung in einer nicht enden wollenden Serie von Überraschungen gefunden. Er kann jede Gestalt annehmen, die er für seine Kapriolen benötigt. Wenn er aber Sterblichen erscheint, dann als kleiner Junge mit brauner Haut und zerzausten, schwarzen Locken. Seine feinen Gesichtszüge, anmutigen Gliedmaßen sowie spitz zulaufenden Ohren weisen auf eine elfische Abstammung hin und man sieht ihn nie ohne seine markante Weste aus leuchtend grüner und gelber Wolle, in die Bilder von Lamas, Laubfröschen und Schlangen gewebt wurden.

Gut gesinnte Wesen, welche die Welt freudig und staunend wahrnehmen, verehren Picoperi besonders häufig. Dazu kommen Erfinder, insbesondere Alchimisten, die ihre Materialien aus Dschungelpflanzen gewinnen und die sich gelegentlich bei ihren Versuchen von der Liebe des Herrschers zu Überraschungen leiten lassen.

Der Freudenschimmer findet großes Vergnügen darin, die Mächte des Bösen zu verspotten. Im Kampf bevorzugt er Hinterhalte und Fallen anstelle von Frontalangriffen. Außerdem vergiftet er seine Opfer mit Wurf Pfeilen, die unkontrolliertes Gelächter und traumähnliche Euphorie auslösen. Legenden zufolge lächelte vor Tausenden von Jahren selbst Urkehl über einen von Picoperis Witzen. Der Dämonenherrscher soll seitdem angeblich versuchen, den himmlischen Scherzbold zu vernichten.

Der Freudenschimmer lebt im Herzen eines Kapokbaumes im Elysium. Der Baum mag von außen klein aussehen, enthält jedoch ein Netzwerk von gemütlichen Zimmern, die in den Stamm geschnitzt wurden.



PULURA

Die Schimmernde Maid

CG Himmlischer Herrscher (Engel) des Heimwehs, der Nordlichter und der Sternbilder

KULT

Heiliges Symbol Nordlichter in Form eines Gesichts

Tempel Einsame Gletscher, Sternwarten, Schutzhütten für Wanderer, Wahrsagerbuden

Anhänger Einsame Wanderer, Jäger, Nomaden, Sterngucker

Diener Bralanis, celestische Eisbären, Mondnagas, Yetis

Himmlischer Gehorsam Setze dich auf den Boden und lege den Kopf in den Nacken, um die Sterne zu betrachten. Behalte diese Stellung eine Stunde lang bei und identifiziere zwölf Sternbilder. Kannst du die Sterne nicht sehen, zeichne 12 Sternbilder auf eine semi-permanente Oberfläche (z. B. eine Wand oder einen harten Fußboden). Der Radius des Scheins von jeder Lichtquelle, die du beschwörst oder in Händen hältst, vergrößert sich um 3 m.

SEGEN

- 1: **Aurora (ZF)** *Sprühende Farben 3/Tag, Dauerhafte Flamme 2/Tag oder Macht der Sterne EXP 1/Tag*
- 2: **Sternengeschoss (ÜF)** Du kannst drei Mal am Tag bis zu 1 Schleuderkugel für jeden deiner TW in ein Geschoss aus Sternenlicht verwandeln. Diese Geschosse funktionieren wie *Kugeln des Strahlenden Lichts* +2. Die Sternengeschosse bestehen für 1 Minute und geben Licht mit einem Radius von 3 m ab.
- 3: **Reisender in Fremden Welten (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag *Interplanetares Teleportieren EXP* wirken.

Pulura tanzt in den Wirbeln des vielfarbigem Lichts, das des Nachts über den nördlichsten Regionen einer Welt am Himmel erscheint. Legenden erzählen davon, dass ihre Schönheit so außergewöhnlich ist, dass sie Sterblichen nicht nahe kommen kann, denn sie würden in der Hitze ihres Glanzes verbrennen.

Pulura erscheint als eine geschmeidige Tiansin mit der Haltung einer geübten Tänzerin. In ihrem wallenden Haar glänzen bunte Sterne und ihre Roben sehen aus, als wären sie aus Bahnen grünen und rosafarbenen Lichts gefertigt worden. Diese Kleider flackern und pulsieren mit jeder ihrer Bewegungen. Puluras Gesicht ist schmerzhaft liebreizend und ihr Ausdruck zieht andere Wesen trotz eines ernsten Zuges an. Im Kampf führt sie eine aus Seufzern gefertigte Schleuder und verschießt Kugeln aus Sternenlicht.

Wesen, die im kalten Klima des Nordens leben, verehren häufig die Schimmernde Maid. Sie glauben, dass die Aurora Borealis wohlwollenden Taten der Herrscherin ankündigt. Pulura selbst spendet Reisenden Trost, die weit von ihrer Heimat entfernt unterwegs sind und die sich in den Weiten der nördlichen Regionen einsam fühlen oder sich verirrt haben. Ihre Anhänger sind oft in der eisigen Wildnis unterwegs, um verletzten Wanderern zu helfen oder sie zurück auf den rechten Weg zu führen. Sie erzählen sich gegenseitig Geschichten über die Sternbilder, womit sie sich gegenseitig aufmuntern und gleichzeitig den Sternenhimmel näherbringen,

Pulura zieht das Reich der Sterblichen dem Elysium vor. Eine Reihe ihrer Unterschlupfe hat sie in verschiedenen Sternbildern versteckt und sie besucht regelmäßig Desna, wenn sie die Göttin um Rat fragen muss.



RAGATHIEL

General der Rache

RG Himmlische Herrscher (Engel) von Pflicht, Rache und Ritterlichkeit

KULT

Heiliges Symbol Ein scharlachroter Flügel gekreuzt mit einem Bastardschwert

Tempel Burgen, Festungen, Hauptquartiere von Ritterorden, Räume für das Planen von Kriegen, Schlachtfelder

Anhänger Ritter, Soldaten, Personen, die einen Schwur geleistet haben, sowie solche, denen Unrecht zugefügt wurde

Diener Aasimar-Paladine, Flimmerhunde, Kirine

Himmlischer Gehorsam Töte in Ragathiels Namen ein Wesen, dessen böse Taten nachgewiesen sind. Es reicht nicht aus, dass das Opfer lediglich ein böses Herz oder üble Intentionen besitzt; es muss etwas Böses oder Unrechtmäßiges getan haben. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen von bösen Kreaturen gewirkte Zauber und Effekte.

SEGEN

- 1: **Rechtschaffenheit im Kampf (ZF)** *Waffe weihen* 1/Tag, *Litanei der Rechtschaffenheit* ABR II 2/Tag oder *Magisches Schutzgewand* 1/Tag
- 2: **Ahndung (ÜF)** Du erhältst einen heiligen Bonus in Höhe der Hälfte deiner TW auf Schadenswürfe mit Hieb Waffen gegen die letzte Kreatur, die dir während der letzten 24 Stunden eine Wunde zugefügt hat.
- 3: **Reine Seele (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag *Heilige Aura* auf dich selbst wirken. Zusätzlich zu den Effekten des Zaubers erhältst du SR 10/Gutes und Kaltes Eisen. Außerdem wird während der Wirkungsdauer jede Waffe in deinen Händen zu einer *Heiligen Waffe* +5.

Ragathiel, Kind des Erzteufels Dispater und einer Feuergöttin, steht im Krieg zwischen Himmel und Hölle an vorderster Front. Er fährt mit seiner schieren, ehrfurchtgebietenden, majestätischen Präsenz durch Legionen von Scheusalen wie ein Schwert durch Butter und jagt niedere Teufel in die Flucht.

Ragathiel überragt alles wie ein Turm aus herrlicher Kraft. Er ist mehr als sechs Meter groß und aus seinem Rücken sprießen fünf erhabene, brennende Schwingen. Der General der Rache besaß einst sechs Flügel, aber eine wurde ihm von Dispater selbst vom Körper gerissen.

Ragathiels trägt aufgrund seiner befleckten Abstammung Zorn in seinem Herzen, aber der Engel versucht ständig, seine niederen Instinkte im Zaum zu halten, damit er weiterhin in der Lage ist, dem Licht zu dienen. Tausende von Jahren strebte er danach, sich in den Augen der himmlischen Engelschöre als würdig zu erweisen. 16 Jahre lang rang er im Mahlstrom mit einer riesigen, bössartigen Schlange, von deren Schuppen Säure tropfte, bis er das Leben aus ihr pressen konnte. Er führte eine ganze Armee gegen eine der eisernen Festungen in Avernus und brannte sie mit heiligem Feuer nieder, wobei er eigenhändig den Infernalischen Herzog Deumus verstümmelte. Letztendlich stimmten die anderen Himmlischen Herrscher zu, den General der Rache in ihre Reihen aufzunehmen. Heute scheinen sie ihm vollends zu vertrauen, auch wenn sich dieses Vertrauen über Jahrhunderte entwickeln musste.

Ragathiel nimmt eine aktive Rolle im Kampf gegen die infernalischen Legionen der Hölle ein. Seine strahlende Gestalt

aus goldenem Licht findet sich immer in der ersten Reihe seiner Armee und vor ihr fallen die Reihen der Teufel wie Heu vor der Sense. Soldaten aller Art, aber vor allem Ritter, verehren den Herrscher und beten darum, dass er ihnen sowohl Tugendhaftigkeit als auch gerechten Zorn in der Schlacht verleihe. Wesen, die einen Schwur geleistet haben – besonders zur Erfüllung einer Pflicht oder Rache –, sehen in Ragathiel ihr Ideal. Seine Diener assistieren manchmal jenen, denen schweres Unrecht widerfahren ist und die deshalb nach gerechter Vergeltung verlangen.

Ragathiels Feste steht an den unteren Hängen des Himmels; eine prächtige Struktur aus Stahl, die zum Widerstehen einer tausend Jahre andauernden Belagerung entworfen wurde, sollte dies nötig sein.





RAUDROSCH

Der Himmlische Hirte

NG Himmlischer Herrscher (Agathion) der Herdentiere, Hirten und Tierzucht

KULT

Heiliges Symbol Ein doppelköpfiger Schäferstab aus Elfenbein

Tempel Berghänge, Ebenen, Viehbauernhöfe, Wasserstellen, Zwinger

Anhänger Druiden, Hirten, Jäger, Tierzüchter

Diener Celestische Widder, Einhörner, halb-celestische Kryosphingen

Himmlischer Gehorsam Verstreue eine Handvoll Getreide. Hebe dann jedes Korn einzeln auf und schichte sie auf einen Haufen. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe, die du provozierst, indem du dich aus einem bedrohten Feld bewegst.

SEGEN

- 1: **Hirte (ZF)** Tiere beruhigen 3/Tag, Tiere faszinieren 2/Tag oder Tier beherrschen 1/Tag
- 2: **Himmlische Herde (ZF)** Du kannst drei Mal am Tag Stampede herbeizaubern (siehe S. 51) wirken. Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber des 7. Grades.
- 3: **Geisterherde (ÜF)** Du kannst dich und einen Verbündeten für jeden deiner TW in eine ätherische Herde von Tieren deiner Wahl verwandeln, sofern ihr euch in einer Entfernung von 9 m voneinander befindet. Die Herde bewegt sich wie unter den Effekten von *Ätherischer Ausflug*. Außerdem können du und deine Verbündeten während der Wirkungsdauer dieses Effekts telepathisch miteinander kommunizieren.

In keltischen Legenden ist davon die Rede, dass Pferde, Rehe, Rentiere und Schafe nach ihrer Erschaffung Einzelgänger waren und alleine durch die Wildnis wanderten. Deshalb wurden sie zur leichten Beute von Raubtieren. Angeblich erbarmte sich irgendwann der Himmlische Herrscher Raudrosch ihrer und lehrte sie, dass es weise wäre, sich zu Herden zusammenzuschließen.

Raudrosch kann die Gestalt eines beliebigen Herdentiers annehmen und bereist die materielle Ebene häufig auf diese Weise. Sein wahres Äußeres zeigt einen muskulösen Mann mit sonnengebräunter Haut und dem Kopf eines Widders. Bronzefarbene Locken bedecken sein Gesicht, seine Schultern und seine Brust. Massive, gekrümmte Hörner aus Mondstein winden sich von seinen Schläfen aus an seinem Kopf entlang, aber ihr unglaubliches Gewicht bereitet ihm keine Schwierigkeiten. In seiner linken Hand führt er einen geraden Stab aus Birkenholz, mit dem er so fest zuschlagen kann, als bestünde er aus Eisen.

Zu seinen Anhängern gehören oft jene Wesen, welche sich um Tierherden kümmern. Raudroschs Diener beraten gütige Hirten und Viehtreiber in Landstrichen, wo solches Wissen rar gesät ist, wie man das Ausbrechen von Krankheiten in der Herde verhindern kann und welche Pflege man trächtigen Tieren zukommen lassen muss. Der Himmlische Hirte verabscheut besonders Schir und Worge. Daher strengen sich seine Untergebenen an, diese brutalen Monster zu eliminieren.

Raudrosch züchtet auf den Ebenen des Nirwana Reittiere für die Krieger der Höheren Ebenen. Er hat kein permanentes Heim, sondern begnügt sich damit, die Ewigkeit bei seiner celestischen Herde zu verbringen.



SERAMAYDIEL

Herrin der Beseelten Klänge

NG Himmlische Herrscherin (Engel) von Inspiration, Kommunikation und Musik

KULT

Heiliges Symbol Chromatische Zwillingsharfen in Gold und Silber

Tempel Grenzortschaften, Musiksäle, Schmieden, Schreibbüros

Anhänger Diplomaten, Harfner, Holzhandwerker, Metallurgen, Schreiber, Trompeter

Diener Aasimar-Barden, Astrale Devas, celestische Pseudo-Drachen

Himmlischer Gehorsam Singe oder spiele ein Musikinstrument in der Öffentlichkeit, wo dir Fremde zuhören können und davon inspiriert werden. Befindest du dich nicht in einer dafür geeigneten Umgebung, schreibe ein neues Gedicht über Seramaydiels Gegenwart in deinem Leben und hinterlasse es dort, wo ein Fremder es entdecken kann. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Schalleffekte.

SEGEN

- 1: **Mediator (ZF)** Sprachen verstehen 3/Tag, Windgeflüster 2/Tag oder Geräusche formen 1/Tag
- 2: **Stille Muse (ZF)** Du kannst drei Mal am Tag Lautlos Geniale Umgebung EXP zaubern.
- 3: **Lähmendes Lied (ÜF)** Deine Musik ist so kunstvoll und bewegend, dass alle Zuhörer in deiner Nähe davon gefesselt werden. Du kannst ein Mal am Tag mit einer Vollen Aktion einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Blasinstrumente, Schlaginstrumente, Saiteninstrumente, Singen oder Tasteninstrumente) versuchen. Allen Gegnern in einem Umkreis von 9 m muss ein Willenswurf gelingen (SG entspricht dem Resultat des Fertigkeitswurfs) oder sie werden wie von *Monster festhalten* betroffen, solange du Musik machst.

Seramaydiel liebt instrumentale Musik, besonders aber die Harfe. Als die ersten Astradaimonen aus Abbaddon die Astralebene betraten und dort Seelen aus dem Fluss der Seelen fingen, rief die Herrscherin – so sagt man – die Verirrten aus dem Nirwana mithilfe ihres außergewöhnlichen Harfenspiels zurück.

Seramaydiels glänzendes, rotgoldenes Haar fällt in großen Locken über ihr Gesicht und rahmt die weißen Flügel auf ihrem schmalen Rücken ein. Sie verwendet ihre himmlische chromatische Harfe dazu, um Übeltäter in falscher Sicherheit zu wiegen. Wenn nötig, tötet sie sie dann, indem sie heilige Pfeile benutzt, die sie aus einem hohlen, bronzenen Blasrohr verschießt.

Die Herrin der Beseelten Klänge spricht alle Sprachen und genießt es, zwischen sich streitenden Parteien Verständnis zu stiften, besonders wenn sie damit den Ausbruch von Gewalt verhindern kann. Sie betrachtet sowohl Diplomaten, die um Frieden zwischen Ländern verhandeln, als auch den Gast einer Schänke, der eine Schlägerei verhindern will, als Vertreter ihrer Sache.

Seramaydiels Heim besteht aus einem weiten, marmornen Amphitheater im Nirwana, wo sich manchmal Himmlische Herrscher treffen, um zu tanzen oder einfach zu lauschen, wenn die Herrin der Beseelten Klänge ein Lied auf ihrer zauberhaften Harfe zum Besten gibt.



SCHEI

Die Ibis-Matrone

NG Himmlische Herrscherin (Agathionin) von Alter, Leben und Selbstverwirklichung

KULT

Heiliges Symbol Drei in der Klinge einer Sichel gewiegte Samen

Tempel Ackerland, Bürgerhäuser, Elternhäuser, Klöster, Schulen

Anhänger Alte Leute, Betreuer, junge Leute, Lehrende, Eltern, schwangere Frauen

Diener Baumhirten, celestische Riesenlibellen

Himmlicher Gehorsam Lege ein schweres Tau über deine Schultern und meditiere über die Stärken und Schwächen deines wahren Selbst. Entferne dann das Tau und meditiere über das Gefühl der Erleichterung, welches mit dem Verlust einer schweren Bürde einhergeht. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Entzug, Mali oder Schaden an Attributswerten verursachen.

SEGEN

- 1: **Der Pfad des Hüters (ZF)** *Furcht bannen* 3/Tag, *Gefühle besänftigen* 2/Tag oder *Sand der Zeit* ABR 1/Tag
- 2: **Weisheit des Alters (ÜF)** Du alterst augenblicklich in die nächste Alterskategorie und erhältst lediglich die Boni auf deine mentalen Attributswerte, nicht jedoch die Mali auf deine physischen Attributswerte. Bist du in ehrwürdigem Alter, wenn du diesen Segen erlangst, erhältst du einen heiligen Bonus von +2 auf deine Weisheit anstatt zu altern.
- 3: **Freiheit (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag *Befreiung* wirken.

Schei zeigt Geduld und Klugheit, welche sie über Tausende Jahre kultiviert hat, und versucht, andere Wesen zur gleichen innewohnenden Weisheit zu führen. Scheis Anhänger lernen durch Gemeindefarbeit, stille Einkehr sowie Lebenserfahrung, ihre eigene, wahre Natur zu erkennen und die Freiheit zu fühlen, welche mit vollkommener Selbstakzeptanz kommt.

Schei ist etwa 2,50 Meter groß. Sie strahlt trotz ihrer unheimlichen Erscheinung gelassenes Selbstbewusstsein und Anmut aus. Ihr schlanker Körper scheint der einer Frau mittleren Alters zu sein, ist aber unter einem glänzenden schwarzen Federkleid und enganliegenden Bandagen verborgen. Auf ihrem ungewöhnlich langem Hals sitzt der Kopf eines Ibis und sie führt stets ihre silberne Sichel namens *Bevorstehende Ernte* mit sich, für den Fall, dass das Böse sie überrascht. Obwohl die Ibis-Matrone die Weisheit des Alters besitzt, so brennt in ihr doch das Feuer der Jugend. Dies macht sie zu einer unberechenbaren Macht, mit der man selbst in den besten Zeiten rechnen muss.

Schei ist für den immerwährenden Kreislauf des Lebens verantwortlich. Ihre zahlreichen Diener reichen von Libellen, welche innerhalb eines Jahres nach ihrer Geburt sterben, bis hin zu Baumhirten, die Jahrhunderte lang leben. Die Matrone hat jeden Schritt im Leben eines Wesens verinnerlicht, vom Säuglings- bis zum Greisenalter, und sieht den Sinn des Daseins in der Selbstverwirklichung. Ihre Untergebenen freuen sich darüber, wenn sie Sterblichen helfen können, ihr wahres Selbst durch harte Arbeit, dem Dienst an ihren Gemeinden und Schaffensfreude zu finden.

Zu den Gläubigen von Schei gehören nach Erleuchtung suchende Personen, Eltern kleiner Kinder, kurz vor der Geburt stehende Schwangere und Lehrer, die ihre Schüler beim Aufblühen unterstützen. Gerade alte Leute fühlen sich von ihr angezogen, da die Ibis-Matrone das Gewicht eines langen Lebens auf den Schultern versteht.

Schei richtet voller Zorn über Kreaturen, die andere Wesen in eine nicht passende Form pressen wollen, sowie über Scheusale, die Sterbliche korrumpieren und ihres Potenzials berauben. Die Herrscherin verachtet insbesondere Lügenteufel und ihresgleichen sowie böse Wesen, die ihre Opfer durch negative Energie schwächen – darunter vor allem Geister und andere Kreaturen, die vorzeitiges Altern verursachen.

Die Ibis-Matrone lebt in einem prachtvollen Palast aus geflochtenen Binsen, der auf dem See des im Frühling Getauten Eises schwimmt.





SCHWARZER SCHMETTERLING

Die Stille im Schatten

CG Himmlische Herrscherin (Azata) von Entfernung, Raum und Stille

KULT

Heiliges Symbol Schwarzer Schmetterling mit einem Stern auf der Brust

Tempel Bergspitzen, Klöster, unterirdische Orte

Anhänger Forscher, getrennte Liebende, taube oder stumme Wesen, Wesen unter Schwüren der Stille oder der Isolation

Diener Celestische Dusterfalter, Sternenmonarchen, Yamah

Himmlischer Gehorsam Tue anonym Gutes, ohne dabei jene zu beobachten oder mit ihnen zu sprechen, welche davon profitieren. Solltest du das zufällig doch tun, musst du eine Stunde lang schweigend und mit verbundenen Augen beten. Danach musst du einem Tempel des Schwarzen Schmetterlings (oder dem einer anderen guten Gottheit, wenn möglich Desna) eine Spende darbringen. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Blick- und Schallangriffe.

SEGEN

- 1: **Nichtanwesenheit (ZF)** *Verhüllender Nebel* 3/Tag, *Stille* 2/Tag oder *Tiefere Dunkelheit* 1/Tag
- 2: **Stillschweigende Finsternis (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag Schnell *Blind- oder Taubheit verursachen* zaubern. Das Gehör oder die Sehkraft des Ziels kann nur mithilfe von *Verzauberung brechen*, *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* wiederhergestellt werden.
- 3: **Verschwommenheit (ÜF)** Deine Gestalt wird schattenhaft und verschwommen. Du erhältst einen heiligen Bonus von +6 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Wenn deine Umgebung schlechter als mit Tageslicht beleuchtet ist, haben physische Angriffe gegen dich eine Fehlschlagchance von 20 %. Diese Fehlschlagchance gilt nicht, wenn ein Angreifer in der Lage ist, ätherische oder unsichtbare Kreaturen zu erkennen. Du kannst beliebig oft ein Paar schemenhafter Schmetterlingsflügel erzeugen, die dir eine Fliegen-Bewegungsrate von 18 m verleihen (durchschnittliche Manövrierfähigkeit).

In Mythen über den Beginn der Schöpfung wird erzählt, dass Desna alle Sterne am Himmel platzierte. Dabei bemerkte die Göttin, dass sie ein Muster im Raum zwischen den Sternen geschaffen hatte. Als sie das letzte Licht an das Firmament setzte, wurde aus diesem Muster ein schattenhafter Schmetterling. So entstand Desnas Schatten, der Schwarze Schmetterling.

Der Schwarze Schmetterling erscheint als ein lebendiger Schattenriss einer graziösen Frau mit weißen Haaren und Augen. Ihre großen Schmetterlingsflügel spiegeln alle existierenden Sterne, Planeten und Galaxien wieder. Einer der Sterne auf ihren Flügeln ist in Wahrheit ihr magisches Sternenmesser *Leerenschnitt*, welches sie mit einem Gedanken in ihrer Hand erscheinen lassen kann.

Die Stille im Schatten weiß um den Wert der Lautlosigkeit. Sie hat die unermessliche Weite des Weltraums gesehen und dessen Stille spiegelt sich nun in ihren uralten Augen wieder. Es wenden sich jene Wesen an den Schwarzen Schmetterling, die ein Leben in der Stille führen, sei es glücklich oder unglücklich, denn die Herrscherin versteht, wie sie sich fühlen. Forscher, die in unerforschte Gebiete aufbrechen, beten ebenfalls zu ihr. Desnas Schatten lehrt, dass eine Kreatur seine wahren

Natur in der Stille zwischen seinen Atemzügen und Gedanken erkennen kann.

Der Schwarze Schmetterling wird von unharmonischen Geräuschen und grotesken Farben verwirrt. Sie verabscheut alle Formen des Bösen, fühlt aber eine besondere Abneigung für die Wesenheiten des Dunklen Firmaments, die sie sich zu benennen weigert.

Nur wenige Personen wissen, an welchem Ort im Multiversum der Schwarze Schmetterling zu Hause ist. Man sagt, dass Desnas Palast Cynosure über die Sternenstiege erreicht werden kann. Gerüchteweise ist das Reich der Stille im Schatten irgendwo in den dunklen Orten in diesem Sternbild versteckt.





SINASCHAKTI

Die Unbefleckte Freude

CG Himmlischer Herrscher (Azata) der Boten, der Freude und der Reisen

KULT

Heiliges Symbol Eine smaragdgrüne Posaune, aus der ein braunes Band fließt, welches zu einer Straße wird

Tempel Anlegeplätze, Hochzeitskapellen, Karawanenrastplätze, Schreine am Straßenrand

Anhänger Boten, Freudensucher, getrennte Liebende, Wanderer

Diener Hippocampi, Pegasi, Pferdegreife

Himmliche Gehorsam Sitze bei Tagesanbruch mit gekreuzten Beinen und entzünde eine Kerze vor deinem Gesicht. Lache laut, bis die Kraft deines Lachens die Kerze löscht. Wenn du aufstehst, mache den ersten Schritt mit deinem rechten Fuß. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, die deine Bewegungsrate beeinträchtigen.

SEGEN

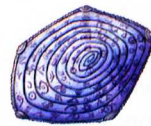
- 1: Beschwingter Schritt (ZF)** *Lange Schritte* 3/Tag, *Wohlwollendes Gehölz* ABR II 2/Tag oder *Feste Hoffnung* 1/Tag
- 2: Ansteckende Freude (ÜF)** Dein fröhliches Gemüt ist so ansteckend, dass Gegner nur schwer deinem Charme widerstehen können. Der SG für Rettungswürfe gegen deine geistesbeeinflussenden Effekte erhöht sich um 1 bzw. um 2 gegen intelligente Gegner, die deinem Volk angehören.
- 3: Vertrautes Heim (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag *Rückruf* wirken. Du kannst bis zu 6 bereitwillige Kreaturen in einer Entfernung von 9 m von dir in den Effekt miteinschließen. Diese Kreaturen müssen dich dafür nicht berühren.

Sinaschakti verkörpert vollkommene Freude. Er ist ein unverwundlicher Wanderer und liebt es, Freunde auf der Straße zu treffen, die er lange nicht mehr gesehen hat. Er fungiert als Bote wichtiger Nachrichten für andere Himmlische Herrscher. Man erzählt sich, dass er einst bis nach Abbaddon hinabstieg, um den Divs eine Kriegserklärung zu überbringen. Wenn man ihn dazu befragt, verneint er die Angelegenheit allerdings.

Sinaschakti wird für gewöhnlich als gutaussehender Mann mit tiefblauer Haut und einem stetigen Lächeln dargestellt. Er trägt sein langes, schwarzes Haar häufig in einem geflochtenen Zopf und seine dunklen Augen funkeln vor Glückseligkeit. Seine bevorzugte Kleidung besteht aus Seidenhosen und bunten Tuniken. Seinen Anhängern ist außerdem bekannt, dass er Schmuck liebt; Armreifen umringen seine Arme und von seinen Schultern hängen mit Edelsteinen bedeckte Roben. Im Kampf verschießt der Herrscher Pfeile mit Smaragdspitzen von einem mit gelben Saphiren besetzten Kurzbogen.

Wesen, die von ihren Geliebten getrennt wurden, bitten Sinaschakti darum, wieder mit ihnen vereint zu werden. Auch schutzbedürftige Reisende beten zu ihm. Gutherzige Boten, die ihre Pflicht ohne Unterlass erfüllen, können darauf hoffen, dass Diener der Unbefleckten Freude ihnen in schwierigen Situationen unter die Arme greifen. Der Herrscher und seine Anhänger lehren, dass wahres Glück nur von einem gut gelebten Leben, einem offenen und ehrlichen Herzen und der Hingabe an das Gute herrühren kann.

Sinaschakti lebt in einem aus Palisander errichteten Palast nahe dem Fluss der Farbenprächtigen Beschaulichkeit im Elysium. Man trifft ihn dort jedoch nur selten an.



SORALYON

Der Mystische Engel

NG Himmlischer Herrscher (Engel) der Magie, der Monumente und der Wächter

KULT

Heiliges Symbol Eine steinerne, mit astronomischen Symbolen verzierte Felsnadel

Tempel Bibliotheken, Magiertürme, Steinkathedralen, uralte Monumente, Wachtürme

Anhänger Arkane Zauberwirker, Astronomen, Historiker, Wächter wichtiger Orte

Diener Halb-celestische Calikange, halb-celestische Girtabilus, Planetare

Himmlischer Gehorsam Trage immer eine Miniatur eines existierenden Monuments bei dir, die aus Marmor bestehen und mindestens fünf Pfund wiegen muss. Fahre mit deinen Fingern die Oberfläche der Miniatur entlang, bevor du dich schlafen legst. Schließe deine Augen, während deine Hand auf dem Monument ruht, und meditiere über Soralyons Lehren, bis du einschlafst. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Langsamkeit oder magisches Altern verursachen sowie gegen Effekte, die Attributsschaden verursachen.

SEGEN

- 1: Wissenssucher (ZF)** *Identifizieren* 3/Tag, *Gegenstand aufspüren* 1/Tag oder *Glyphe der Abwehr* 1/Tag
- 2: Verzauberte Objekte analysieren (ÜF)** Deine Augen werden hart und ändern ihre Farbe in Rubin und Gold. Du kannst sehen, als stündest du unter den Effekten eines permanenten *Zauber analysieren*, der aber nur auf Objekte wirkt, nicht auf Kreaturen.
- 3: Versteinerter Wächter (ÜF)** Du kannst ein Mal am Tag ein göttliches Wort ausstoßen und damit eine Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung in Marmor verwandeln. Dies funktioniert wie *Fleisch zu Stein* (ZÄH, keine Wirkung; SG 10 + 1/2 deiner TW + dein IN-Modifikator). Du kannst dann deinem versteinerten Opfer befehlen, ein Gebiet oder einen Gegenstand zu bewachen, solange es im marmornen Zustand bleibt. Jede Kreatur, die das betreffende Gebiet betritt bzw. den betreffenden Gegenstand berührt, löst die Reaktion des versteinerten Opfers aus. Es greift an wie ein Steingolem mit TW in der Höhe der ursprünglichen TW der Kreatur. Das Opfer kämpft für 1W4 Minuten, ehe es sich wieder in seine ursprüngliche Form zurückverwandelt.

Soralyons ansehnliche Gestalt besteht aus lebendigem Marmor. Sterbliche Darstellungen zeigen den Herrscher in vielen verschiedenen Farben, von weiß über rosarot und blau bis zu grün. In Wahrheit ist er aber purer, schwarzer Marmor, der stets sanft leuchtet, als würde in ihm ein Licht brennen.

Wächter uralter Orte beten zum Mystischen Engel um Kraft und Durchhaltevermögen für das Erledigen ihrer wichtigen Aufgabe, besonders wenn sie sich diese Pflicht selbst auferlegt haben. Soralyon selbst, genauso wie seine Diener, hält jederzeit nach Kreaturen Ausschau, welche heilige Monumente schänden wollen. Der Herrscher mag zwar gelegentlich Forschern seine Gunst erweisen, welche starke moralische Überzeugungen zeigen und Vorsicht walten lassen. Seine Diener schreiten jedoch für gewöhnlich rasch ein, wenn ein Sterblicher kurz davor steht, ein gefährliches Monument oder böses Wissen aufzudecken, auch wenn dies unabsichtlich geschehen sollte. Dieses Vorgehen bringt den Mystischen Engel manchmal in Konflikt mit Bewahrern wie Bharnarol oder den Verwaltern der Großen Bibliothek der Harmonischen Schriften.



TANAGAAR

Goldauge

RG Himmlischer Herrscher (Archon) der Eulen, der Nacht und der Wachsamkeit

KULT

Heiliges Symbol Ein beschattetes, goldenes Auge

Tempel An Wälder grenzendes Ackerland, Grenzen, tiefe Wälder, Wachtürme

Anhänger Bauern, Holzfäller, Späher, Wächter, Waldläufer

Diener Celestische Eulenbären, Rieseneulen, Schreckensdache

Himmlischer Gehorsam Finde und beobachte eine Maus oder Ratte aus nicht mehr als neun Metern Entfernung. Bleibe dabei ungesehen und zähle 100 Atemzüge. Fange die Maus dann und lasse sie in einem Gebiet frei, wo Eulen jagen. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die deine Sicht oder dein Gehör beeinträchtigen würden.

SEGEN

- 1: **Waldbewohner (ZF)** Tiere beruhigen 3/Tag, Adlerauge EXP 2/Tag oder Tiefere Dunkelheit 1/Tag
- 2: **Eulenaugen (ÜF)** Du erhältst Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Besitzt du Dunkelsicht bereits, vergrößert sich ihre Reichweite um weitere 18 m.
- 3: **Jägers Vorteil (ÜF)** Du erhältst Hinterhältigen Angriff +3W6. Die Schadenswürfel dieser Fähigkeit sind mit den von Hinterhältigen Angriffen aus anderen Quellen kumulativ. Verursachst du mit einer Stichwaffe Schaden mittels Hinterhältigem Angriff, erhöht sich der Schaden um +2 für jeden Schadenswürfel des Hinterhältigen Angriffs.

Tanagaar wacht in der Finsternis. Er hält beständig Ausschau nach bösen Werken, die im Dunkel der Nacht stattfinden. Seine großen, goldenen Augen schließen sich nie; sein scharfer Schnabel und seine spitzen Krallen sind immer bereit, jene zu zerfetzen, die sich ihm entgegenstellen.

Tanagaars wahre Gestalt ist die einer riesigen Eule – über vier Meter groß mit leuchtend goldenen Augen. Man sagt, er könne seinen Kopf in alle Richtungen drehen und besäße perfektes Sehvermögen auf alle Distanzen. Tanagaars Gefieder hat die Farbe von düsterem Platingrau, welches an den Spitzen in tiefes Schwarz übergeht. So kann er sich vollkommen in den Schatten des Waldes verbergen. Schnabel und Krallen sehen ebenfalls so aus, als seien sie aus Platin, aber sie bestehen aus kaltem Eisen und spiegeln das Mondlicht nicht wieder, damit sie den Herrscher nicht verraten. Goldauges Anhänger erzählen sich, dass sein Schnabel scharf genug ist, einem Babau den Kopf abzutrennen, und dass er mit seinen mächtigen Krallen zwei Dretche ergreifen und zerquetschen kann. Der Herrscher wird – wenn er nicht heimlich unterwegs ist – außerdem immer von einer Schar Eulen begleitet, die in der jeweiligen Region heimisch sind.

Tanagaar nimmt gelegentlich die Form eines humanoiden Wesens an. Dann erscheint er als ein etwa 2,50 Meter großer, muskulöser Mann mit schulterlangem, schwarzem Haar und



einem kurz geschnittenen, grauen Bart. Holzfäller in und Bewohner von abgelegenen Waldgebieten berichten manchmal, dass sie dem Herrscher in dieser Gestalt begegnet sind; seine leuchtenden Eulenaugen weisen immer darauf hin, dass er nicht aus der Welt der Sterblichen stammt.

Späher, Wächter und Waldhüter gehören alle zu seinen Anhängern. Goldauge ist und bleibt ein Archon, weshalb er auch in Grenzregionen (besonders, wenn sie bewaldet sind), auf Wachtürmen und in Wildreservaten auf die Einhaltung von Recht und Gesetz besteht. Seine celestischen Diener sehen Wilderei nicht gern. Geschieht sie jedoch aus Ignoranz oder großer Not, lassen sie den Wilderer mit einer ernststen Warnung und vielleicht einem Angebot rechtmäßiger Unterstützung gehen. Jäger oder Fallensteller, die verwundete Tiere zurücklassen oder grausame Taktiken verwenden, ziehen jedoch den Zorn von Tanagaars Anhängern auf sich. Andererseits leistet Goldauge Wachen, die sich bei der Verteidigung legaler Grenzen überwältigt sehen, manchmal unerwartete Hilfe. In mehr als einem Grenzkonflikt drehte sich der Verlauf der Schlacht, weil plötzlich Hunderte von kreischenden Eulen über die unrechtmäßigen Angreifer herfielen.

Im Himmel verbringt Tanagaar von den Tiefen des Ungebeugten Waldes heraus seine Zeit mit dem Bewachen von dessen Randgebieten. Dort unterhält er eine Einheit von Jagdarchonspähern, die ihm beim Bewachen des himmlischen Reiches helfen. Die Grenzen des restlichen Multiversums behält Goldauge mithilfe eines Eliteordens von Späherarchonten im Blick, welche alle die Köpfe von Eulen besitzen und von denen man sagt, dass sie innerhalb von Sekunden aus einer Höhe von einem Kilometer auf einen Feind hinabstürzen können.



TOLC

Der Firnläufer

CG Himmlischer Herrscher (Engel) der gefrorenen Wildnis, der Kälte und des Überlebens

KULT

Heiliges Symbol Ein Wurfspeer aus Eis in einem Rentiergeweih

Tempel Außenposten im Eis des Nordens, Eishöhlen, Jagdhütten

Anhänger Bewohner des Eises im Norden, Eismagier, Fallensteller, Waldläufer im Eis des Nordens

Diener Celestische Eiselementare, Frostwürmer, Remorhaze

Himmlischer Gehorsam Knie des Nachts nackt im Freien und tauche deine Hände in zwei Schalen lauwarmem Wassers. Hebe dann deine Hände über den Kopf und halte sie dort, bis das Wasser aus beiden Schalen verdunstet ist. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Kälte-Effekte.

SEGEN

1: Gefrorene Magie (ZF) Reittier (nur Rentier) 3/Tag, Metall kühlen 2/Tag oder Schutz vor Energien 1/Tag

2: Splitter aus Eis (ÜF) Du kannst drei Mal am Tag einen Kegel aus Eisparkeln ausatmen, der eine Reichweite von 4,50 m hat. Der Kegel verursacht 1W6 Punkte Schaden für jeden deiner TW (maximal 15W6). Eine Hälfte dieses Schadens ist Kälte-, die andere Hälfte Hieschaden. Ein Reflexwurf (SG 10 + 1/2 deiner TW) halbiert den durch diesen Angriff verursachten Schaden.

3: Eiskalte Finsternis (ZF) Du kannst ein Mal am Tag *Polarnacht*^{ABR} wirken.

Tolc ist der Herr der gefrorenen Ländereien, in denen Wesen nur mit Mühe täglich den rauen Elementen trotzen. Der Herrscher schenkt jenen seine Gunst, die das Überleben in dieser Wildnis erlernen und dessen grimmige Schönheit wertschätzen.

Tolc ist etwas mehr als zwei Meter groß und besitzt eine unersetzte, aber muskulöse Figur. Seine leicht gebräunte Haut ist immer leicht errötet, als käme er gerade aus der Kälte. Unzählige Narben bedecken sein breites Gesicht, dessen ernster Ausdruck nur selten von einem sanften Licht in seinem ansonsten harten Blick erhellt wird. Aus Tolc Rücken ragen zwei gebogene Stoßzähne aus celestischem Eis.

Der Firnläufer und seine Diener helfen würdigen Sterblichen, wenn diese mit dem Leben in kaltem, unwirtlichem Klima nicht zurechtkommen. Viele nördliche Kulturen glauben, dass Tolc ihnen beigebracht hat, wie man in Eis und Schnee Unterschlüpfte baut. Der Herrscher ist ein erbitterter Feind von Kotschitschie und seine Streiter trainieren ständig für den Kampf gegen Frostriesen und weiße Drachen. Ab und zu geschieht es, dass ein Sterblicher Tolcs Aufmerksamkeit gerade lange genug erregt, dass der Herrscher ihm göttliche Kraft und taktisches Wissen verleiht, mit dem er seinesgleichen verteidigen kann.

Man kann den Firnläufer manchmal in den kältesten Weiten der Berge im Elysium antreffen. Seine Anhänger auf der materiellen Ebene behaupten jedoch, ihn regelmäßig in ihren Langhaustempeln zu sehen. Viele von ihnen sind davon überzeugt, dass er als hilfbedürftiger Wanderer auftritt und als Dank für Gastfreundschaft Goldsplitter in seinem Bett hinterlässt.



VALANI

Der Flammende Erneuerer

CG Himmlischer Herrscher (Azata) von uralten Kräften, Veränderung und Wachstum

KULT

Heiliges Symbol Vulkanausbruch aus goldener Lava

Tempel Heiße Quellen, Inseln, tropische Dschungel, Vulkanhänge

Anhänger Bewohner vulkanischer Inseln, Elementaristen, gestaltwandelnde Druiden, Sturmriesen

Diener Celestische Donnervögel, celestische Erd- und Feuerelementare, Dryaden, Kristare

Himmlischer Gehorsam Entfache ein Feuer und verbrenne einen Gegenstand oder Gegenstände im Wert von 50 GM. Ist das Feuer niedergebrannt, rolle darüber, um die restlichen Flammen zu erstickern und die Asche in den Boden zu reiben. Wähle jedes Mal, wenn du dieses Gehorsamsritual ausführst, zwischen Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Du erhältst einen heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die ausgewählte Energieart.

SEGEN

1: Elementare Magie (ZF) Flammen erzeugen 3/Tag, Erde und Gestein erweichen 2/Tag oder Blitze herbeirufen 1/Tag

2: Erschütterung (ZF) Du kannst ein Mal am Tag Erdbeben wirken.

3: Zorn der Natur (ÜF) Du kannst ein Mal am Tag bis zu 1 Stunde lang die Gestalt eines gigantischen Erd- oder Feuerelementars annehmen. Wählst du die Gestalt eines Erdelementars, erhältst du einen Größenbonus von +10 auf deinen Stärkewert, einen Malus von -4 auf deine Geschicklichkeit, einen Größenbonus von +6 auf deine Konstitution sowie eine Natürliche Rüstungsklasse von +8. Wählst du die Gestalt eines Feuerelementars, erhältst du einen Größenbonus von +8 auf Geschicklichkeit, einen Größenbonus von +6 auf Konstitution sowie eine Natürliche Rüstungsklasse von +6. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie *Elementarkörper IV*.

Man erzählt sich, dass sich unter der Gewalt von Valanis Lachen Bäume beugen und dass sein zorniges Brüllen die Erde um ihn herum aufreißen kann. Die anderen Himmlischen Herrscher wissen um sein hitziges Gemüt und respektieren ihn für seine Herrschaft über die Kräfte der Natur. Der Flammende Erneuerer hat erkannt, dass man Veränderung nicht aufhalten kann und dass Wachstum Zerstörung braucht, damit das Gute in ehemals böser Erde Wurzeln schlagen kann.

Valanis Erscheinung ist stämmig. Er ist drei Meter groß, mit den dicken Gliedmaßen eines Affen und dem Kopf eines Ebers. Auf seinem wallenden, dunklen Haar sitzt eine Krone aus stacheligem Gras und purpurnen Blumen. Die Teile seiner Haut, die nicht von seiner kunstvoll gefertigten Rüstung aus Muschelschalen und Obsidian bedeckt werden, sind von einem dunklen, rötlichen Braun, als würde darunter ständig ein Feuer brennen. Wird die Wut des Herrschers angefacht – was recht häufig geschieht –, dann verzieht er seine majestätischen Gesichtszüge zu einer schrecklichen Fratze.

Neben seinem berühmt-berüchtigten Zorn kennt man Valani auch als weisen und stolzen Vater von zahllosen Kindern. Dutzende von Stämmen, die auf stillen Inseln im Multiversum leben, behaupten, dass ihre Abstammung als bevorzugte Kinder des Flammenden Erneuerers für ihre gesegnete Existenz verantwortlich ist.

Valani lebt im Herzen des Hellbrennenden Vulkans im Elysium.



VILDEIS

Die Erste Märtyrerin

RG Himmlische Herrscherin (Engel) der Narben, der Opfer und der Treue

KULT

Heiliges Symbol Ein schartiger, goldener Brustpanzer

Tempel Kathedralen, Klöster, Irrenanstalten, Verhörräume

Anhänger Fanatische Kreuzfahrer, Märtyrer, Paladine, zwanghafte Wesen

Diener Couatl, rechtschaffene Engel, Peris, Schedus

Himmlischer Gehorsam Schneide ein heiliges Muster in deine Haut oder die eines anderen, bereitwilligen Wesens. Reibe Asche in die Wunde, während du laut zu Vildeis betest. Verbinde die Wunde mit einem roten Tuch, aber zeige die Narbe allen, die darum bitten. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Entzug, Mali oder Schaden an Attributswerten verursachen.

SEGEN

- 1: **Ergebntheit (ZF)** Befehl 3/Tag, Aufopferung des Paladins EXP 2/Tag oder Brennende Schmerzen EXP 1/Tag
- 2: **Gebot (ZF)** Du kann ein Mal am Tag einer Kreatur befehlen, eine bestimmte Aufgabe auszuführen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Geas/Auftrag*, hat aber einen Zeitaufwand von 1 Minute. Außerdem beträgt der Malus für das Ignorieren der Aufgabe -4 je 24 Stunden, die das Ziel dem Gebot nicht folgt (maximal -16; keiner der Attributswerte des Ziels kann auf diese Weise auf weniger als 1 reduziert werden).
- 3: **Blut des Märtyrers (ÜF)** Du erlangst Immunität gegen Blutungseffekte. Wann immer du von einem Blutungseffekt betroffen werden würdest, erhalten alle Gegner innerhalb von einem Radius von 9 m um dich herum diesen Blutungseffekt, so als wären sie das intendierte Ziel gewesen (kein Rettungswurf; Kreaturen mit Immunität gegen Blutung sind auch gegen diesen Effekt immun). Der SG für den Heilkunde-Wurf zum Beenden dieses übernatürlichen Blutungseffekts beträgt 20 anstatt 15.

Legenden zufolge hasst Vildeis das Böse mehr als jeder andere Himmlische Herrscher. Andere Engel schmähen wütend die Finsternis und verbringen Ewigkeiten damit, ihre Anhänger zu bekämpfen. Als aber Vildeis den Himmel aus dem Äther heraus betrat, konnte sie nicht ein Mal das Konzept des Bösen ertragen, denn welche Wirklichkeit würde die Existenz einer solchen Abscheulichkeit erlauben? Vildeis blendete sich selbst, um jene Fäulnis nicht mehr sehen zu müssen, welche die Realität so oft befleckt, und widmete sich fortan der Vernichtung dessen, was ihr so große Schmerzen zufügte. Heute lässt sie ihr Kampf für die gute Sache nicht zur Ruhe kommen. Sie erlaubt sich keine Rast, kein Lachen und auch nicht den Luxus, sich an ihren bisherigen Erfolgen zu erfreuen. Ihr verletztes Wesen wird nur durch ständige Tätigkeit und wiederholte Aufopferung zusammengehalten.

Der Körper der Ersten Märtyrerin ist mit zahllosen Narben übersät, von denen jede eine celestische Rune ist, welche eine ihrer Selbstaufopferungen repräsentiert. Über Vildeis' Augen lie-

gen blutrote Bänder und ihre ebenso roten Schwingen tragen sie zu ihren göttlichen Missionen. *Cicatrix*, ihren geschwungenen Dolch, hat sie stets griffbereit. Im Schatten der Herrscherin stehende Wesen können einen unerträglichen Chor aus Schreien vernehmen, der aus den Stimmen aller Märtyrer im Großen Jenseits besteht.

Anhänger von Vildeis unterwerfen sich den Edikten der Herrscherin völlig. Die Erste Märtyrerin verlangt viel von ihnen und ihre Regeln sind so exakt, dass man sich leicht ihren Unmut zuziehen kann. Ihre Anhänger geben ihre Heimat, ihre Familien und ihre Besitztümer auf, um Vildeis' Geboten zu folgen, und sie erhalten dafür keine materiellen Gegenleistungen. Für die Gläubigen reicht es aus, dass sie sich im Dienst der guten Sache opfern dürfen. Jene, die tatsächlich sterben, finden als Belohnung unter Umständen im Nachleben sogar Rast, aber Vildeis' ergebenste und fähigste Anhänger werden immer und immer wieder ins Leben zurückgeholt, dann jedoch als ihre göttlichen Diener.

Vildeis besitzt kein Heim. Sie legt auf ihren Reisen niemals Pausen ein, denn ihre Mission treibt sie ohne Unterlass immer weiter voran.





WINLAS

Der Himmlische Zeremonienmeister

RG Himmlischer Herrscher (Archon) von Dienstbarkeit, Religiosität und Zeremonien

KULT

Heiliges Symbol Ein von einem Streitkolben aus Saphir hängendes Rauchfass

Tempel Bürgerhäuser, Dome, heilige Stätten

Anhänger Anführer von Gemeinschaften, Gemeindevorsteher, Liturgen
Diener Sendbotenarchonten

Himmlischer Gehorsam Führe ein komplexes Ritual durch, das es erfordert, dass du an verschiedenen Stellen stehst, kniest oder auf dem Boden liegst, während du Rezitationen und Gesänge aus drei verschiedenen heiligen Texten vorträgst. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen sprachbasierende Effekte.

SEGEN

- 1: **Sakrament (ZF)** *Heiligtum* 3/Tag, *Ort weihen* 2/Tag oder *Gebet* 1/Tag
- 2: **Liturgie (ÜF)** Du kannst drei Mal am Tag um die Gunst von Winlas bitten, wann immer du eine religiöse Zeremonie aus einer maximalen Entfernung von 100 m beobachtest. Tust du dies, können du sowie eine Kreatur pro 2 deiner TW die genaue Erscheinung von Mitgliedern der von euch beobachteten Gemeinde annehmen und ihr erhaltet das vollständige Wissen über die durchgeführten Riten. Dies entspricht einem heiligen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen zur Teilnahme am Ritual. Dieser Fähigkeit gleicht anderweitig dem Zauber *Äußerlichkeiten*, nur dass ihr einen Bonus von +20 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden erhaltet.
- 3: **Ritual der Wahren Gläubigkeit (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag entweder *Symbol der Betäubung*, *Symbol der Schwächung*, *Symbol des Todes* oder *Symbol des Wahnsinns* wirken. Der Zeitaufwand für diese zauberähnlichen Fähigkeiten beträgt lediglich 1 Minute.

Winlas arbeitet in seinen fürstlich ausgestatteten Räumen in der Großen Bibliothek der Harmonischen Schriften an einem gewaltigen Folianten, in dem jede existierende, heilige Zeremonie erfasst ist. Der Herrscher verwendet dieses Wissen, um die bössartigen Auswirkungen von Ritualen zu bekämpfen, welche das Göttliche lästern.

Der Himmlische Zeremonienmeister ist mehr als drei Meter groß und sein Teint ähnelt der Farbe frischen Pergaments. Er trägt vollkommen reine, weiße Seidenroben unter einer schweren Tunika aus blauem, mit Gold gesäumtem Brokat. Von seinen Schultern hängt ein langer Gobelin, der zahllose religiöse Rituale darstellt, die alle bis ins kleinste Detail aus Silberfäden ausgearbeitet wurden. Auf seinem Kopf sitzt eine Krone aus gehämmertem Gold. Abbildungen des Zeremonienmeisters zeigen ihn als einen alten Mann mit einem schweren Buch in der Hand.

Winlas lehrt, dass religiöse Rituale den Zusammenhalt der Gläubigen festigen und sie mit wachsender Zahl größere Macht erlangen. Riten sind demnach keine schlichten Vorgaben einer gleichgültigen Instanz, sondern Elemente der Verehrung von göttlichem Ursprung, welche von frommen Gläubigen jahrelang angepasst wurden. Der Himmlische Zeremonienmeister sieht lose Interpretationen oder die schlampige Entwicklung von neuen Ritualen nicht gerne. Deshalb sind er und seine Diener damit beschäftigt, die Wichtigkeit der präzisen, wortgetreuen Befolgung von religiöser Doktrin zu vermitteln und heilige Zeremonien in ihrer Gesamtheit zu bewahren.

YLIMANCHA



Schutzschwinge

NG Himmlische Herrscherin (Agathionin) der Fischer, fliegenden Kreaturen und Küstengewässer

KULT

Heiliges Symbol Eine goldene Möwe mit blauen Kreisen auf ihren Flügeln

Tempel Hafenstädte, Klippenwände, Küstendörfer, Vogelhorste

Anhänger Fischer, Garudas, Meervolk, Seeleute, Tengus

Diener Celestische Luftelementare, Charybdi, Pferdegreife, Riesennadler, Rochs

Himmlischer Gehorsam Hülle dich in Roben aus Federn und tauche in Salzwasser unter. Halte solange wie möglich die Luft an. Verlasse das Wasser, knie nieder und bete, bis die Roben getrocknet sind. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Wasser sowie gegen Effekte von fliegenden Kreaturen.

SEGEN

- 1: **Geflügelte Segnung (ZF)** *Federfall* 3/Tag, *Schweben* 2/Tag oder *Wasser atmen* 1/Tag
- 2: **Aspekt der Möwe (ÜF)** Die Flügel eines Vogels sprießen aus deinem Rücken. Du erlangst eine Fliegen-Bewegungsrate von 9 m mit durchschnittlicher Manövrierbarkeit.
- 3: **Wässriger Körper (ÜF)** Dein Körper wird dauerhaft flüssig sowie formbar und damit immun gegen Kritische Treffer sowie Hinterhältige Angriffe. Zusätzlich kannst du dich durch Räume bewegen, die nur ein Viertel deiner Körpergröße betragen, ohne dass du dich hindurchzwängen musst. Wenn du dich zwängst, kannst du dich durch Räume bewegen, die ein Achtel deiner Körpergröße betragen.

Ylimancha wacht über die Küsten der materiellen Ebene und kämpft mit Pazuzu um die Seelen derjenigen Wesen, welche in der Luft zuhause sind. Ihr Konflikt mit dem König der Winddämonen begann am Beginn der Zeit gleich nach der Entstehung der beiden Entitäten. Ylimancha ärgert sich zutiefst über jedes Volk, dass an den verderbten Einfluss des Dämonenherrschers verloren geht.

Die Himmlische Herrscherin besitzt zwei Gestalten. In einer erscheint sie als Frau mit dem Kopf eines Fischadlers, die einen mit Goldfaden gespannten Langbogen aus Teakholz mit sich führt. In ihrer anderen Form ist sie eine 1,20 Meter große, reinweiße Möwe mit dem Kopf einer wunderschönen, varisiatischen Frau mit kurzem, schwarzem Haar. Ylimancha ist in beiden Erscheinungen fähig zu sprechen und ihre Worte begleitet stets das leise Echo der Brandung.

Ylimanchas Diener beschützen Küstengebiete und Sterbliche, die in der Nähe des Wassers leben. Schutzschwinge leitet Fischer dabei an, Schulen von Meerestieren aufzuspüren, mahnt sie allerdings auch zur Vorsicht, dem Meer nicht zu viel zu entnehmen. Laut ihren Anhängern war es Ylimancha, die den Sterblichen im Bau von Wellenbrechern zum Schutz von Hafentädten unterwies, damit diese nicht von den mächtigen Wellen der See abgetragen würden.

Schutzschwinge lebt in einem prächtigen, goldenen Horst an den Himmelsklippen, die sich am Meer ohne Schatten im Nirwana befinden.



ZOHL'S

Wahrheit

RG Himmlische Herrscherin (Archontin) der Entschlossenheit, der Nachforschungen und der Wahrheit

KULT

Heiliges Symbol Ein offenes Buch mit einer karierten Seite

Tempel Athenäen, Bibliotheken, Laboratorien, Skriptorien, Universitäten, Wachhäuser

Anhänger Archivare, Detektive, gutherzige Inquisitoren, gutwillige Spione, Wissenschaftler

Diener Celestische Unsichtbare Pirscher, Flimmerhunde, Legionsarchonten

Himmlischer Gehorsam Studiere einen dir unbekanntem Handlungsschauplatz. Gebe ihn dann so genau wie möglich aus dem Gedächtnis als Zeichnung wieder. Markiere alle Details, die in der Zeichnung nicht mit dem Original übereinstimmen und bewahre sie dann an einem leicht zugänglichen Ort als Referenz auf. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Illusionen

SEGEN

1: Spürhund (ZF) Identifizieren 3/Tag, Gegenstand aufspüren 2/Tag oder Geschichte des Blutes EXP 1/Tag

2: Wahrblick (ZF) Du kannst ein Mal am Tag *Wahrer Blick* wirken, der wie durch Zauber ausdehnen modifiziert wurde. Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber des 7. Grades.

3: Allsehend (ÜF) Du nimmst deine Umgebung immer bewusst wahr. Du erhältst die Fähigkeit Reflexbewegung, wobei deine Gesamt-TW als Schurkenstufen gelten, um die Kreaturen zu bestimmen, die dich Hinterhältig Angreifen können. Du erhältst ferne einen heiligen Bonus von +6 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Schließlich kannst du ein Mal am Tag 1W4 magische Augen beschwören, die eine Reichweite von 3 km besitzen, so als ob du *Mächtige Ausspähende Augen* mit vergrößerter Zauberreichweite gewirkt hättest.

Für Zohls ist der Akt des Aufdeckens einer Wahrheit fast genauso wichtig wie die Wahrheit selbst. Die Himmlische Herrscherin zieht großes Vergnügen aus dem Entwirren von Geheimnissen – je komplexer, desto besser – sowie daraus, Licht auf vorher im Dunklen liegende Ereignisse zu werfen. Sie betrachtet die Existenz als eine Reihe von miteinander verzahnten Rätseln und freut sich, wenn sie darin Muster erkennen kann. Zohls verlässt sich eher auf Logik denn auf den Instinkt und hat Schwierigkeiten mit der Kommunikation mit weniger aufmerksamen Wesen, auch wenn es sich dabei um andere Himmlische Herrscher handelt. Sie besitzt wenig Geduld und vergisst oft wirklich, dass nicht jeder ihren brillanten, logischen Sprüngen folgen kann.

Zohls erscheint häufig in praktischer Kleidung wie einer Tunika und Reithosen. Dazu flechtet sie ihr glänzendes, kastanienbraunes Haar zu einem Zopf. Ihre Kleider bevorzugt sie in weiß und schwarz, was das Licht der Wahrheit und die Dunkelheit des Unbekannten repräsentieren soll. Ihre celestische Natur erkennt man nur, wenn sie ihre großartigen Flügel aus niemals knitterndem Pergament entfaltet.

Zu ihren Gläubigen gehören Ermittler und Wissenschaftler, die jeweils auf ihre Weise nach der Wahrheit suchen; die Herrscherin selbst wird manchmal schlicht „Wahrheit“ genannt. Ihre Diener tauchen oft inkognito auf, um Zohls Anhängern einen wichtigen Hinweis oder ein Beweisstück zu geben. Im Gegensatz dazu erzürnen jene Wesen den Zorn der Herrscherin besonders, welche Ver-

brechen zu verbergen versuchen. Es genügt jedoch schon, generell Handlungen, Gegenstände oder Wissen zu verstecken, um Zohls Agenten auf den Plan zu rufen. Die Herrscherin und ihre Diener decken außerdem Pläne von Scheusalen – vor allem von Teufeln – auf und machen deren Machenschaften zunichte.

Zohls Palast im Himmel ist angefüllt von endlosen Gängen voller beschrifteter Beweisstücke, Notizen über Nachforschungen, mit Markierungen übersäten Karten, Zeichnungen von interessanten Personen sowie Laborausüstung. Sie besucht die anderen Himmlischen Herrscher nur selten, da sie diese größtenteils langweilig findet und Probleme damit hat, sich ihnen verständlich zu machen. Zohls Überlegenheitsgefühl macht ihr Dasein recht einsam. Daher genießt sie es, sich mit Wesen – ob sterblicher oder göttlicher Natur – zu unterhalten, welche mit ihr in einer intelligenten Konversation mithalten können.



DIE HIMMLISCHEN REICHE

Seit es das Böse gibt, existiert auch das Gute. Die uralten Besitzungen und legendären Orte der guten äußeren Ebenen sind der Beweis für den Durchhaltewillen und die Stärke der celestischen Wesen, welche sie hatten und weiterhin ausbauen. Die folgende Liste stellt einige der bemerkenswertesten Örtlichkeiten auf den Höheren Ebenen vor.

ELYSIUM

Die ungezähmte Schönheit des Elysiums zeigt sich in seinen ausufernden Wäldern und dem kobaltblauen Himmel über diesen. Auch wenn diese unbändige Ebene eine gewisse raue Erhabenheit mit dem friedlichen Nirwana teilt, so bemerkt man die Unterschiede schon ihnen sofort. In den Wäldern des Elysiums kann man mit drei Schritten aus dem Schutz vereitlicher Mammutbäume in Hundert andere Arten von Pflanzen ein buntes, den Boden bedeckendes Flickwerk und entlang der Flussufer geht roter Ton in hohe Klippen aus Granit über. Wenn zwei Wesen Seite an Seite durch das Elysium wandern und dabei eines nur nach links und andere nur nach rechts schaut, werden sie beide am Ende von völlig unterschiedlichen Dingen berichten, die sie gesehen haben.

Die Eiserne Burg: Die Bewohner von Taybeere erzählen, dass diese fliegende Festung manchmal an ihrer Stadt vorbei schwebt. Die Burg kommt dem Ort niemals so nahe, dass man einen genaueren Blick auf sie werfen kann. Sie scheint aber aus Eisen zu bestehen und in einem Stiel errichtet worden zu sein, der nur wenigen Gebäuden im Elysium ähnelt. Einige neugierige Individuen haben versucht, die Eiserne Burg näher zu untersuchen, aber sie fliegt rasch davon, wenn man sich ihr nähert.

Der Endlose Blaue Ozean: Im Elysium schweben Burgen und Paläste so leicht im Wind wie das Blatt eines Baumes. Der Endlose Blaue Ozean gehört zu den Regionen, wo man besonders viele davon sehen kann.

Der Gemalte Wald: Wie der Name andeutet, ähnelt der Gemalte Wald keinem Teil der bekannten Realität mehr als dem Bildnis eines Künstlers von einer Waldlandschaft während des Wechsels der Jahreszeiten. Hier singen Seidenschwänze ebenso wie Zikade, zwischen blühendem Flieder, schneebedeckten Kiefern, herunterhängenden Walnüssen und vom Wind gepeitschten Palmen.

Die Getreuen: Unter den Hängen und Tälern dieser Gebirgskette befindet sich der idyllische Berg des Klingenden Seelenteds, ein unfassbar tiefer, hell brennender Vulkan und der unheimlich schöne Titantenfriedhof.

Die Glitzernden Fehnen: Diese sumpfige Region wurde nach dem ewigen Zwielicht benannt, welches seine seichten Wasser beleuchtet. Die Fehnen sind eines der großen Rätsel des Elysiums, denn man erzählt sich, dass das gesamte, wunderschöne Feuchtgebiet in Wirklichkeit nicht mehr als der Rücken einer unverstellbar großen, schlummernden Kröte sei.

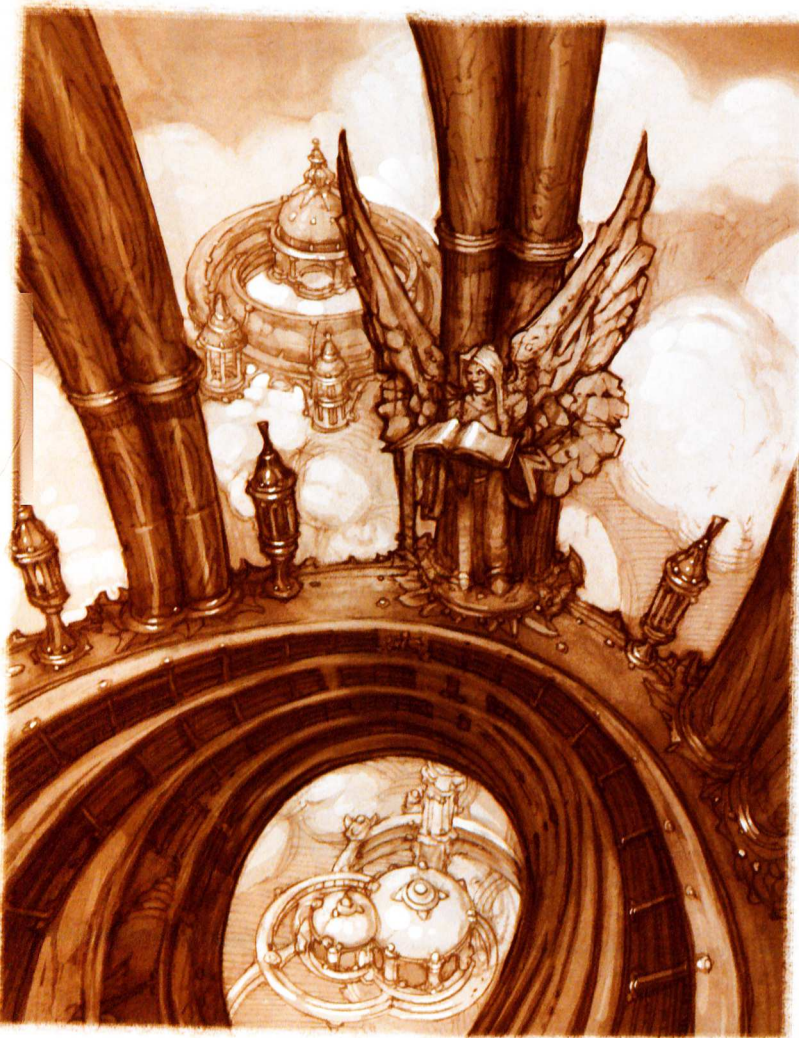
Die Silbergraue Tiefebene: Diese flache Talsenke wird von blassestem grünen Moos, das man sich vorstellen kann, und von ständig umherziehendem Nebel bedeckt, so dass man nie die Fußabdrücke von Kreaturen erkennen kann, welche hier unterwegs sind.

Taybeere: Die Bewohner des Elysiums bleiben ungern für längere Zeit an einem Ort. Die Siedlung namens Taybeere stellt allerdings eine Ausnahme zu dieser Regel dar. Die Hälfte der Stadt besteht aus einem Gewirr aus Gebäuden, die in einem wilden Mischmasch aus verschiedenen Arten von Holz und Stein erbaut wurden. Die andere Hälfte befindet sich in Form von geflechteten Lauben und Plattenformen in den Bäumen, deren Blätterdach sich über den Häusern erstreckt. Viele sterbliche Besucher des Elysiums reisen gerne nach Taybeere, denn auch wenn der Ort tagsüber eher verschlafen wirkt, sprüht er des Nachts ein Leben. Jeden Abend beginnt in den wenigen, unauffälligen Läden und Restaurants ein ausschweifendes Fest, voller wilder Musik, magischem Feuerwerk und einem Überfluss an Wein. Einige Besucher, die in Taybeere haltmachen, entscheiden sich dafür, die Stadt nie wieder zu verlassen.

DER HIMMEL

Der einzelne Gipfel des Himmelsberges erreicht solche Dimensionen der Herrlichkeit, dass er alle anderen Berge im Großen Jenseits in mehr als einer Hinsicht bei Weitem überragt. Er besteht aus sieben verschiedenen Stufen und ihre Pracht wird größer, je höher man seine Hänge hinaufsteigt. Allerdings bietet jede von ihnen zahllose Wunder, egal wo man auch hingehet.

Die Alabasterne Passage: Auf der dritten Stufe des Himmels befindet sich die Alabasterne Passage: ein mit Kreis-



tallsäulen aus schwarzem Kristall gesäumter, weiß gepflasterter Pfad. Auf beiden Seiten liegt eine kleine Stadt von Bittstellern und wachenden Archonten. Hier kommen die meisten Sterblichen an, wenn sie mittels Magie oder durch ein Portal in den Himmel reisen. Die Stadt heißt Helden guter Gesinnung und mit legitimen Anliegen mit offenen Armen willkommen. Andere Wesen können mit einem wesentlich kälteren Empfang rechnen.

Der Garten: Außer dem Garten befindet sich nichts weiter auf dem mysteriösen Gipfel des Himmels. In diesem mit Mauern umgebenen Reich sollen angeblich Archonten geboren werden und es soll für jeden Besucher anders aussehen.

Das Gericht der Übereinkunft: In diesem imposanten, weißen Gebäude befindet sich die Heimat von Dummerich und Olheen. Die Anführer des Himmels kommen regelmäßig im Gericht zusammen, um wichtige Angelegenheiten zu diskutieren und geduldig merulische Entscheidungen abzuwägen, welche für die meisten Sterblichen unmögliche Paradoxa darstellen würden.

Khaligin: Unter den Bewohnern des Himmels wird geflüstert, dass von Zeit zu Zeit ein großer Schatten, der nur als der Khaligin bekannt ist, langsam über die Oberfläche des Himmels wandert. Niemand weiß mit Sicherheit, was dieser Schatten bedeutet, denn die Archonten sehen nicht, was unter seinem Schleier passiert. Die meisten Wesen des Himmels schlagen einen weiten Bogen um ihn, wenn er sich nähert.

Der Primäre Schutzwall: Diese Eherfurcht erweckende Reihe von geweihten Marmormauern und -schanzen bildet schon seit grauer Vorzeit die erste Verteidigungslinie des Himmels gegen Invasionen von Scheusalen. Argueros, der Kommandant des Schutzwalls, stand schon bei zahllosen Einfällen aus den Unteren Ebenen an der Spitze der Verteidiger.

Ragathiels Feste: Diese strahlende Befestigungsanlage aus makellosem Stahl steht seit unzähligen Jahrtausenden an den untersten Hängen des Himmels.

Die Rote Rotunde: Hinter dem Gericht der Übereinkunft befindet sich dieses grabartige Amphitheater, in dessen Zentrum ein Richtblock aus blutrotem Marmor steht. In der Roten Rotunde wird gefangengenommenen Dämonenherrschern, bisartigen Halbgöttern und anderen mächtigen, bösen Kreaturen der Prozess gemacht, bevor sie hingerichtet werden.

DAS NIRWANA

Das Nirwana durchweht der einfache Glaube an die Richtigkeit, an eine Güte, die weder kompliziert ist, noch einem Plan folgt. Die Bewohner der Ebene heißen all jene willkommen, die in ihren blühenden Feldern, klaren Gewässern und dichten Wäldern nach Erleuchtung suchen. Tiere aller Art durchstreifen die Landschaft, aber ihre pastorete Erscheinung täuscht über ihre sehr realen natürlichen Instinkte hinweg. Sterbliche sollten beim Bereisen des Nirwana Vorsicht walten lassen, denn ein Löwenrudel auf den staubigen Savannen dieses Reiches zeigt den gleichen Hunger wie auf der materiellen Ebene.

Die Drachenmähe: Die weitläufige Ansammlung von Steilwänden und Gipfeln dieses rauhen, einschüchternden Bergmassivs wird nur von der Kröbe des Himmelsberges überriffen. Gerüchten zufolge sollen große Belohnungen auf Wesen warten, welche die tückische Drachenmähe bezwingen. Demnach ist insbesondere der Berg namens Achlinens Steirn das Versteck des Horstes einer Weltendrachen, die vor langer Zeit ihr Gold ins Nirwana brachte. Es ist nicht bekannt, welche Wächter und Fallen dort auf Schatzsucher warten; von Achlinens Steirn zurückkehrende Wesen berichten, dass sie kein Zeichen eines Drachenhorstes oder eines Drachen entdeckten. Die wallenden, violetten Wolken, welche den Gipfel des Berges umgeben, weisen jedoch auf mächtige Illusionsmagie hin.

Das Meer ohne Schatten: Dieser weite Ozean scheint endlos zu sein. Zahllose aquatische Kreaturen tummeln sich in ihm, zusammen mit Cetacealen und im oder auf dem Wasser lebenden Himmlischen Herrschern.

See des im Frühling Getauten Eises: Ins Nirwana reisenden Sterbliche kommen häufig in der Brandung dieses Sees an, aber niemand kennt den Grund dafür. Die Bewohner von Wohlgefallen halten gelassen Ausschau nach in dem kalten Gewässer planschenden Gestalten. Sollte es nötig sein, steigt ein uralter Cetaceal, der Seher in der Tiefe, aus den Fluten, um bisartige Neuwankümmlinge oder jene abzufangen, welche die Ebene aus Verschen erreicht haben.

Der Traumlotus: Die genaue Lage dieses Ortes der Ruhe konnte noch nie jemand bestimmen. Man sagt, dass nur jene ihn finden können, welche vollständigen Frieden und perfekte Ausgeglichenheit erreicht haben. Er soll niemals zweimal am gleichen Ort erscheinen.

Der Wald der Flüsternden Sehnsucht: Gemeinsam mit dem Wald der Tanzenden Trugbilder dient dieses Gebiet als Heimat der meisten Waldbewohner des Nirwana. Alles überragende Baumgeister kümmern sich um den Forst und wachen über die Kreaturen darin. In mendlosen Nächten strahlten diese ureitlichen Riesen wie Leuchfeuer aus silbernen Flammen.

Wohlgefallen: Am Ufer des Sees des im Frühling Getauten Eises liegt eine große, aufgeräumt wirkende Stadt aus Holzhäusern und langen Piers, die den Namen Wohlgefallen trägt. Hier wohnen Bittsteller und Agethionen in stabilen Hütten sowie Gemeinschaftsunterkünften. Nach Gastfreundschaft suchende Wesen können hier Unterschlupf finden und werden nach allen Regeln der Gastfreundschaft bewirtet. Besucher erzählen oft wehmütig von den köstlichen, weiß-gepuderten Pilzen ihrer Gastgeber und von den Bettlaken aus Seidenmoos.

AUS DEN CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN

Besitzte man ihre Gunst, so ist es, als ob man die Idylle des Nirwana erfähre. Ihren Zorn sollte man jedoch nicht auf sich ziehen, denn er richtet sich besser gegen die Scheusalen der Halle und anderer lichtloser Scharten im Großen Jenseits, die ich nun selbst gesehen habe. Kein Wesen bei all seinen Sinnen sollte danach streben, in den Augen der Herrscher des Himmels in Ungnade zu fallen. Sie werden mich ohne Zweifel aus den himmlischen Reichen verbannen, aber ich zahle feierlich diesen notwendigen Preis dafür, dass ich die ungezählten Sünden, deren Zeuge ich wurde, ins Licht der Wahrheit bringe.

- Tabris, aus dem Nachwort der Chroniken der Rechtschaffenen



DIE SCHAR DER HIMMLISCHEN

VIELE WESEN WÜNSCHEN SICH, EINMAL EINEN DER UNZÄHLIGEN ENGELSCHÖRE ERBLICKEN ZU KÖNNEN, DIE SICH ÜBER NIRWANA, HIMMEL ODER ELYSIUM ERHEBEN. DIES WÜRD E ABER DER UNVERFÄLSCHTEN ERHABENHEIT DER CELESTISCHEN ERLAUBEN, EINE SEELE SCHWER ZU ERSCHÜTTERN. DENN DIESE VERKÜNDER - DEREN WEITHIN ERTÖNENDEN HYMNEN IHRE CELESTISCHEN ANVERWANDTEN SO SICHER IN DEN KAMPF RUFEN WIE IHRE BERUHIGENDEN GESÄNGE EINEN WÜTENDEN GEIST BESÄNFTIGEN - FLÖSSEN EINE SO STARKE EHRFURCHT EIN, DASS ES STERBLICHEN DIE SPRACHE VERSCHLÄGT. ENTLANG DES CHORES FLATTERN SEIDENE ENGELSBANNER, KILOMETERLANG UND IN DEN FARBEN DES REGENBOGENS, WIE MAN SIE IN DEN REICHEN DER STERBLICHEN NIEMALS ERBLICKEN WIRD. SO FOLGEN ALL DIE BESCHIEDENEN DEVAS, DIE MÄCHTIGEN PLANETARE SOWIE DIE RUHMVOLLEN SOLARE DEM RUF DER RECHTSCHAFFENHEIT; DER GLEICHKLANG DES DRÖHNENS IHRER SCHWINGEN ERTÖNT WIE EIN BETÄUBENDER HERZSCHLAG.

- AUS DEN CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN,
„DER CHOR DER HIMMLISCHEN SCHAR“

Die bösen Äußeren Ebenen sind die Heimat einer sehr unterschiedlichen Sammlung von abscheulichen Externaren, welche jeweils mit den drei hervorstechendsten Facetten des Bösen übereinstimmen: chaotisch, rechtschaffen und neutral. Mit den guten Äußeren Ebenen ist es nicht so einfach. Es existieren zwar analog zu den Scheusalen drei Arten von tugendhaften Externaren: die freigeistigen Azatas, die pflichtgetreuen Archonten und die gleichmütigen Aghationen. Aber zwischen ihnen fliegen die Engel als celestische Sendboten umher, deren Werk alle guten Reiche im Multiversum stützt.

Forscher diskutieren schon lange über die Gründe dieser Komplikation unter den gut gesinnten Externaren. Die meisten von ihnen sind sich aber darüber einig, dass die Wege dieser Lichtgestalten schlicht zu unergründlich sind, als dass Sterbliche sie je verstehen könnten. Die enigmatische Natur der Himmlischen hat schon viele Gelehrte der Ebenen dazu veranlasst, Nachforschungen über sie einzustellen und einfach dankbar für ihre Existenz zu sein. Denn jeder Ebenenreisende weiß, dass die Reiche der celestischen Wesen lediglich Oasen im Chaos und der unendlichen Finsternis des Großen Jenseits darstellen. Für ermattete Wanderer sind die üppigen Felder voller goldener Ähren im Elysium ein Balsam für wundete Füße und ermüdete Augen, genauso wie die majestätischen Höhen des siebenstufigen Himmelsberges und die kühlenden, erleichternden Wasser des Nirwana. Die meisten Wesen akzeptieren die einfachen Gaben dieser überirdischen Paradiese als ausreichende Erklärung für ihre Existenz der himmlischen Ebenen. In einem Multiversum, das so von Verderbtheit überschwemmt ist, stellt ihre furchtlose Reinheit einen willkommenen Trost dar.

ANDERE CELESTISCHE VÖLKER

Neben den vier bekannten Völkern der Himmlischen und den Bittstellern haben viele andere Kreaturen ihre Heimat auf den celestischen Ebenen gefunden.

Von Peris glaubt man, dass sie die Nachkommen gefallener Engel sind. Man kann sie recht häufig zusammen mit ihren reinblütigen celestischen Brüdern im Himmel antreffen. Die Schuldgefühle, von denen Peris geplagt werden, verlieren auch am Himmelsberg nicht an Kraft. Daher vollführen die Ältesten unter ihnen großartige Akte der Buße, um die Sünden ihrer Vorfahren zu mindern. Peris können nur durch Äonen voller Sühne und Selbstkasteiung hoffen, irgendwann Frieden zu finden. Deshalb widmen sich so viele der Unterstützung der Himmlischen Herrscher und deren göttlicher Abkömmlinge.

Das Elysium ist nicht nur die Heimat der Azatas, sondern auch der unglaublich mächtigen Titanen. Diese Riesen sind von vielleicht noch göttlicherer Natur als die meisten celestischen Völker, auch wenn jene, die heute im Elysium leben, den größten Teil ihrer Macht dafür geopfert haben, ihre verräterischen Artverwandten während eines vor Zeitaltern beendeten Bürgerkriegs in den Abyss zu verbannen. Die elysischen Titanen fahren damit fort, die Saat des Guten dort auszusäen, wo sie ihre Schritte hinführen. Es ist sogar schon vorgekommen, dass sie ihre göttlichen Gaben an Sterbliche weitergaben, die sich dem würdig erwiesen.

Die weitläufigen Reiche von Elysium, Himmel und Nirwana sind voller Kreaturen, die nicht nur von celestischen Ursprungs sind, sondern die auch von unbekanntem Kräften in

Celestische Bittsteller

Wenn Seelen Sterblicher die Höheren Ebenen erreichen, dann geschieht das auf dieselbe Weise wie auf jeder anderen Ebene: sie nehmen die Form von Bittstellern an. Diese geisterhaften Fetzen von Seelenmaterial durchwandern in Massen die endlosen Weiten der celestischen Ebenen, wobei sie häufig ein ähnliches Äußeres annehmen, wie sie es im Leben besessen haben. Allerdings hinterlässt die Ebene, zu der sie letztendlich gelangen, ihren Einfluss darauf.

Im Elysium besitzen Bittsteller eine wilde und ungebundene Gestalt. Dabei nehmen sie oft tierhafte Züge an, welche ihren ungezähmten Geistern und leidenschaftlichen Persönlichkeiten Ausdruck geben. Auf ihren Körpern wächst Fell oder Federkleid. Die tugendhaftesten unter ihnen verwandeln sich sogar in die celestischen Bestien, welche die Ebene in Scharen durchstreifen.

Für Bittsteller im Himmel resultiert eine solche Transformation meistens in goldenen oder silbernen Rüstungsteilen, die mit ihren Körpern in einer Symbiose von Fleisch und celestischem Metall verschmelzen. Aus den Rücken der heiligsten Bittsteller sprießen weiße Flügel; ein Zeichen dafür, dass sie einen Rang am Himmelsberg einnehmen werden. Die Seelen erreichen den Himmel auf einer seiner sieben Stufen, wo sie unter Umständen von den Vertretern ihrer bevorzugten Gottheit oder bereits verstorbenen Familienmitgliedern begrüßt werden.

Die Bittsteller, welche nach Nirwana kommen, nehmen die unterschiedlichsten Formen an. Die Götter mögen zwar völlige Kontrolle über die Erinnerungen ihrer toten Anhänger besitzen (und jene Seelen, die keine Götter verehren, können ihr Gedächtnis auf gewisse Weise behalten). Bittsteller im Nirwana können aber die Erinnerungen an ihr vergangenes Leben ablegen und sozusagen zu unbeschriebenen Blättern werden. Damit verlieren sie entweder auf einen Schlag oder nach und nach ihre sterblichen Identitäten. Allen Wesen steht es frei, Zuflucht an oder auf den glitzernden Strömen, Ebenen oder Bergen im Nirwana zu suchen. Selbst die Verdammten können hier eine zweite Chance erhalten, wenn sie es denn wollen.

die Höheren Ebenen transportiert wurden. Im Elysium tanzen gute Feen wie Dryaden und Nymphen mit den Azatas. Couatlisten zwischen den Gipfeln und in den Schluchten des Himmels, wenn sie nicht gerade Ausflüge auf die materielle Ebene unternehmen. Zahllose Cayhunde – die Nachfahren von Cayden Caileans celestischem Mastiff Donner – ziehen über die Felder des Elysiums. Im Nirwana leben alle Arten von Phönixen und Simurgen, die nach Erleuchtung oder Seelenfrieden suchen. Die kleineren Kreaturen, welche die Höheren Ebenen bevölkern, besitzen häufig keine Namen, werden aber von himmlischen Kräften ins Leben gerufen, mit ungezügelter, rechtschaffener Lebensfreude versehen und dann freigelassen.



AGATHIONEN

Agathionen finden Herrlichkeit in der Freiheit eines Habichts, der über den Himmel segelt, der Wildheit eines Wolfs, der seine Beute verfolgt, und in der Geduld einer Spinne, die ihr Netz spinnt. Jeder Agathion besitzt Charakteristiken eines bestimmten Tiers und jeder versteht sowohl das Gute als auch das Böse auf intuitive Weise. Sie betrachten Gutheit nicht als etwas, für das man sich entscheidet, sondern als den einzigen Weg in der Existenz, dem es wert ist zu folgen. Agathionen fällt es leicht, moralische Entscheidungen zu treffen, denn sie sehen die Waagschale von Ordnung und Chaos im Großen und Ganzen als unwichtig an.

Dies bedeutet nicht, dass Agathionen sich nicht für die Konflikte der Sterblichen interessieren – im Gegenteil. Sie greifen regelmäßig in äußere Angelegenheiten ein, denn sie sind durch den Umstand, dass Ordnung und Chaos sie nicht beeinflussen, die geborenen Vermittler. Die tierhaften Externare agieren nicht selten als Boten und Gesandte für ihre fanatischeren Geschwister der anderen celestischen Ebenen und bringen oft Azatas und Archonten zusammen, indem sie sich die Weisheit der Eule und das sanfte Verständnis des Rehs zum Beispiel nehmen. Wegen ihrer Nichtbeachtung der Rechtslehre fällt es ihnen aber manchmal schwer, ihre moralisch fundamentalistischeren Artverwandten zu verstehen.

Unter Agathionen existiert keine formelle Rangfolge, aber sie stellen sich oft in den Dienst einer Gottheit oder eines Himmlischen Herrschers, der oder die ihren animalischen As-

pekt oder ihre persönliche Weltanschauung verkörpert. Zum Beispiel sieht man manchmal Avorale für Ylimancha spionieren und Leonale für Eritrice auf die Jagd nach bösen Wesen gehen. Der jeweilige Gott oder Herrscher muss nicht unbedingt neutral zwischen Ordnung und Chaos stehen, um einen Agathionen als Agenten anzuziehen – die celestischen Wesen tun Gutes, wo und wann immer sie es für nötig halten.

Agathionen bevorzugen unberührte Natur auch fernab ihrer Heimatebene. So kann man sie am bzw. im Endlosen Blauen Ozean im Elysium oder in Erastils Reich im Himmel antreffen. Wenn es nicht anders geht, leben sie aber auch ohne zu Klagen in zivilisierterer Umgebung. Auf ihren Reisen in den Reichen der Sterblichen machen sie oft halt in Gefängnissen, um dort inkognito mit den Verurteilten zu sprechen, in deren arme Seelen sie den Samen der Erlösung einzupflanzen hoffen.

Agathionen entstehen aus den Seelen von erleuchtet gestorbenen Sterblichen. Sie können sich vage daran erinnern, wie es ist, alt zu werden und aus dem Leben zu scheiden. Allerdings erschweren ihre unerreichte Weitsicht sowie ihr Gleichmut, dauerhafte Beziehungen mit Sterblichen aufzubauen.

Im beschaulichen Nirwana, der Ebene des perfekten Guten, leben Agathionen in jedem Winkel. Avorale nisten in der Drachenmähne, wo sie ihre Tage damit verbringen, am azurblauen Himmel zu schweben. Cetaceale formen ihre Häuser in den tiefsten, kältesten Schichten des Meers ohne Schatten aus bunten Korallenriffen. Und die mächtigen Draconale besitzen die unterschiedlichsten und extravagantesten Domizile im Nirwana. Zu den bemerkenswertesten davon gehören der Immergrüne Palast im Wald der Flüsternden Sehnsucht sowie das Xylit-Labyrinth unter dem Vulkan der Träumenden Sonne. Allen Agathionen steht es frei, im Nirwana umherzuziehen, aber sie sind sich ihrer Rollen sehr bewusst und dienen dort, wo man sie am meisten braucht. Zum Beispiel bewachen Leonale die Eingänge ins Nirwana, Vulpinale tragen Botschaften über die Landschaften der Ebene und Draconale können dort unvermittelt auftauchen, wo ihre Erleuchtung dringend benötigt wird.

Die von der Sonne beschienenden Weiten des Nirwana bieten nicht nur das reine Gute, sondern auch Frieden und Ruhe für die Seelen, die sich dort versammeln. Agathionen kehren in ihre Heimat zurück, um sich an ihrer unschuldigen Schönheit zu erfreuen, aber auch aus dem Wunsch heraus, sich von den Mühen der Welt der Sterblichen zu erholen. Für Agathionen stellt eine Seele, die ohne Möglichkeit auf Rast oder Zuflucht leidet, der ultimative Gräuel dar. Die mitfühlenden Wesen, welche auf unvergleichliche Art und Weise die Freiheit verkörpern, betrachten das Eingesperrtsein als die schlimmste von allen Strafen. Nichts wiegt schwerer als eine sterbliche Seele, die vom Bösen eingekerkert wurde. Für Agathionen sitzen solche Individuen in der Falle, aus der sie nicht entkommen und den Weg des Guten, ja der Erlösung einschlagen oder gar erkennen können. Ein Kind, das in Sünde und Hoffnungslosigkeit aufgewachsen ist, eine durch Magie oder Wahnsinn ins Verderben gefallene Person, ein Sterblicher, der sich als letzten Ausweg zum Bösen wendet – all dies sind Leidtragende, welche die Aufmerksamkeit von Agathionen erwecken.



ARCHONTEN

Archonten schätzen Ordnung, Gerechtigkeit und Güte. Sie beschützen die Unschuldigen und bekämpfen die bössartigen Horden der Unteren Ebenen. Sie sind zwar Kreaturen strikter Ordnung, entstehen aber auf relativ organische Weise aus der Essenz des Himmels. Für gewöhnlich manifestieren sie sich durch den Willen himmlischer Gottheiten, entpuppen sich aus den Seelen der Bittsteller des Himmels oder schälen sich schlicht aus den puren Energien des himmlischen Reiches.

Archonten ziehen es vor, Sterbliche im Voraus zu schützen und anzuleiten anstatt einzugreifen, wenn die Verderbnis bereits in ihnen Fuß gefasst hat. Die celestischen Herolde verwenden eine leichte Hand, wenn sie Seelen in die Tugendhaftigkeit führen. Konfrontieren sie jedoch Scheusale, wählen sie direkte Methoden und zeigen auf den Schlachtfeldern des interplanaren Krieges, dass sie schlaue, ehrenhafte und fanatische Krieger sind.

Es fällt Archonten leicht, sich miteinander zu organisieren. Daher werden sie oft als die idealen Soldaten beschrieben. Die evolutionäre Natur der celestischen Kreaturen erschafft eine natürliche Machthierarchie. Jede ihrer Arten erkennt und spielt dankbar ihre Stärken sowie ihre vorgegebene Rolle aus. Archonten haben ihre Schwierigkeiten, mit Wesen von chaotischer Natur zusammenzuarbeiten, wie mit Azatas. Daher ziehen sie es vor, unter sich zu bleiben. Wenn sie nicht mehr weiterwissen, folgen sie den Hinweisen ihrer Vorgesetzten sowie den rechtschaffenen Himmlischen Herrschern. Sie vertrauen diesen Autoritäten mit zweifelsfreier Loyalität.

Wenn Archonten sich weiterentwickeln, nehmen sie unterschiedliche Gestalten an, welche ihre Rollen und Fähigkeiten reflektieren. Die meisten von ihnen entwickeln die Form von

geflügelten Humanoiden, aber andere erscheinen tierhaft (z. B. Jagdarchonten) oder ähneln celestischen Gegenständen (z. B. Leuchtenden Archonten). Nichteingeweihte sind oft zunächst nicht in der Lage zu erkennen, dass eine Gruppe von Archonten zur gleichen Spezies gehört – im Gegensatz zu Agathionen und Engeln, die einheitlichere Erscheinungen besitzen.

Archonten entstammen den geordneten Hängen des Himmelsberges, wo sie ihre Festungen mit einer liebebreizenden Symmetrie sowie in solider Bauweise errichten, wie es ihren disziplinierten Charakteren entspricht. Diese himmlischen Burgen erstrahlen in einem Glanz, als wären sie gerade am Tag zuvor fertiggestellt worden, besitzen allerdings die Solidität von Bauwerken, welchen schon seit Jahrtausenden an Ort und Stelle stehen. Um diese großartigen Strukturen herum befinden sich bestellte Äcker, aufgeräumt wirkende Dörfer sowie geordnete Städte. Theologen behaupten, dass der Himmel in sieben Regionen – oder Stufen – unterteilt ist, von denen jede durch eine Gemeinschaft von mächtigen Archonten, rechtschaffenen Engeln und Himmlischen Herrschern beaufichtigt wird. Allerdings sind die Details der himmlischen Hierarchien bisher vor den Gelehrten verborgen geblieben. Nur bei der ersten Stufe sind sie sich einig darüber, dass sie der Herrschaftsbereich des Himmlischen Herrschers Ragathiel ist.

Da Archonten den Kampf zu den Scheusalen der Unteren Ebenen zu tragen, haben sie einige ihrer Festungen auf anderen Ebenen errichtet. Das Leuchtfeuer am Rand des tosenden Mahlstroms ist eine davon. In die schweren Steinquader der Feste wurden silbern glühende Schutzrunen graviert und ihr zentraler Turm strahlt kontinuierlich ein weißes Licht aus, welches die Geister der in der Burg stationierten Armee hebt und segnet. Gut gesinnte Kreaturen, die im Grenzland des Mahlstroms unterwegs sind, werden oft vom Leuchtfeuer angezogen. Ihnen wird aber standhaft der Zugang verwehrt, wenn ihre Not nicht groß ist. Nur jenen Wesen wird Einlass gewährt, die ihre Fähigkeiten in der Schlacht sowie ihre Hingabe an den Kampf für die gute Sache unter Beweis gestellt haben.

Archonten greifen insbesondere dann ein, wenn die Kräfte des Bösen und des Chaos Ordnung und Tugendhaftigkeit bedrohen. Dazu gehören unorganisierte Putsch, von Mobs ausgehende Gewalt und die Einflussnahme von Scheusalen. Die celestischen Wesen gehen im Umgang mit Sterblichen allerdings umsichtig vor. Zwar kann ein Archon den Tag retten, indem er sich selbst in den Kampf stürzt. Es ist aber möglicherweise einträglicher, wenn sie Sterbliche dazu erziehen, auf eigenes Risiko und auf rechtschaffene Weise gegen das Böse vorzugehen. Archonten wissen außerdem, dass die Diener des Bösen, besonders Dämonen, Sterbliche manchmal als Köder benutzen. Voreilige Handlungen können in solchen Fällen mehr Schaden anrichten als Gutes bewirken.

Aber sogar an Orten, wo sich große Massen von bösen Externaren versammeln, denken Archonten geduldig nach, bevor sie in Aktion treten. Ihre Anführer senden Armeen niemals in die Schlacht, ohne ein strategisches Ziel im Sinn zu haben. Das Gewinnen von Boden, eines taktischen Vorteils oder die Vernichtung eines mächtigen gegnerischen Generals muss geplant werden, bevor die Heerscharen in den Kampf ziehen. Marschieren sie jedoch einmal, dann sind diese Kräfte des Göttlichen eine Macht, mit der man rechnen muss.



AZATAS

Viele Celestische halten Unabhängigkeit für einen offensichtlichen Teil von Gerechtigkeit. Allerdings stehen keine anderen Externare so sehr für die Prinzipien der Freiheit wie die Azatas. Sie werden häufig mit den guten Feen der Ersten Welt in Verbindung gebracht und viele von ihnen sehen ähnlich drollig aus. Sie zeigen ihre Tugendhaftigkeit aber durch Anmut und wilde Schönheit. Auf ihre behäbigeren Artverwandten können Azatas flatterhaft und leicht ablenkbar wirken. Man sollte aber deswegen nicht annehmen, dass sie mit weniger Eifer gegen das Böse vorgehen.

Die Himmlischen Herrscher, welche einmal Azatas waren, stellen eine bunte Mischung dar. Einige von ihnen geben sich hochtrabende Titel und üben Einfluss auf eine große Anzahl von Anhängern aus. Andere wandern allein umher und lassen Anzeichen ihrer Großtaten hinter sich zurück. Schließlich existieren noch solche Herrscher der Azatas, welche in Begleitung einer kleinen Gruppe von mächtigeren Dienern unterwegs sind oder an verschiedenen Orten auf einem halben Dutzend Ebenen und Halbebenen Hof halten.

Azatas sind in ihrer Verehrung der Himmlischen Herrscher ebenso unsterblich. Einige von ihnen folgen für alle Zeiten lediglich einem der Herrscher, andere schwören einem je nach ihren Bedürfnissen immer nur für kurze Zeit ihre Treue. Die Externare sehen zwar zu ihrem Herrscher auf, behalten jedoch ihre unabhängigen Persönlichkeiten bei. Sie gehen nicht in Diensten anderer auf, denn der Geist eines Azatas ist zu ungezügelt, als dass er oder sie sich anderen Wesen für lange Zeit blind unterwerfen würde.

Azatas stammen von der wilden und wunderschönen Ebene Elysium. Dort wohnen sie in fantastischen Gebäuden wie schweren, mit gesponnenen Edelsteinen bestickten Seidenzelten oder vornehmen Palästen aus Bambus. Die meisten Azatas besitzen mehrere Heime und wechseln regelmäßig ihren Wohnort, je nachdem, wie sich ihre Bündnisse innerhalb der Gesellschaft ändern. Diese Allianzen – die man Höfe nennt – drehen sich um Kunst, Musik, Philosophie und persönlichen Geschmack; so schnell sie entstehen, so schnell lösen sie sich wieder auf. Es gibt im Elysium einige wenige permanente Höfe, aber die Zusammensetzung ihrer Mitglieder verändert sich so schnell wie der unbeständige Wind der Ebene.

Die launischen Azatas ziehen es vor, ausschließlich auf ihrer Ebene zu leben. Verlassen sie ihre Heimat jedoch, finden sie jeden Ort außer den Ebenen der Scheusale inspirierend. Vor allem die urtümliche und unzivilisierte Erste Welt wirkt anziehend auf umherziehende Azatas. Dort existiert auch ein kleiner Treffpunkt der Externare: der Bernsteinherd, der sich nahe des Zentrums des Immerhains befindet. Hier kommen Azatas gelegentlich zusammen, um sich von der einzigartigen Schönheit der Ersten Welt inspirieren zu lassen sowie einen Austausch von Schönheit zwischen der Feenwelt und dem Elysium anzustoßen. Der Bernsteinherd war ursprünglich eine mehrstöckige Siedlung aus unregelmäßigen, hölzernen Ringen, welche die Bäume umgaben, hat sich aber im Laufe der Zeit immer wieder verändert. Er scheint bei jedem Besuch eine andere Form anzunehmen. Niemand weiß, wie oder warum der Herd sich verwandelt, aber zu seinen verschiedenen Konstruktionen gehörten in der Vergangenheit eine Stadt aus lebendigem, aus dem Waldboden wachsendem Holz, ein Netzwerk aus dunklen, mit leuchtenden Blumenbeeten gefüllten Grotten sowie zuletzt ein einziger Turm aus Achat so hoch wie die ihn umgebenden, uralten Bäume.

Wenn Azatas die materielle Ebene bereisen, werden sie von urzeitlich majestätischer Wildnis angezogen, besonders von solcher, die

von sterblicher Hand unberührt geblieben ist. An Städten zeigen sie weniger Interesse. Dort sind allerdings kreative, innovative Wesen zuhause und Azatas erfreuen sich an deren wundersamen Schöpfungen. Die celestischen Wesen offenbaren auf ihren Reisen nur selten ihre wahre Natur. Stattdessen erscheinen sie als mysteriöse, ansehnliche Gönner und halten sich wochenlang in den Heimstätten von Künstlern auf.

Es erregt die Wut von Azatas, wenn sie Zeuge von Unterdrückung und Tyrannei werden, welche die Freiheit einer Person einschränken. Kann sich diese Art von Unterdrückung etablieren, greifen Azatas auf subtile Art und Weise ein. Verkleidet als Sterbliche unterweisen und spornen sie andere an, um eine Grundlage für dauerhafte Veränderungen zu bilden. Die Externare glauben, dass Sterbliche niemals lernen werden, auf eigenen Beinen zu stehen, wenn man ihnen bei jedem ihrer Fehlritte unter die Arme greift.

Das bedeutet allerdings nicht, dass Azatas nie intervenieren. Wenn die Mächte des Bösen direkt Unschuldige angreifen, erkennen sie, dass ein Einschreiten unter Umständen die einzige Lösung ist. Ihre unvorhersehbaren und ungezügelt Schläge gegen Übeltäter stiften oft so viel Chaos und Verwirrung, dass ihre Gegner sich zur Flucht wenden, wenn sie noch am Leben sein sollten. Solche direkten Eingriffe sind jedoch rar gesät. Azatas erkennen an, dass Sterbliche große Widerstandsfähigkeit und Standfestigkeit beweisen, wenn sie ihre Heimat verteidigen müssen. Die Celestischen wirken daher darauf hin, dass ihre Schützlinge diesen Selbsterhaltungstrieb nicht verlieren.



ENGEL

Engel sind Diener des Guten (in manchen Fällen die ältesten und mächtigsten von allen), die aus allen Höheren Ebenen kommen, um Verderbtheit zu bekämpfen und die Schwankenden auf den Pfad der Rechtschaffenheit zu führen. Einige dieser celestischen Wesen folgen dem Grundsätzen der Ordnung, andere machen sich Freiheit und Ungewissheit zu eigen, aber alle haben sich dem Ideal der Gerechtigkeit verpflichtet.

Die Hierarchie der Engel, die Triade der Chöre, ist einzigartig. Die zweiflügeligen Devas sind die zahlenmäßig größte Gruppe der Engel und bilden den dritten Chor. Die weniger häufig vorkommenden Planetare mit ihren vier Schwingen sind der zweite Chor. Und die mächtigen sechsflügeligen Solare führen vom ersten Chor aus den Befehl über ihre Artverwandten der niedrigeren Ränge. Engel halten sich strikt an diese Rangfolge, arbeiten aber auch mit Agathionen, Archonten und Azatas sowie Himmlischen Herrschern und Gottheiten guter Gesinnung zusammen, um das Gute über die celestischen Ebenen hinaus zu verbreiten.

Die meisten Engel entstehen aus den Seelen von guten Sterblichen und behalten ein gewisses Verständnis für die Völker der materiellen Ebene. Die ältesten Engel wurden jedoch von den Göttern des Guten von vornherein dafür erschaffen und ausgebildet, als celestische Wächter und Diener zu fungieren. Die meisten dieser „krierten“ Engel, die noch existieren, stehen weiterhin in den Diensten der Gottheiten, die sie einst konzipierten. Allerdings wurden andere von ihren Aufgaben befreit und wandern nun über die gut gesinnten Ebenen.

Die Mehrzahl der rechtschaffenen Engel kommen aus dem Himmel, genauso wie neutral-gute aus dem Nirwana und chaotische aus dem Elysium stammen. Diese Verteilung ist allerdings nicht in Stein gemeißelt; einzelne Engel können eine Persönlichkeit oder Weltanschauung besitzen, die sie die Ebene ihrer Geburt verlassen lässt. Innerhalb der Chöre sorgt dieser Umstand für lebhaft Debatten, denn zwei Engel desselben Chors können auf völlig verschiedene Weise an eine Angelegenheit herangehen. Engel reisen unabhängig von ihrer Herkunft regelmäßig zwischen Himmel, Elysium und Nirwana hin und her. Astrale Devas überbringen Botschaften zwischen diesen Reichen, Solare unterstehen direkt den Himmlischen Herrschern sowie den guten Gottheiten und andere Engel gehen einer ganzen Reihe von Pflichten nach, die relevant für das Weiterbestehen der guten Äußerer Ebenen sind.

Devas ziehen es in der Regel vor, die Ebenen zu beobachten und ihren sterblichen Agenten mit Rat beiseite zu stehen, anstatt das Böse direkt zu bekämpfen. Monadische Devas agieren dabei vor allem als Kontaktpersonen zwischen den Engeln und anderen Völkern wie Elementargeistern. Solare beschränken sich nicht auf eine bestimmte Vorgehensweise; ihr Verhalten ist allerdings mit den Gottheiten verknüpft, welche ihnen ihre Ehrfurcht gebietenden Kräfte verliehen haben.

Da Engel weniger als andere celestische Wesen an ihre Heimat Ebenen gebunden sind, etablieren sie immer wieder Besitzungen in anderen Ebenen der Existenz, um dort die Werke der Tugendhaften zu fördern. Die Ätherebene stellt für sie ein praktisches Medium dar, um von und zu der Inneren Sphäre zu reisen. Im Äther befindet sich der Vollendete Übergang, eine in den wirbelnden Träumen von guten Sterblichen verborgene Bastion, welche durch machtvoller Schutzzauber vor magischer Ausspähung und Weiss-

gung bewahrt wird. Engel, welche durch den Äther reisen, machen hier halt, um zu rasten, wichtige Informationen auszutauschen und mit andersweltlichen Wesen Handel zu treiben. Die vorbeireisenden Träume der Sterblichen inspirieren durchreisende Engel nicht selten zur Schöpfung phantasmagorischer Kunstwerke. Diese lebendigen Skulpturen, Malereien und Melodien schwirren in einem funkelnden Nebel aus substanzlosen Monumenten, Farben und Geräuschen um den Vollendeten Übergang herum.

Auch die Ebene der positiven Energie – die lang bekannte Quelle des Lebens im Multiversum – dient reisenden Engeln gelegentlich als Treffpunkt. Die gleißend brennenden Energien der Ebene stellen nur für die widerstandsfähigsten Kreaturen keine Gefahr dar, also errichteten die Engel hier vor Äonen mit einer Burg mit silbernen Mauern einen sicheren Unterschlupf: die Movanische Poterne. Dies erregte den Zorn der auf der Ebene beheimateten Jyoti, die nun von allen Seiten ein scharfes Auge auf die fremden Engel haben. Innerhalb der Burgmauern stehen permanente Portale zu den Elementarebenen; Engel, welche diese Ebenen über die Poterne besuchen, machen hier häufig halt, um mit ihren Artverwandten Informationen auszutauschen. Die in der Festung postierten movanischen Devas sind als Krieger berühmt und beachtet. Daher reisen viele Engel aus dem einfachen Grund hierher, um ihre Fähigkeiten im Kampf zu verbessern.

Selbstverständlich unterhalten Engel Stützpunkt auf vielen anderen Ebenen, einschließlich dem Gesegneten Obstgarten auf der Ebene der Erde sowie dem sich ständig verändernden Majestätischen Tal in der Ersten Welt. Man erzählt sich hinter vorgehaltener Hand, dass die mächtigsten Solare und sogar einige Himmlische Herrscher ihre eigenen Halbebenen im Großen Jenseits erschaffen haben, zum Beispiel Herrin Taramyths strahlender Fluss der Neun Feuer oder die metallisch blaugraue Festungsdomäne, welche nur unter dem Namen Schmiede der Edlen bekannt ist.



KONKORDANZ

Die größte Schwäche der Horden des Bösen ist ihr Mangel an Koordination. Ein einzelner Teufel mag zwar stärker als ein bestimmter Engel sein, aber die versammelten Armeen der Himmlischen bilden einen Schild, an dem die Legionen des Bösen immer und immer wieder ihre Speere zerbrechen. Die himmlischen Heerschaaren arbeiten hervorragend zusammen, was auch immer ihre persönlichen Einstellungen oder Streitpunkte untereinander sein mögen. Selbst wenn der erhabenste Krieger des Himmels einen Groll gegen einen der ziellosen Wanderer aus dem Elysium hegen sollte, so wird er doch verbildhaftem Verhalten immer den Vorrang geben. Genau das macht den Unterschied aus. Solche Kooperation ist sicherlich nicht immer einfach, aber alle celestischen Wesen erkennen ihre Wichtigkeit an. Aus diesem Grund vereinen die Himmlischen Herrscher zu seltenen Gelegenheiten ihr Wissen und ihre Macht, um eine spezielle Versammlung abzuhalten. Dort planen sie Feldzüge, welche das ganze Multiversum betreffen, oder Besprechen Ereignisse, welche die Bestandteile der Realität verändern. Diese Versammlung nennt man Konkordanz. Eine Konkordanz findet für gewöhnlich nur einmal in einem Zeitalter statt und auch nur in Zeiten großer Gefahr oder Aufruhrs. Der Ort der Konferenz ist jedes Mal ein anderer auf den Höheren Ebenen. Für Außenstehende scheint die Konkordanz nur ein paar Sekunden zu dauern, so dass man kaum ein Wort aussprechen kann, geschweige denn ein Thema diskutieren könnte, welches das gesamte Multiversum betrifft. Für die Himmlischen Herrscher besteht aber genügend Zeit, um ihre geballte Macht zu manifestieren und einen Konsens darüber zu erreichen, was getan werden muss. Würde jemals ein Sterblicher an einer Konkordanz teilnehmen, so bräuhete er unzählbare Millennien, um auch nur einen Standpunkt zu hören, zu bedenken und zu begreifen - so unerreicht ist die Kraft der vereinten Denkprozesse der Himmlischen Herrscher. Eine Konkordanz wurde bisher nur eine Handvoll Mal in der Geschichte des Multiversums einberufen. Es folgen einige der wichtigsten Versammlungen.

ARODENS TOD

Die letzte Konkordanz fand nach Arodens Ableben vor etwas mehr als 100 Jahren statt. Die Himmlischen Herrscher hatten großes Interesse an der Angelegenheit, nicht nur, weil sie das ganze Multiversum auf dramatische und alarmierende Weise erschütterte, sondern auch, weil sie ein Machtvakuum im Pantheon hinterließ. Die Herrscher wussten, dass die Gläubigen des Letzten Atlantid eine neue Macht benötigen würden, an die sie sich wenden könnten. Außerdem versuchten sie zu verhindern, dass diese verlorenen Seelen nicht in die wartenden Arme von Asmodeus oder einer anderen, noch verderbeneren Gottheit stolperten. Glücklicherweise übernahm Iomedae Arodens Aufgaben sowie viele seiner Anhänger. Ihre folgenden Anstrengungen im Namen des Guten kamen den Himmlischen Herrschern und deren Zielen sehr zu gute. Einige Gelehrte spekulieren darüber, dass die Herrscher während der Konkordanz Pläne ausheckten, Iomedae zu ihrem Aufstieg zu verhelfen. Solche häretischen Thesen werden unter Himmlischen allerdings nur selten geduldet.

LAMASCHTUS APOTHEOSE

Vor langer Zeit verwundete die Dämonenherrscherin Lamaschtu den Gott Curchanus tödlich und raubte ihm seine Herrschaft über die Tiere. Die Himmlischen Herrscher versammelten sich daraufhin hastig, um über diesen Vorfall zu sprechen. Es war schlimm genug, dass einer ihrer Verbündeten unter den Göttern gefallen war. Dass aber eine Dämonenherrscherin in der Lage gewesen war, ihn zu töten und infolgedessen selbst zu einer Göttin wurde, sorgte für schiere Panik. Wenn jeder Dämonenherrscher zu einer solchen Tat fähig wäre, was sollte andere - von denen es aufgrund der Eigenschaften ihrer Heimatebene unendlich viele geben könnte - davon abhalten, es Lamaschtu gleichzutun? Diese Frage beschäftigt die Himmlischen Herrscher weiterhin und angesichts des Problems zetteln sie seitdem immer wieder neuen Streit und Krieg zwischen den Dämonen des Abys an. Für den Augenblick haben diese verbergenden Machenschaften den Himmlischen Herrschern etwas Zeit verschafft. Niemand kann jedoch sicher sein, wie lange sie es verhindern können, dass weitere Dämonenherrscher zu neuer, schrecklicher Macht aufsteigen.

DER OINODAIMON

Als die Vier Reiter der Apokalypse ihren Bruder, den mysteriösen Ersten Dämonen - manchmal auch der Oinodaimon genannt -, gefangen setzten, trafen sich die Himmlischen Herrscher, um dieses seltsame, aber möglicherweise vorteilhafte Ereignis zu diskutieren. Eine Zeit lang hatte die Macht über die Dämonen nur auf den Schultern eines einrigen, hungrigen, bisartigen Wesens gelastet und war nun fragmentiert und geschwächt, da es zum Gefesselten Fürst geworden war. Die meisten Himmlischen Herrscher sahen dies als eine gute Sache und ein Zeichen dafür an, dass die Kräfte von Abaddon sich nicht mehr unter einem Banner versammeln würden. Andere äußerten jedoch Befürchtungen, dass sich die Probleme der Celestischen nun vermehrt anstatt vermindert hätten. Auch heute noch sprechen die übernatürlichen Wesen der Höheren Ebenen nur leise über den verfluchten Ersten Dämonen, denn sie sind sich nicht sicher, ob er immer noch eine reale Bedrohung darstellt oder ob seine Macht für immer unwirksam geworden ist.

AUS DEN CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN

Worin die Himmlischen Herrscher wieder und wieder ihre endlose Weisheit zur Schau stellen und den Unwürdigen die Gaben der Vergebung und der Bildung verleihen. Denn nur durch die Einsicht ihrer ungezügelten Göttlichkeit können wir erkennen, was gut und was böse ist.

- Aus den Chroniken der Rechtschaffenen,
"Vollkommene Weisheit"

RAGATHIELS AUFSTIEG

Der so genannte General der Rache mag heute einer der am meisten respektierten Herrscher des Himmels sein, aber das war nicht immer so. Erst nach Jahrhunderten (oder sogar Jahrtausenden), die der Halb-Teufel damit verbrachte, eine epische Tat nach der anderen zu vollbringen, um seinen Wert zu beweisen, hielten die Himmlischen Herrscher eine außergewöhnlich lange Konkordanz ab, um seinen möglichen Aufstieg in ihre Ränge abzuwägen. Die meisten der Herrscher stimmten zu, dass Ragathiels Errungenschaften voller Heldenmut diese Ehre verdienen würden. Allein der Umstand, dass er vom Blute Disputers war, dem Fürsten des zweiten Kreises der Hölle, löste nicht wenige Bedenken und Zurückhaltung unter den Herrschern aus. Man sagt, dass Argueros den Eid leistete, über Ragathiel zu wachen, sollte diesem der Aufstieg gewährt werden. Dieser Schwur soll letztendlich dazu geführt haben, dass der General der Rache in den Rang eines Himmlischen Herrschers erhoben wurde.

DAS SIEBTE ABKOMMEN

Über die geheimnisvolle Konkordanz, die nur unter das Siebte Abkommen bekannt ist, wird nie gesprochen, auch wenn sich alle Beteiligten an die abscheuliche Nacht erinnern, in der die Versammlung einberufen wurde. Auch heute noch, Hunderte oder Tausende von Jahren später (niemand will die Zahl nennen), wenn einer der Himmlischen Herrscher unbeabsichtigt den Namen dieser verfluchten Konkordanz in den Mund nimmt, verstummen alle Gespräche. Der betroffene, unvorsichtige Herrscher entschuldigt sich und geht, denn sein Argument ist nicht länger wichtig.

Nur die Chroniken der Rechtschaffenen gewähren Einblick in Einzelheiten des Siebten Abkommens. Doch selbst in diesem Buch wurden einige Namen der Beteiligten durch heiliges Feuer versengt oder mit Engelsblut bis zur Unleserlichkeit verwischt. Was übrig bleibt, ist dermaßen lästerlich, dass viele Himmlische Herrscher nach dem Buch suchen, nur um es zu zerstören. So wollen sie endlich jede Erinnerung an die unaussprechliche Konkordanz für alle Zeit aus dem kollektiven Gedächtnis des Multiversums tilgen.

DIE SUCHE NACH ZON-KUTHON

Vor Äonen verließ Schelyns Halbbruder (damals unter dem Namen Dou-Brat bekannt) die bekannte Welt, um nach Finsternis zu suchen. Die Himmlischen Herrscher beriefen Konkordanz ein, um den verschollenen Gott zu finden. Zahllose Gesandte von den Höheren Ebenen durchforsteten das Multiversum nach irgendeinem Zeichen von ihm. Man erzählt sich, dass es der Schwarze Schmetterling war, die tief in der Leere zwischen den Ebenen zuerst über die gebrochene Gestalt des gefallenen Dou-Brat stolperte. Wahrscheinlich führte sie den dann neu erstandenen Zon-Kuthon zurück zu seiner Halbschwester, damit sie miteinander sprechen konnten. Die Beziehung zwischen Desnas Schatten und Schelyn ist deshalb laut ihrer Anhänger heute belastet, denn die Herrscherin fühlte sich teilweise verantwortlich für den Spalt, der zwischen den göttlichen Geschwistern besteht.

DAS ZEITSCHLOSS

Zeitreisen sind eine verworrene Sache und die meisten Himmlischen Herrscher gehören der Denkschule an, dass solche Macht, welche die Wirklichkeit verändern kann, nicht in die Hände von Sterblichen gehört. Sie sind sich jedoch nicht darüber einig, dass man es auch unsterbliche Wesen nicht erlauben sollte, Zeitreisen zu unternehmen, denn chronologische Angelegenheiten betrafen diese so gut wie gar nicht. Es gibt Gerüchte, dass eine besonders alte Herrscherin, deren Name lange vergessen ist, eine Konkordanz einberief, um einen Eingriff in den Fluss der Zeit anzuregen, mit dem die Gegenwart zum Besseren verändert werden könne. Als die Himmlischen Herrscher allerdings zusammentrafen, gab es von ihr keine Spur außer einem obskuren Gerät, das sie am Ort der Konkordanz zurückgelassen hatte. Alle damals anwesenden Herrscher erinnern sich an das alte Mitglied ihrer Vereinigung, welches sie eingeladen hatte. Jeder von ihnen kennt sie aber unter einem anderen Namen, mit einer unterschiedlichen Gestalt und ebenso unterschiedlichen Taten. Viele Herrscher folgern daraus, dass sie in den Tiefen der Zeit verschollen ist - vielleicht weit in der Vergangenheit - und dass sie dabei ist, deren Verlauf zu ändern.





DIE VEREHRUNG DER HIMMLISCHEN

AN NICHTS LIEGT DEN HIMMLISCHEN HERRSCHERN, EGAL WELCHE MACHT UND WELCHEN RUHM SIE INNEHABEN, MEHR ALS AN DEN HERZEN DER STERBLICHEN. DIE ANBETUNG DURCH DIESE ZERBRECHLICHEN KREATUREN, DEREN EXISTENZEN IM VERGLEICH MIT DER LANGLEBIGKEIT IHRER UNVERGÄNGLICHEN SEELEN SO FLÜCHTIG SIND, TRÄGT UND ERNÄHRT DIE KRÄFTE DES GUTEN. STERBLICHE KÖNNEN DIE KÜRZE IHRER KÖRPERLICHEN ERFAHRUNGEN NUR SCHWERLICH BEGREIFEN, GENAUSO WIE DIE FÜLLE DER BELOHNUNGEN, DIE IN DEN HIMMLISCHEN REICHEN AUF SIE WARTET. DAHER IST ES DIE AUFMERKSAMKEIT EINES HIMMLISCHEN HERRSCHERS WERT, WENN DIESE WESEN AUCH NUR EINEN KLEINEN TEIL IHRER ANNEHMlichkeiten OPFERN. MYSTERIENKULTE BEWEISEN DIE HINGABE UND DIE ERLEUCHTUNG STERBLICHER VÖLKER. IHRE MITGLIEDER HABEN SICH DIESEN LOHN VERDIENET.

- AUS DEN CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN,
„DIE BEDEUTUNG VON MYSTERIENKULTEN“

Die Himmlischen Herrscher verzweifeln angesichts von leidenden Sterblichen guter Gesinnung. Sie sehen jedoch ein, dass sogar ihre gesammelten Kräfte nicht ausreichen würden, alle Not zu beenden. Daher begnügen die Herrscher der guten Äußerer Ebenen sich mit den Wohltaten ihrer Anhänger und anderer gutherziger Sterblicher. Die Macht der celestischen Fürsten mag zwar gewaltig sein, aber das gilt auch für das, was ihre Gläubigen erreichen können. Aus diesem Grund versuchen die Herrscher, die Verbindung zwischen ihnen und denen, die sie anbeten, ständig aufrecht zu erhalten und zu vertiefen. Nur so können sie sicherstellen, dass so viele Individuen wie möglich Gutes tun.

DIE VEREHRUNG VON HIMMLISCHEN HERRSCHERN

Da die Riege der Himmlischen Herrscher so vielfältig ist, nimmt auch ihre Verehrung sehr unterschiedliche Formen an. Es gibt allerdings bestimmte Gemeinsamkeiten. Die meisten Herrscher ziehen es bei der Rekrutierung von neuen Anhängern vor, diesen ein Beispiel zu sein, anstatt sie durch das Gespräch zu überzeugen; dafür sind die Gruppierungen von ergebenen Gläubigen da, welche man Mysterienkulte nennt. Diese Kulte haben zwei Aufgaben beim Kundtun des Ruhms ihrer Himmlischen Herrscher. Die erste ist natürlich das Auffüllen ihrer Ränge mit neuen Mitgliedern. Die zweite Aufgabe besteht darin, Sorge dafür zu tragen, dass der Name des Herrschers und seine Taten immer größeren Bekanntheitsgrad erreichen, womit die Kulte dann wieder neugierige oder leicht beeinflussbare Personen an sich binden. Denn man kann auch dann zu einem der celestischen Fürsten beten, wenn man keinem Mysterienkult angehört, und je mehr Personen den Namen eines Herrschers und seine Einflussbereiche kennen, desto mehr werden sich an ihn wenden, wenn sie Hilfe benötigen.

Das Anbeten von Himmlischen Herrschern ist nicht nach Charakterklasse beschränkt. Allerdings ziehen göttliche Zauberkundige die meisten Vorteile daraus. Auf der Innenseite des Buchdeckels befindet sich eine Liste aller hier besprochenen Herrscher, einschließlich ihrer Domänen und bevorzugten Waffen. Himmlische Herrscher, die nicht in diesem Buch zu finden sind, gewähren ihren Klerikern für gewöhnlich Zugang zur Domäne des Guten sowie drei zusätzlichen Domänen, die sich an ihrer Gesinnung, ihrer Persönlichkeit und ihren Einflussbereichen orientieren. Werden die Unterdomänen aus den *Pathfinder-Expertenregeln* verwendet, so können Kleriker von Himmlischen Herrschern auf alle Unterdomänen zugreifen, welche von den gewöhnlichen Domänen des Herrschers abgeleitet werden, mit Ausnahme der folgenden (die von Himmlischen Herrschern nie verliehen werden): Alpträume, Dämonen, Dämonen, Mord, Proteaner, Täuschung, Untod, Unvermeidbare und Verwesung.

Druiden: Eine Reihe von Himmlischen Herrschern übt eine Anziehungskraft auf Druiden aus. Diese bauen in der Regel keine Mysterienkulte auf und schließen sich ihnen auch selten an. Sie vereinen sich allerdings in Zeiten großer Umwälzungen in der Natur mit anderen Gläubigen. Druiden, welche Himmlische Herrscher verehren, betrachten sie nicht selten als Ver-

körperungen der natürlichen Ordnung und nicht als Wesenheiten, die unabhängig von der Umwelt existieren.

Inquisitoren: Inquisitoren arbeiten häufig für rechtschaffene gute Himmlische Herrscher, finden sich aber unter den Gläubigen aller dieser celestischen Fürsten. Zu Mysterienkulten gehörende Inquisitoren verfolgen nicht nur Feinde des Kults, sondern auch jene, die den gewöhnlichen Anhängern ihres Herrschers Böses wollen. Einige von ihnen sind speziell dafür ausgebildet, böse Eindringlinge in ihrem Mysterienkult aufzuspüren.

Kleriker: Kleriker dienen häufiger als Anführer von Mysterienkulten als Angehörige anderer Klassen. Diese Anführer nehmen typischerweise einen Titel an, der mit dem Beinamen ihres Herrschers assoziiert ist. Zum Beispiel könnte der Anführer eines Kultes von Ragathiel, dem General der Rache, sich als „Soldat der Rache“ bezeichnen. Solche Titel variieren von Region zu Region und hängen von der Größe des Mysterienkults sowie den Persönlichkeiten seiner Mitglieder ab.

Mystiker: Mystiker, die einen Himmlischen Herrscher verehren, sehen ihren Fluch im Allgemeinen als etwas, was in Wirklichkeit einen Segen darstellt; eine Herausforderung, die ihre Seele läutern und ihnen verborgene Wahrheiten offenbaren soll. Solche frommen Mystiker arbeiten für gewöhnlich allein, auch wenn einige Mitglieder von Mysterienkulten werden. Diese steigen oft zu Anführern im Kult auf und schreiben ihren Erfolg göttlichen Visionen oder Eingebungen zu. Ein Mystiker des Himmlischen wählt typischerweise die Mysterien des Firmaments, des Lebens, der Natur, der Schlacht und des Wissens, aber es bestehen hier keine Einschränkungen.

Paladine: Paladine stehen den militärischen Flügeln von Mysterienkulten auf der ganzen Welt vor. Solche Kulte, die mit der Mitgliedschaft von mehreren Paladinen gesegnet sind, weisen diesen zusammen mit einer Anzahl von fanatischen Soldaten eine spezifische Aufgabe zu. Zum Beispiel könnte ein Paladin die Truppen in die Schlacht mit bösen Kulten führen, während ein anderer eine Leibwache zum Schutz des Mysterienkult-Anführers ausbildet. Paladine folgen vor allem den Herrschern Arqueros, Dammerich, Olheon, Ragathiel oder Vildeis.

Waldläufer: Waldläufer verehren meistens die gleichen Himmlischen Herrscher wie Druiden. Andere beten zu Herrschern, deren Einflussbereiche Jagd oder Schlacht umfasst, oder zu solchen, die für ihr bevorzugtes Gelände zuständig sind. Zum Beispiel könnte ein Waldläufer, der sich unter den üppigen Bäumen eines Dschungels heimisch fühlt, Picoperi anbeten. Sollte ein Waldläufer einem Mysterienkult beitreten, bewacht er oft dessen Außenposten in der Wildnis oder ein heiliges Gebiet außerhalb von Städten.

Nicht-göttliche Klassen: Individuen, die keine göttlichen Zauberkünste besitzen, können sich aufgrund eines Einflussbereichs eines Himmlischen Herrschers zu diesem hingezogen fühlen. Eine Person mag – genauso wie Gläubigen eines Gottes – das Dogma eines Herrschers verehren oder respektieren. Barbaren bewundern häufig Valanis ertümliche Kraft, Barden finden Seramaydiels Musik anziehend und viele gute Magier empfinden Respekt für Soralyons arkanes Wissen. Aber im Allgemeinen erlangen jene, die keine göttlichen Zauberkünste besitzen, keine regeltechnischen Vorteile durch die Verehrung eines Himmlischen Herrschers.



MYSTERIENKULTE

Anhänger von Himmlischen Herrschern errichten normalerweise keine großartigen Tempel wie die Gläubigen der meisten Gottheiten. Stattdessen gründen sie kleine Gruppierungen, die man Mysterienkulte nennt – Gemeinden von Sterblichen, welche einen bestimmten Herrscher oder einen Aspekt des Himmlischen anbeten. Wenn Himmlischen Herrschern ein Bauwerk gewidmet wird, dann handelt es sich dabei meistens um kleine Schreine, geweihte Monumente (wie Monolithen, Statuen u. ä.) oder heilige Orte von natürlicher Schönheit. Der Arvenstieg in Magnimar stand beispielsweise ursprünglich im Zentrum des varisianischen Spiritualismus, der die celestischen Mächte verehrte, und wird auch heute noch von vielen Varisianern als heilig angesehen.

Es existieren jedoch manchmal größere, traditionelle Tempel für Himmlische Herrscher, deren Einflussphären ein gewisses Maß an Koordination unter ihren sterblichen Anhängern erfordern. Falayna und Ragathiel geben oft den Impuls für die Gründung von Ritterorden, die Kasernen, Kathedralen und Befestigungsanlagen benötigen. Mysterienkulte von Soralyon arbeiten häufig zusammen, um Orte mächtiger Magie zu bewachen, wozu sie Kapitelhäuser mit angebauten Kirchen errichten. Herrscher ohne solchen Fokus sehen keine Notwendigkeit für große Tempel und bevorzugen es, wenn ihre Gläu-

bigen kleinere Schreine erbauen oder ihnen bestimmte Orte weihen. So können die Anhänger mehr Zeit damit verbringen, die Mission der Herrscher zu erfüllen.

Mysterienkulte haben für gewöhnlich zwischen fünf und dreißig Mitglieder. In Großstädten mögen es mehr sein, aber die meisten Gemeinden sind klein und privat. Sie tendieren dazu, sich auf eine von verschiedenen, häufig vorkommenden Weisen zu organisieren, auch wenn manche durchaus einzigartig sein können. Der folgende Abschnitt umreißt fünf der am meisten verbreiteten Organisationsformen von Mysterienkulte, die Arten von Mitgliedern, die sie üblicherweise anziehen. Außerdem Beispiele für zu ihnen passende Himmlische Herrscher sowie ihre Domänen für Kleriker, wo diese Kulte vorkommen und eine Auswahl an Zielen des jeweiligen Kults.

Kosmischer Mysterienkult

Mitglieder Astronomen, Ebenenreisende, Sterngucker, Wanderer
Beispiele für Schutzmächte Pulura, Schwarzer Schmetterling, Sinschakti, Valani

Assoziierte Domänen Befreiung, Dunkelheit, Gutes, Leere^{WBIS}, Luft, Magie, Reisen, Wasser, Wissen

Standorte Absalom, Hyrantam (Flutländer), Niswan (Jalmeray), Quantum (Nex)

Ziele Kampf gegen extraplanares Böses, Bau von Schreinen auf anderen Ebenen und Planeten, Erforschen anderer Dimensionen, Sammlung von Wissen über extraplanare Kreaturen

Kosmische Mysterienkulte erforschen auf der Suche nach Erleuchtung und nach Nähe zu ihren himmlischen Schutzmächten die Weiten der Ebenen. Sie bilden sich oft aus dem Wunsch, eine bestimmte Ebene zu erkunden – meist eine mit ihrer Schutzgottheit assoziierte Ebene. Sie senden von ihrer Operationsbasis auf der materiellen Ebene kleine Gruppen von Forschern zu vorher ausgesuchten Gebieten auf der Schwesterebene aus, wobei sie diese Gruppen mit Abenteurern auffüllen, sollte dies nötig sein.

Einige kosmische Mysterienkulte verzichten auf das Reisen zu den Höheren Ebenen und gehen anstatt dessen aggressiv vor, zum Beispiel indem sie Krieg gegen die Bewohner des Abyss führen. Wieder andere Kulte glauben, dass die Lehren ihrer Schutzmächte sie dazu anhalten, in die am weitesten abgelegenen Regionen entweder des Multiversums oder des Kosmos auf der materiellen Ebene vorzustoßen.

Kriegerische Mysterienkulte

Mitglieder Kämpfer, Kreuzfahrer, Paladine, Ritter, Sanitäter

Beispiele für Schutzmächte Arqueros, Dammerich, Falayna, Olheon, Ragathiel, Tanagaar

Assoziierte Domänen Adel, Gutes, Herrlichkeit, Krieg, Ordnung, Schutz, Stärke, Tod, Zerstörung

Standorte Augustana (Andoran), Nerosyan (Mendev), Vellumis (Finismur), Zimar (Taldor)

Ziele Zerstörung bekannter Operationen des Bösen, Schutz einer Bevölkerung durch Waffengewalt, Sicherung eines strategischen Orts, Kriegsführung im Namen eines Himmlischen Herrschers



Kriegerische Mysterienkulte stellen Kämpfer für das Gute an vorderster Front dar und ihre Mitglieder folgen den ritterlichen Kodexen ihrer Schutzmächte. Diese Organisationen sind meistens wesentlich größer als die Mehrzahl der anderen Mysterienkulte, denn zum Führen des Krieges gegen das Böse braucht man eine große Anzahl von Kämpfern. Wenn bösartige Wesen die Kräfte des Guten offen bedrohen – sei es in der Gestalt einer Armee von Untoten, einer dämonischen Invasion oder einer anderen schrecklichen Macht –, sind in der Nähe befindliche kriegerische Mysterienkulte zu Stelle, um ihnen zu widerstehen.

Viele kriegerische Kulte ähneln im Aufbau Ritterorden, mit rigider Rangfolge, welche die der Archonten des Himmels nachahmt. Andere haben eine aggressive Ausrichtung anstatt einer defensiven; sie rücken über Grenzen hinweg vor, um ihren Einfluss über ein größeres Territorium auszuweiten, damit das Gute dort florieren kann.

Naturverbundene Mysterienkulte

Mitglieder Exzentrische Spiritualisten, Hexen, Mystiker, Naturforscher
Beispiele für Schutzmächte Halcamora, Jalajatali, Lalaci, Tanagaar, Tolc, Valani

Assoziierte Domänen Chaos, Erde, Feuer, Luft, Pflanzen, Sonne, Tiere, Wasser, Wetter, Zerstörung

Standorte Der Dschungel des Mwangi-Beckens, Reifswald (Irrisen), Südlicher Klauenwald (Nirmathas)

Ziele Heilung verletzter Natur, Bekämpfen heranrückender Zivilisation, Schutz wilder Tiere und Gebiete

Naturverbundene Mysterienkulte sind kleiner als andere und versammeln sich außerhalb der Zivilisation. Ihre Mitglieder betreten durchaus Siedlungen oder leben für eine Weile in Städten, ziehen es aber vor, ihre Zeit in der Wildnis zu verbringen. Diese Kulte nehmen auf der Suche nach Erleuchtung gelegentlich halb-nomadische Praktiken an, bleiben aber für gewöhnlich in einem kleineren Gebiet und bereisen dieses nach einem zyklischen Muster.

Angehörige naturverbundener Mysterienkulte widmen ihre Zeit den ursprünglichen Kräften der Natur, die sich durch ihre Verehrung der Himmlischen Herrscher interpretieren. Einige Kulte sind dabei passiv, wachen über das Land und führen Reisende durch ihr Gebiet. Andere gehen aggressiver vor, bekämpfen die Mächte der über das Land kriechenden Zivilisation und jagen Siedlern Angst ein, welche die heilige Natur bedrängen. Diese Kulte sind zwar von guter Gesinnung und verletzen oder töten niemals Unschuldige. Ihre Mitglieder tendieren aber dazu, geradlinig sowie kurz angebunden zu sein und gehen nicht immer höflich mit zivilisierten Wesen um.

Nomadische Mysterienkulte

Mitglieder Barbaren, Druiden, Nomaden, reisende Waldläufer, Wahrsager

Beispiele für Schutzmächte Aschava, Chucaro, Jaidz, Lalaci, Rauros, Sinaschakti, Tolc

Assoziierte Domänen Befreiung, Chaos, Erde, Glück, Gutes, Luft, Magie, Reisen, Ruhe

Standorte Die Krone der Welt, der Dschungel des Mwangi-Beckens, Sanoswald (Varisia), Vudra, Zho-Berge (Qadira)

Ziele Entdeckung neuer Orte, Errichtung von Schreinen an neuen Orten, Reisen zu mythischen oder geweihten Orten, Verbreitung der Lehren der Schutzgottheit des Kultes

Nomadische Mysterienkulte ähneln in ihren launenhaften Praktiken den Azatas. Sie sind ständig in Bewegung und daher nicht selten kleiner als andere Mysterienkulte. Ihre Mitglieder wandern in kleinen Gruppen von Gebiet zu Gebiet und bleiben nie lange an einem Ort. Dabei versuchen sie, das Wissen über ihren Himmlischen Herrscher in verschiedenen Regionen der ganzen Welt zu verbreiten. Manche befinden sich auch auf Pilgerfahrt, auf der Suche nach einem heiligen Ort ihrer Schutzgottheit, wie einem versteckten Tal, einem uralten Monument oder einer vergessenen Stadt. Einige suchen sogar nach Orten, die möglicherweise gar nicht existieren; für sie ist der Weg das Ziel.

Unter den Mitgliedern von nomadischen Mysterienkulten können sich auch Missionare befinden – Fanatiker, welche anderen von ihrer Schutzgottheit erzählen und an allen von ihnen bereisten Orten Schreine errichten wollen. Die meisten dieser Mysterienkulte verhalten sich im Umgang mit Angehörigen anderer Kirchen respekt- und taktvoll, aber einige gehen bei ihren Bekehrungsversuchen rabiat vor.

Verborgene Mysterienkulte

Mitglieder Ausreißer, rebellische Regierungsbeamte, Revolutionäre, Unterdrückte, Wissenssucher

Beispiele für Schutzmächte Arschea, Chadali, Eritrice, Irez, Zohls

Assoziierte Domänen Befreiung, Gemeinschaft, Gutes, Krieg, Magie, Schutz, Tricks, Wissen

Standorte Azir (Rahadoun), Egorian (Cheliox), Kerse (Druma), Nisroch (Nidal), Ruinen von Tumen (Osirion)

Ziele Verstecken von gefährlichem Wissen, Werbung für religiöse Freiheit, Schutz einer unterdrückten Personengruppe, Aufdecken alten Wissens

Verborgene Mysterienkulte arbeiten im Schatten, entweder um sich oder um Unschuldige zu schützen. Diese Gruppierungen bilden sich häufig in tyrannischen Ländern, wo die offene Verehrung guter Gottheiten und Himmlischer Herrscher verboten ist. Sie bieten Gläubigen und Revolutionären einen sicheren Unterschlupf zum Beten und/oder zum Planen von rechtschaffenen Umsturzversuchen. An Orten, wo das Anbeten von oben genannten Mächten zwar nicht verboten, aber gesellschaftlich nicht akzeptiert ist, können verborgene Kulte existieren, um die Identitäten ihrer Mitglieder zu beschützen, damit diese aufgrund ihres Glaubens keine Nachteile erfahren müssen.

Neben dem Schutz von Anhängern guter Mächte gibt es auch verborgene Mysterienkulte, die nach altem Wissen suchen oder es vor anderen verstecken wollen. Einige dieser Kulte versuchen, verstecktes Wissen zu entdecken, damit es ihrer Sache zum Erfolg verhilft. Andere wollen die Bevölkerung vor schädlichen Informationen bewahren, die aus gutem Grund verborgen wurden.



DIE BESCHWÖRUNG VON CELESTISCHEN WESEN

Sterbliche mit einem guten Herzen und starkem Charakter rufen manchmal die Inbegriffe des Guten um Hilfe oder göttliche Intervention an. Zwar kann jeder Sterbliche beten; manche erhalten sogar Antwort in Form eines Zeichens oder von Unterstützung. Allerdings sind nur mächtige Zauberkundige in der Lage, himmlische Wesen zu beschwören, damit diese ihr Hilfeersuchen beantworten. Tugendhafte Beschwörer sammeln und teilen Informationen über die verschiedenen Arten von Celestischen, deren Beantwortung von Beschwörungen am wahrscheinlichsten ist, sowie darüber, wie man am besten eine bestimmte Art von celestischen Wesen zu sich ruft. Solche Informationen werden streng gehütet, damit sie nicht in die Hände des Bösen fallen.

Auf den folgenden Seiten sollen die Himmlischen sowie die Methoden zu ihrer Beschwörung aufgeführt werden, die von Gelehrten des Göttlichen am besten dokumentiert wurden. Die Verwendung einer dieser geheimen Methoden verleiht dem Zauberkundigen einen Bonus von jeweils +2, +4 oder +6 auf seinen Charismawurf zum Überzeugen des Celestischen zur Hilfeleistung im Rahmen eines der verschiedenen Zauber mit *Bindender Ruf* im Namen. Dabei sollte der Spielleiter festlegen, wie hoch der Bonus ist. Göttliche Zauberkundige guter Gesinnung dürften eher *Verbündeter aus den Ebenen* verwenden, um celestische Alliierte herbeizurufen. In diesem Fall reduziert die Benutzung einer der geheimen Methoden die Kosten für die Hilfe des Celestischen um 5 %, 10 % oder 20 % - je nach Entscheidung des SL.



Agathionen

Die majestätischen Agathionen des Nirwana ziehen oft Gaben von Kunstgegenständen oder eines Liedes vor. Viele von ihnen schätzen auch Geschenke, die sie an ihre ungezähmte, celestische Heimat erinnern.

Avoral: Avorale sind schwer fassbare, vogelähnliche Agathionen, die in Kriegszeiten als Späher und Spione agieren. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein goldener Vogelkäfig mit entfernter Tür im Wert von mindestens 50 GM.

Bischof: Diese fischähnlichen Agathionen üben ihre celestischen Pflichten sowohl im Wasser als auch an Land aus. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein Kunstgegenstand mit einem aquatischen Motiv im Wert von mindestens 25 GM.

Cervinal: Die königlichen Cervinale arbeiten mit anderen Agathionen zusammen, damit ihre gemeinsame Stimme bei Angelegenheiten gehört wird, die alle guten Äußeren Ebenen betreffen. *Bevorzugte Opfergabe:* Drei lebendige Schösslinge, davon jeder von einer anderen, exotischen Art Baum, die nach der Beschwörung in fruchtbare Erde eingesetzt werden.

Cetaceal: Die anmutigen und mächtigen Cetaceale beschützen die Ozeane der Äußeren Ebenen und Welten der Sterblichen. *Bevorzugte Opfergabe:* Vier Fläschchen mit heiligem Wasser, die an den Kardinalpunkten des Beschwörungszirkels abgestellt werden.

Draconal: Draconale sind machtvolle Agathionen, welche in Abstimmung mit den Zielen der Götter agieren. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein kleiner Schatzhort, der aus mindestens 100 GM an Münzen, 200 GM an Edelsteinen, 200 GM an Kunstgegenständen sowie 2.000 GM an magischen Gegenständen besteht.

Felival: Diese neugierigen Agathionen besitzen die Gestalt anmutiger Hauskatzen und lieben es, die Welt der Sterblichen auf der Suche nach neuen und aufregenden Wundern zu durchstreifen. *Bevorzugte Opfergabe:* Eine moralisch mit sich im Widerstreit befindliche Person, der der Felival helfen kann, auf den Pfad des Guten zu finden.

Leonal: Diese stolzen Agathionen besitzen Löwenköpfe und bewachen die Tore des Nirwana. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein böser Humanoider mit einem HG von mindestens 10, welcher nach der erfolgreichen Beschwörung freigelassen werden muss, damit der Leonal und der Beschwörer ihn bezwingen können.

Vulpinal: Die ansehnlichen und freundlichen Vulpinal sind die Barden der Agathionen. *Bevorzugte Opfergabe:* Das Versprechen, eine Stunde damit zu verbringen, dem Vulpinal Geschichten zu erzählen und dabei amüsant zu sein; wenigstens eine dieser Geschichten muss neu für den Vulpinal sein.

Archonten

Die stoischen Archonten bekämpfen entschlossen das Böse und bringen jenen Sterblichen große Hochachtung entgegen, welche ihnen beim Besiegen ihrer Feinde helfen können. Sie erachten Eide und Versprechen als heilig; Sterbliche sollten darauf achtgeben, sich an die ihnen zu halten.

Jagdarchon: Die Jagdarchonten mit ihren Hundeköpfen fungieren sowohl als Wächter als auch als Soldaten. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein herrenloser Hund, den der Beschwörer von der Straße holen, waschen und füttern muss. Außerdem muss er das Versprechen geben, nach der Beschwörung ein permanentes, sicheres Heim für den Hund zu finden.

Legionsarchon: Legionsarchonten sind die Fußsoldaten des Himmels und verbreiten Frieden im ganzen Multiversum. *Bevorzugte Op-*

fergabe: Ein Eid, in der folgenden Woche einem wohlthätigen Tempel oder einer Mission zehn Stunden Zeit zu schenken. Bricht der Beschwörer den Eid, muss der dem Legionsarchonten einen Monat lang ohne Einschränkungen zu Diensten sein.

Leuchtender Archon: Die kleinen, aber treuen Leuchtenden Archonten agieren in der Schlacht als Hilfstuppen. *Bevorzugte Opfergabe:* Das Versprechen, sich nach der Beschwörung eine Stunde lang mit dem Archon zu unterhalten.

Posaunenarchon: Diese Archonten agieren als Boten, führen aber auch Armeen des Himmels an, indem sie ihre magischen Posaunen ertönen lassen. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein seidenes Feldzeichen im Wert von mindestens 75 GM.

Schildarchon: Schildarchonten sind behäbige, unerschütterliche Gestalten in der Schlacht zwischen Gut und Böse. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein mit dem Bildnis eines Schildarchonten graviertes Turmschild zusammen mit dem Versprechen, diesen Schild die folgenden drei Monate im Kampf zu benutzen. Danach muss der Schild einem Ritterorden gestiftet werden. Bricht der Beschwörer das Versprechen, muss er dem Schildarchonten drei Jahre lang ohne Einschränkungen zu Diensten sein.

Sendbotenarchon: Diese winzigen, aber eifrigen Archonten dienen manchmal würdigen Zauberkundigen als Vertraute. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein unverfälschtes Gleichnis oder Sprichwort, welches während des Beschwörungsrituals rezitiert werden muss.

Späherarchon: Späherarchonten sind die Spione und Kundschafter des Himmels. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein Stück militärischer Information einer böse gesinnten Armee oder Nation.

Sternarchon: Sternarchonten sind die Taktiker und Strategen der Armeen des Himmels. *Bevorzugte Opfergabe:* Detaillierte Strategien von mindestens drei bedeutenden Schlachten gegen das Böse, die von den Urhebern selbst diktiert und durch den Beschwörer ohne Zwang oder Bestechung erlangt worden sein müssen.

Azatas

Die freigestigigen Azatas erfreuen sich an allen möglichen drolligen Opfergaben und mögen es, wenn sie es mit Sterblichen zu tun haben, die ähnlich unberechenbar sind wie sie.

Bralani: Diese Azatas genießen das Erkunden neuer Gebiete, stürmisches Wetter und Geschicklichkeitsspiele. *Bevorzugte Opfergabe:* Vier Flaschen wertvollen Inhalts, z. B. Gold, im Einzelwert von mindestens 25 GM.

Brijidine: Die feurigen Brijidinen schätzen Kunst, Poesie und würdige Delikatessen. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein exotisches und kunstfertiges Gedicht, das auf einen Rubin mit einem Wert von mindestens 1.000 GM graviert sein muss.

Ghaele: Ghaelen sind schöne, ritterlicher Krieger, die jede Verkörperung des Bösen ohne Unterlass angreifen. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein gefesselter böser Drache, böser Externar oder Untoter mit einem HG von mindestens 12, der zum Abschluss des Beschwörungsrituals freigelassen wird, damit Beschwörer und Ghaele ihn zusammen bekämpfen können.

Lillend: Lillendi sind liebreizende, schlangenartige Azatas, welche Musik und das Erzählen von Geschichten schätzen. *Bevorzugte Opfergabe:* Das Versprechen, die Lillend eine Stunde lang mit kunstfertiger Musik oder Gesang zu unterhalten. Sowohl der Beschwörer oder eine willige Person mit musikalischem Talent kann das Versprechen geben.

Lyrakien: Die launischen Lyrakien erfreuen sich an Musik und an Reisen. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein eigens komponiertes Lied, welches während der Beschwörung gesungen oder gespielt werden muss.

Veranallia: Diese Azatas mit den Körpern von Schlingpflanzen schätzen die Elemente und die Jahreszeiten. *Bevorzugte Opfergabe:* Gefrorenes heiliges Wasser, welches langsam, in einer goldenen Feuerschale über beschworenem Feuer geschmolzen wird. Die Feuerschale muss einen Wert von mindestens 2.000 GM besitzen.

Yamah: Die blauhäutigen, geflügelten Yamahs stellen sich Kreaturen entgegen, die zu bösen Zwecken Magie verwenden. *Bevorzugte Opfergabe:* Eine Reihe von Schriftrollen mit einer Gesamt-Zauberstufe von mindestens 5. Dazu das Versprechen, die Schriftrollen nach der Beschwörung einem wohlthätigen Tempel zu stiften.

Engel

Engel respektieren das geschriebene Wort, wenn es der guten Sache dient. Viele von ihnen genießen es außerdem, die Scheusale der Unteren Ebenen zu vernichten.

Astraler Deva: Die Kuriere der celestischen Ebenen transportieren Nachrichten zwischen guten Gottheiten und Himmlischen Herrschern. *Bevorzugte Opfergabe:* Eine Rolle frischen, unbefleckten Pergaments in einem mit Juwelen verzierten Schriftrollenbehälter im Wert von mindestens 100 GM.

Balisse: Diese Engel unterstützen Sterbliche, die moralisch mit sich selbst im Widerstreit stehen. *Bevorzugte Opfergabe:* Fünf Kopien eines heiligen Texts, die nach der erfolgten Beschwörung unter Wesen mit Bedarf an moralischer Führung verteilt werden müssen.

Cassisios: Cassisioi erscheinen als geflügelte Helme verschiedener Stile und dienen oft gut gesinnten Zauberkundigen als Vertraute. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein in silberne Tinte verfasster, heiliger Text einer beliebigen guten Religion.

Chorengel: Diese kleinen, geflügelten Engel besitzen magische Stimmen. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein hochwertiger Gesangsvortrag eines gut gesinnten Sängers.

Monadischer Deva: Diese Engel überwachen den Äther sowie die Elementarebenen. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein Streitkolben mit einem Kopf in der Form eines heiligen Symbols einer guten Gottheit sowie das Versprechen, die Waffe nach 33 aufeinanderfolgenden Kämpfen einem passenden Tempel zu stiften.

Movanischer Deva: Movanische Devas bilden die Infanterieeinheiten in den celestischen Armeen und dienen als Emissäre zur materiellen Ebene sowie den Ebenen der positiven und negativen Energie. *Bevorzugte Opfergabe:* Das Versprechen, wenigstens 250 GM an einem wohlthätigen Tempel zu spenden.

Planetar: Planetare sind mächtige Krieger mit dem Ziel, das Böse in all seinen Formen zu vernichten. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein geschworener Eid, im folgenden Jahr wenigstens sechs mächtige, böseartige Externare zu töten. Bricht der Beschwörer diesen Eid, muss er dem Planetar ein Jahr lang zu Diensten sein.

Solar: Die mächtigsten Engel sind Krieger, Jäger, Wächter und Gelehrte. Fast niemand kann ihrer göttlichen Kraft widerstehen. *Bevorzugte Opfergabe:* Ein neutral oder böse gesinntes Wesen mit Verstand und mit nicht weniger als 15 TW, welches willentlich verspricht, ein frommes Leben zu führen und den Diktaten einer gut gesinnten Religion zu folgen. Der Beschwörer muss alles dafür tun, dass das Wesen sein Versprechen hält.



KASTEIUNGSRIUALE

Die celestischen Wesen der Höheren Ebenen sind allen Sterblichen gewogen, welche in ihrem Leben danach streben, Gutes zu tun. Jene Individuen allerdings, deren Hingabe an dieses Ziel sie dazu inspiriert, sich Ritualen der Kasteiung zu unterziehen oder sich gar ganz opfern, gehören zu den liebsten Anhängern der Himmlischen Herrscher. Sie können damit rechnen, dass ihnen im Austausch für ihre frommen Akte himmlischer Segen oder jenseitige Kraft geschenkt wird.

Kasteiungsrituale können auf Uneingeweihte extrem, wie eine Strafe oder sogar wie Folter wirken. Für die durchführenden Personen dienen diese Rituale jedoch dazu, sich dem Göttlichen näherzubringen. Manche glauben, dass sie durch diese Riten den Schmerz von anderen Wesen nehmen und damit die Schwachen retten, welche ihr Leid nicht aushalten können. Andere behaupten, dass die Himmlischen keine Freude darin finden, Sterblichen beim Leiden zuzusehen, aber deren Hingabe und Intentionen zu schätzen wissen. Deshalb würden sie ihnen im Nachleben einen höheren Rang zuweisen. Von Zeit zu Zeit benutzen niederträchtige Sterbliche diese Rituale als schnellen Weg zur Erlangung von Macht. Diese kurzsichtigen Individuen unterschätzen aber meist den spirituellen Stress, dem sie sich aussetzen.

Rituale der Kasteiung erfordern Zeit und einen starken Willen. Man kann sie auf die gleiche Weise erforschen wie einen göttlichen Zauber und Priester gut gesinnter Kirchen geben spezielle Rituale an Wesen weiter, welche ihre Frömmigkeit unter Beweis gestellt haben.

Es können sich nur Kreaturen einem Kasteiungsritual im Austausch für göttliche Macht unterziehen, welche dazu bereit und willig sind. Böse gesinnte Wesen erhalten eine negative Stufe, wenn sie ein solches Ritual durchführen, und die Anzahl dieser negativen Stufen steigt mit jedem vollendeten Ritual. Die negativen Stufen bleiben außerdem bestehen, solange das Ritual aufrechterhalten wird. Sie resultieren niemals in Stufenverlust, können jedoch nicht entfernt werden, während das Ritual aufrechterhalten wird.

Eine Kreatur kann ein Kasteiungsritual beginnen, indem sie eine bestimmte Anzahl von Tagen (angezeigt in der Zeile „Zeitaufwand“ in der Beschreibung des jeweiligen Rituals) auf die Aufnahme von Nahrung und Flüssigkeit sowie auf Schlaf verzichtet. Dieser Zeitaufwand verursacht dem das Ritual durchführenden Charakter zu Beginn jedes aufgewendeten Tages 1W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden. Sollte ein Charakter während dieser Zeit bewusstlos werden, schlägt das Ritual fehl und er muss von vorne beginnen.

Hat eine Person für die Länge der angegebenen Zeitperiode gefastet, muss sie die Kasteiung beginnen und erhält dafür einen Vorteil, solange sie das Ritual aufrechterhält. Dazu muss sie jeden Tag, an dem sie die Vorteile des Rituals erhalten will, eine Stunde lang beten oder meditieren (dies kann mit der Zeit übereinstimmen, die ein Zauberkundiger zum Wiedererlangen seiner Zauber benötigt). Die sich kasteiende Person kann ein Kasteiungsritual eine maximale Anzahl an Tagen aufrechterhalten (und damit der Kasteiung folgen sowie die Vorteile erhalten), die dem anfänglichen Zeitaufwand plus ihrem Konstitutionsmodifikator entspricht (minimal ein

Tag). Zum Beispiel könnte eine Person mit einem Konstitutionsmodifikator von +2 ein Ritual des Fastens bis zu vier Tage lang aufrechterhalten.

Sofern es nicht anders angegeben ist, enden die Effekte eines Kasteiungsrituals augenblicklich, wenn die durchführende Person das Ritual nicht während ihrer täglichen Meditation (oder Gebet) aufrechterhält oder wenn sie das Ritual für seine maximale Anzahl an Tagen aufrechterhalten hat. Die Effekte eines solchen Rituals können auch aufgehoben werden, wenn die durchführende Person mutwillig ein heiliges Symbol der Gottheit oder des Himmlischen Herrschers zerstört, den oder die sie während des Rituals angerufen hat. Diese Handlung verursacht dieser Person 1W6 Punkte Weisheitsschaden und könnte nach Entscheidung des SL weitere Auswirkungen haben (z. B. einen Fluch). Die Effekte eines Rituals können auch verloren gehen, wenn die durchführende Person gegen die Lehren ihrer Schutzgottheit verstößt oder ihre Gesinnung verletzt. Eine Person, welche die Kasteiung ihres Rituals auf die leichte Schulter nimmt oder deren Anzeichen mit großem Aufwand versteckt, kann den Vorteil des Rituals verlieren.

Die folgenden Kasteiungsrituale sind nach dem anfänglichen Zeitaufwand geordnet und stellen nur einige mögliche Beispiele dar. Sie sollen als Inspiration für Spielleiter dienen, damit diese auf ihrer Basis ihre eigenen Riten entwerfen können.

Ritual der Besessenheit

Dein Körper gehört nicht länger dir, sondern ist ein Gefäß für eine höhere Macht, welche dem Willen deiner Schutzgottheit gehorcht.

Zeitaufwand: 7 Tage

Kasteiung: Du lädst göttliche Wesenheiten ein, eine kurze Zeit lang deinen Körper zu benutzen. Einige dieser Wesenheiten wollen womöglich eine Nachricht überbringen, aber die meisten möchten sich einfach nur an das Gefühl erinnern, Fleisch und Blut zu besitzen. Du wirst eine Stunde am Tag außer Gefecht gesetzt, weil sich ein celestischer Geist deines Körpers bemächtigt. Unruhige Geister könnten damit zucken und zappeln, wodurch umstehende Personen glauben, dass du einen Anfall von Fallsucht erleidest. Es ist möglich, dass du unzusammenhängende Worte ausstößt oder mit einer fremden Sprache sprichst, was andere an eine dämonische Besessenheit denken lässt. Ruhigere Geister könnten deinen Körper so schnell und leise übernehmen, dass deine Gefährten die Veränderung nicht mitbekommen. Was die Geister mit deinem Körper anstellen, bleibt weitestgehend ihnen überlassen, aber ein unausgesprochener Vertrag hält sie davon ab, etwas zu tun, was deine Gesinnung oder eventuelle Eide verletzen würde.

Es besteht eine kumulative Chance von 10 % für jede angefangene Stunde, nachdem du morgens aufgewacht bist, dass dein Körper eine Stunde lang von einem Geist übernommen wird. Dein Zustand während dieser Zeit ist regungs- und hilflos, aber dein Körper könnte sich bewegen und mit der Stimme des Geistes sprechen (je nach Entscheidung des SL). Nach einer Stunde wird der Geist verbannt und die Chance für eine weitere Besessenheit auf 10 % zurückgesetzt.

Vorteil: Wenn du in der Lage bist, Energie zu fokussieren, heilst oder verursachst du 2W6 Punkte mehr Schaden. Außer-

dem steigt der SG für den Rettungswurf zum Widerstehen deines Energie-fokussierens um 4. Bist du normalerweise nicht in der Lage, Energie zu fokussieren, so erhältst du diese Fähigkeit. Du heilst oder verursachst Schaden in Höhe von 2W6 Punkten (SG 10 + ½ deiner TW + dein CH-Modifikator). In beiden Fällen betrifft deine fokussierte Energie neben Untoten auch Externare der Unterart Böse, wenn du damit Schaden verursachst.

Ritual der Wundmale

Das Darreichen deines Blutes an deine Schutzgottheit mag dich peinigen, aber du kannst deinen Schmerz in eine Quelle der Heilung umwandeln.

Zeitaufwand: 3 Tage

Kasteiung: Du beginnst zu bluten, was bis zum Ende des Rituals nicht aufhört. Der Ort der Blutung ist von Person zu Person unterschiedlich. Einigen läuft Blut aus ihren Tränenkanälen, Mündern, Nasenlöchern oder Ohren, andere entwickeln Phantomwunden, welche bekannte Wunden imitieren, die einer Schutzgottheit oder einem Himmlischen Herrscher zugeschrieben werden. Das Blut fließt unaufhörlich, aber langsam genug, damit du kein Meer davon hinter dir zurücklässt. Zu Beginn jedes Tages erleidest du 1W6 Schadenspunkte.

Vorteil: Jeder von dir gewirkte Heilzauber heilt 2 Punkte mehr Schaden pro Würfel.

Ritual der Zeichnung

Deine Narben schmerzen fürchterlich, erlauben dir aber, Dinge zu begreifen, die ansonsten über deinen Horizont gehen würden.

Zeitaufwand: 5 Tage

Kasteiung: Du wirst am ganzen Körper von Brandmalen, Blutergüssen und Narben gezeichnet. Diese Male bilden häufig die Form des heiligen Symbols deiner Schutzgottheit, können aber auch die Gestalt von celestischen Runen oder von etwas annehmen, was für dich eine Bedeutung hat. Die Zeichen verursachen dir starke Schmerzen, wodurch du sogar nur schwer Schlaf findest. Du erhältst einen Malus von -2 auf alle Stärke- und Geschicklichkeitswürfe sowie für auf Stärke und Geschicklichkeit basierende Fertigkeitswürfe. Wenigstens eines dieser Zeichen erscheint auf deinem Gesicht und kann auf Personen, die es sehen, verstörend – oder inspirierend – wirken. Das Verdecken aller Zeichen verärgert deine Schutzgottheit.

Vorteil: Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Weisheitswürfe sowie für auf Weisheit basierende Fertigkeitswürfe.

Ritual des Fastens

Du nimmst nur die kleinste Menge Nahrung zu dir, damit dein Blick ungetrübt bleibt und du deiner Schutzgottheit näher sein kannst.

Zeitaufwand: 2 Tage

Kasteiung: Du kannst keine Nahrung aufnehmen, die nicht zu einer speziell eingeschränkten Diät gehört, die auf den Lehren deiner Schutzgottheit basiert. Du darfst nicht mehr zu dir nehmen, als du für dein Überleben brauchst, weshalb du dich ständig hungrig und nicht selten schwach fühlst. Kommst du in einer Herberge oder im Heim eines anderen Wesens unter, könnte deine Zurückweisung von Bewirtung deinen Gastgeber beleidigen. Du musst außerdem stets deine Spezialnahrung für den Fall mit dir führen, dass du in einem Gebiet unterwegs bist, wo dir diese Nahrung nicht zur Verfügung steht. Nimmst du verbotene Nahrung zu dir, bricht das Ritual ab und du musst es von Neuem beginnen. Du erhältst einen Malus von -2 auf Konstitutionswürfe und auf Zähigkeitswürfe gegen Gifte und Krankheiten.

Vorteil: Du erhältst einen heiligen Bonus von +2 auf Konzentrationswürfe und auf Willenskraftrettungswürfe.

Ritual des Verkrüppelns

Auch wenn dich dein Himmlischer Herrscher für deine Kasteiung hat erlahmen lassen, so finden deine Schläge gegen das Böse weiterhin ihr Ziel.

Zeitaufwand: 4 Tage

Kasteiung: Eine deiner Gliedmaßen verkümmert und ist geschwächt. Handelt es sich dabei um einen deiner Arme, erhältst du einen Malus von -2 auf deinen Stärkewert. Handelt es sich bei der Gliedmaße um eines deiner Beine, vermindert sich deine Bewegungsrate um 1,50 m (bis zu einem Minimum von 1,50 m). Außerdem verändert die Haut der betroffenen Gliedmaße häufig ihre Farbe und wird beispielsweise weiß wie Marmor oder rot wie Feuer, je nach Natur deiner Schutzgottheit. Der Anblick der Gliedmaße könnte in anderen Wesen Verehrung oder Abscheu hervorrufen.

Vorteil: Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Angriffswürfe gegen böse Kreaturen sowie einen heiligen Bonus von +4 auf Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz von bösen Kreaturen zu überwinden.





MYSTERIENSUCHER

Zu den frommsten Gläubigen der Himmlischen Herrscher gehören die Anhänger von Mysterienkulten. Diese Zeloten richten ihr Leben nach den Lehren ihrer Schutzgottheit aus und verfeinern ihre Fähigkeiten als Zauberkundige zu Ehren dieser Entität. Die mächtigsten und am meisten respektierten Anhänger von Mysterienkulten steigen zu Anführern auf und verwenden ihre große Zahl von Fähigkeiten und Ressourcen, um die gute Sache zu fördern.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Ein Charakter muss die folgenden Voraussetzungen erfüllen, um ein Mysteriensucher zu werden:

Gesinnung: Eine beliebige Gute

Talente: Himmlischer Gehorsam (siehe S. 5)

Sprache: Celestisch

Fertigkeiten: Wissen (Religion) 7 Ränge

Speziell: Der Charakter muss zu einem Himmlischen Herrscher beten.

Speziell: Der Charakter muss durch die Anwesenheit eines celestischen Wesens spirituell erweckt worden sein – entweder durch die Rettung von der Schwelle des Todes durch einen bereitwilligen, guten Externaren mit einem HG von 5 oder höher oder indem ein celestisches Wesen mit einem HG von 10 oder höher einen vorteilhaften Zauber oder Effekt auf ihn wirkt.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten eines Mysteriensuchers (und ihre Bezugsattribute) sind Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Heilkunde (WE), Motiv erkennen (WE) Wissen (Ebenen) (IN), Wissen (Religion) (IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Klassenstufe: 2 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Mysteriensuchers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Mysteriensucher erlernen den Umgang mit allen einfachen Waffen sowie mit der bevorzugten Waffe ihrer Schutzgottheit, aber nicht mit weiteren Rüstungen oder Schilden.

Zauber pro Tag/Bekanntes Zauber: Ein Mysteriensucher erhält auf den angezeigten Stufen neue Zauber pro Tag so, als sei er eine Stufe in der zauberkundigen Klasse aufgestiegen, zu der er gehörte, bevor er zum Mysteriensucher wurde. Er erhält jedoch keine anderen Vorteile, die er durch diese Klasse erhalten würde, mit Ausnahme der zusätzlichen Zauber pro Tag oder neuer bekannter Zauber (wenn es sich um eine spontan zaubernde Klasse handelt) und der Erhöhung der Zauberstufe. Besaß der Charakter, bevor er zum Mysteriensucher wurde, Stufen in mehr als einer zauberkundigen Klasse, muss er sich entscheiden, in welcher dieser Klassen sich seine Zauber pro Tag erhöhen.

Gesegnet (AF): Nach dem Tod eines Mysteriensuchers erscheint seine Seele auf den Höheren Ebenen. Mit der Zeit verwandelt sich seine Seele in einen Agathion, Archon, Azata oder Engel.

Wird der Mysteriensucher ins Leben zurückgeholt, kann er augenblicklich die Antwort auf eine Frage erhalten, als hätte er Kontakt zu anderen Ebenen gewirkt und seine himmlische Schutzgottheit erreicht. Der Mysteriensucher muss dabei keinen Intelligenzwurf ablegen, um einen Verlust von Intelligenz oder Charisma zu vermeiden. Der Himmlische Herrscher wird als Mittlere Gottheit der Äußerer Ebenen behandelt. Behandle jedes Resultat von „Lüge“ als „Unbekannt“.

Gehorsam (AF): Ein Mysteriensucher muss das tägliche Gehorsamsritual seines Himmlischen Herrschers befolgen, um die Fähigkeiten dieser Prestigeklasse zu behalten (einschließlich aller Zauberkundigkeiten, die durch diese Prestigeklasse verbessert wurden).

Glorreiche Aura (ÜF): Auf der 2. Stufe kann ein Mysteriensucher sich für 1 Runde pro Stufe in dieser Prestigeklasse in eine glorreiche Aura hüllen. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgen. Sein Gesicht leuchtet mit göttlicher Schönheit, aber die Kraft seiner Präsenz kann auf andere Wesen einschüchternd wirken. Der Mysteriensucher erhält einen heiligen Bonus von +4 auf seinen Charismawert und strahlt eine ehrfurchtgebietende Aura mit einem Radius von 3 m aus. Kreaturen die sich in der Aura befinden müssen ein Willenswurf gelingen (SG 10 + Klassenstufe des Mysteriensuchers + CH-Modifikator des Mysteriensuchers). Scheitert der Wurf, so werden sie 1W4 Runden lang Verängstigt. Ungeachtet des Resultats des Willenswurfes können Kreaturen nur einmal innerhalb von 24 Stunden von der Glorreichen Aura eines Mysteriensuchers betroffen werden. Dies ist ein Furchteffekt.

Himmlischer Segen: Ein Mysteriensucher erhält Segen von seinem Himmlischen Herrscher, wenn er Stufen aufsteigt. Die Beschaffenheit dieser Segen unterscheidet sich von Herrscher



MYSTERIENSUCHER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag / Bekannte Zauber
1	+0	+0	+1	+0	Gesegnet, Gehorsam	-
2	+1	+1	+1	+1	Glorreiche Aura	Wie Grundklasse +1
3	+2	+1	+2	+1	Himmlicher Segen 1	Wie Grundklasse +1
4	+3	+1	+2	+1	Brandmal der Heilung 1, Himmliches Wesen herbeizaubern	Wie Grundklasse +1
5	+3	+2	+3	+2	Inbrunst	Wie Grundklasse +1
6	+4	+2	+3	+2	Himmlicher Segen 2	Wie Grundklasse +1
7	+5	+2	+4	+2	Unverwüstlich	Wie Grundklasse +1
8	+6	+3	+4	+3	Himmliches Wesen herbeizaubern 2	Wie Grundklasse +1
9	+6	+3	+5	+3	Himmlicher Segen 3	Wie Grundklasse +1
10	+7	+3	+5	+3	Himmliche Zuflucht	Wie Grundklasse +1

zu Herrscher, aber jeder Herrscher gewährt Zugang zu drei Segen. Der Mysteriensucher erhält den ersten Segen auf Stufe 3, den zweiten auf Stufe 6 und den dritten auf Stufe 9. Schlage das Talent Himmlicher Gehorsam auf Seite 5 sowie die Beschreibungen der Himmlichen Herrscher für Details darüber nach, wie Segen funktionieren. Besteht der Segen aus einer zauberähnlichen Fähigkeit, entspricht die Zauberstufe des Mysteriensuchers seiner Charakterstufe. Diese Fähigkeit gewährt dem Mysteriensucher früheren Zugang zu den jeweiligen Segen als anderen Charakteren. Er erhält aber keine zusätzlichen Verwendungen der Segen, wenn er die notwendigen TW erreicht, bei denen normalerweise Zugriff auf die Segen möglich ist.

Brandmal der Heilung (ZF): Auf der 4. Stufe erhält ein Mysteriensucher die Fähigkeit, einmal am Tag *Heilung* als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Das Ziel dieser Fähigkeit wird auf seiner Stirn oder einer anderen gut sichtbaren Stelle seines Körpers mit einem weißglühenden Mal gezeichnet, das die Form des heiligen Symbols der Schutzgottheit besitzt, den der Mysteriensucher verehrt. Dieses heilige Brandmal besteht 24 Stunden lang, bevor es verblasst.

Himmliches Wesen herbeizaubern (ZF): Ein Mysteriensucher kann ab der 4. Stufe einmal am Tag *Monster herbeizaubern IV* wirken, um eine Lillend, 1W3 Bralanis oder 1W4+1 Jagdarchonten zu beschwören, die seinen Befehlen gehorchen. Auf der 8. Stufe erhält der Mysteriensucher außerdem die Fähigkeit, einmal am Tag *Monster beschwören VII* zu wirken, um einen Movanischen Deva, 1W3 Avorale oder 1W4+1 Lillendi herbeizuzaubern, die seinen Befehlen gehorchen. Nach Entscheidung des SL kann ein Mysteriensucher, der einen bestimmten Himmlichen Herrscher verehrt, auch andere gute Externare beschwören, die den oben genannten in ihrer Macht gleichen.

Inbrunst (ÜF): Auf der 5. Stufe kann ein Mysteriensucher sich mit einer Freien Aktion in einen Zustand religiöser Inbrunst versetzen (und ihnen ebenso beenden), der eine Anzahl von Runden am Tag anhält, die seiner Klassenstufe entspricht. In diesem Zustand der Inbrunst erhält der Mysteriensucher einen heiligen Bonus von +2 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen, SR 5/Böse sowie einen Bonus von +2 auf seine Zauberstufe, wenn es darum geht, die Reichweite, Wirkungsdauer und stufenabhängige Effekte von Zaubern zu bestimmen. Außerdem erhöht sich seine Grundbewegungsrate um 3m.

In seinem Zustand der Inbrunst erhält der Mysteriensucher einen Malus von -4 auf Charismawürfe sowie für auf Charisma

basierende Fertigkeitwürfe. Dieser Malus hält eine Anzahl von Minuten nach Ende der Inbrunst an, welche 2 x der Anzahl von Runden entspricht, die er in der Inbrunst verbracht hat.

Unverwüstlich (ÜF): Auf der 7. Stufe erhält ein Mysteriensucher einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte und Krankheiten. Wird der Mysteriensucher getötet, so zersetzt sich sein Körper nicht, sondern bleibt erhalten, als stünde er unter dem Effekt einer permanenten *Sanften Ruhe*. Damit ist der Zeitraum unendlich, in dem auf den Mysteriensucher effektiv *Tote erwecken* gewirkt werden kann. Schließlich verhindert diese Fähigkeit, dass der Mysteriensucher jemals in eine untote Kreatur verwandelt werden kann, es sei denn, es wird dazu *Wunsch* oder *Wunder* verwendet.

Himmliche Zuflucht (ÜF): Mit Erreichen der 10. Stufe verdient sich ein Mysteriensucher einen Platz an der Seite seines Himmlichen Herrschers. In der Residenz des Herrschers wird ein Raum für den Mysteriensucher freigemacht (besitzt der Herrscher keine Residenz, steht der Raum einsam an einem ruhigen Ort auf den Höheren Ebenen). Der Mysteriensucher kann sich und eine dazu bereite Kreatur pro seiner Klassenstufe einmal am Tag in diese Zuflucht teleportieren, als hätte er *Ebenenwechsel* gewirkt. Er erscheint allerdings immer auf der Schwelle zu seiner Zuflucht. Der Raum ist mit bequemen Betten für alle Anwesenden, einer kleinen Forschungsbibliothek, einem Schrein sowie einer Truhe oder einem Schrank ausgestattet. Letztere funktionieren wie ein *Tragbares Loch*, können aber nicht aus dem Raum entfernt werden. Der Mysteriensucher kann sich und seine Verbündeten nach Belieben aus seiner Zuflucht heraufteleportieren, allerdings nur an den Ort, von dem sie zur Zuflucht gelangt sind.

Ehemalige Mysteriensucher

Wenn ein Mysteriensucher seine gute Gesinnung verliert oder gegen den Willen seines Himmlichen Herrschers verstößt, verliert er alle Klassenmerkmale dieser Prestige Klasse, einschließlich aller von der Klasse verbesserten Zauberfähigkeiten (auch wenn diese Fähigkeiten eigentlich nicht von einer Klasse stammen, welche auf Zustimmung einer Schutzgottheit angewiesen ist). Der Mysteriensucher kann keine weiteren Stufen in dieser Prestige Klasse erlangen, bis er für seine Verfehlungen Buße tut (siehe die Beschreibung des Zaubers *Buße*). Dies ist die einzige Möglichkeit, mit der ein Mysteriensucher seine celestische Schutzgottheit wechseln kann. In diesem Fall muss die *Buße* von einem Anhänger des neuen Himmlichen Herrschers gewirkt werden.



ZAUBER DER HÖHEREN EBENEN

Celestische Wesen und jene, die sie verehren, arbeiten ständig daran, neue Waffen gegen das Böse zu entwickeln. Die folgenden Zaubersprüche sind am weitesten unter den Anhängern der Himmlischen Herrscher verbreitet, vor allem unter den Zauberkünstlern in Mysterienkulten. Sie sind aber nicht auf diese beschränkt, denn die Kultmitglieder geben sie nicht selten im Austausch für einen Gefallen an gut gesinnte Verbündete weiter.

BLUT DES MÄRTYRERS

Schule Nekromantie; **Grad** Inquisitor 3, Kleriker 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziel Eine lebendige Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

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

Das Ziel dieses Zaubers beginnt, aus jeder Körperöffnung zu bluten, und seine Organe und sein Blut werden mit positiver Energie gefüllt. Schlägt der Rettungswurf des Ziels fehl, erleidet es 1W6 Punkte Blutungsschaden pro 4 Zauberstufen (maximal 4W6 auf Stufe 16), wenn der Zauber gewirkt wird. Jede Kreatur, die eine Volle Runde damit verbringt, das Blut des blutenden Ziels zu trinken, heilt eine Anzahl von Trefferpunkten, die der doppelten Anzahl der Trefferpunkte entspricht, welche das Ziel des Zaubers in dieser Runde durch den Blutungseffekt verloren hat. Damit man das Blut des Opfers trinken kann, muss es hilflos sein oder dies bereitwillig zulassen, was Gelegenheitsangriffe provoziert. Es kann nur eine Kreatur pro Runde auf diese Weise geheilt werden. Das Ziel des Zaubers kann seine eigenen Wunden lecken, um die Hälfte der Trefferpunkte zurückzuerlangen, die es in dieser Runde verloren hat. Wird der Blutungseffekt gestoppt oder endet die Wirkungsdauer des Zaubers, verliert das Blut des Ziels seine Heilwirkung. Das Ziel blutet aber weiter, wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet, bis die Blutung durch magische Heilung oder einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Heilkunde (SG 15) beendet wird.

ELEMENTARER SCHWACHPUNKT

Schule Hervorrufung [Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure]; **Grad** Hexenmeister/Magier 6, Kleriker 6

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (vier Nadeln)

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

Effekt Ein Elementarstrahl

Wirkungsdauer 1W4+1 Runden (siehe Text)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber wurde von Azatakriegern entworfen, um Scheusale mit unbekanntem Resistenzen zu bekämpfen. Ein Strahl aus wirbelnden Farben entspringt deiner Hand und schießt auf dein Ziel zu. Du musst mit einem Berührungsangriff im Fernkampf treffen. Der Strahl verursacht jeweils 2W6 Punkte Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- und Säureschaden. Die Art Energie, welche am meisten Schaden verursacht, bleibt übrig und fährt damit fort, 1W4 Runden lang 4W6 Punkte Schaden zu verursachen.

RANKENWUCHS

Schule Beschwörung; **Grad** Druiden 8, Kleriker 8

Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G, GF

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Ziel Eine Kreatur (siehe Text)

Wirkungsbereich Ausbreitung mit einem Radius von bis zu 3 m/Stufe, 30 m hoch (siehe Text)

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Rettungswurf REF, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Aus dem Ziel wachsen Ranken voller Dornen, Blüten, Blätter und anderen Pflanzenrückständen und winden sich um Gliedmaßen sowie Rüstung, wodurch sie die Beweglichkeit der betroffenen Kreaturen mehr und mehr einschränken. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, muss das Ziel einen Reflexwurf absolvieren. Ein Erfolg bedeutet, dass die Ranken keine Wurzeln schlagen können und der Zauber keine Auswirkungen hat. Bei einem Misserfolg wird die Bewegungsrate des Ziels augenblicklich um 1,50 m reduziert. In jeder folgenden Runde muss das Ziel einen weiteren Reflexwurf absolvieren; ein Misserfolg resultiert in einer weiteren Reduktion seiner



Bewegungsrate um 1,50 m. Dies geschieht in jeder Runde, bis die Bewegungsrate des Ziels auf die Hälfte des Werts reduziert wurde, den sie vor dem Wirken dieses Zaubers besaß.

Das Ziel oder eine angrenzende Kreatur kann mit einer Vollen Aktion die Ranken vom Körper des Ziels reißen und damit den Malus auf die Bewegungsrate auf 1,50 m zurücksetzen. Die Ranken wachsen allerdings weiter, bis die Wirkungsdauer des Zaubers endet, und zwingen das Ziel weiter zu Reflexwürfen – es sei denn, der Zauber wird gebannt. Die Effekte des Zaubers können auch vorzeitig beendet werden, indem man dem Ziel wenigstens 20 Punkte Feuerschaden zufügt. Endet die Wirkungsdauer des Zaubers oder wird der Effekt auf andere Weise beendet, verdorren die Ranken augenblicklich und die Bewegungsrate des Ziels normalisiert sich. Die Ranken können die Bewegungsrate eines Ziels nicht unter 1,50 m reduzieren, unabhängig davon, wie hoch sie ursprünglich war.

Dieser Zauber hat zusätzliche Effekte. Dies hängt von der Version des Zaubers ab, für die du dich beim Wirken entscheidest.

Geweihte Dornen: Aus den Ranken sprießen spitze Dornen aus celestischem Stahl. In jeder Runde, zu Beginn deines Zuges, erleidet das Ziel 2W4 Punkte Schaden plus 1 Schadenspunkt für jede Runde seit der letzten, in der das Ziel (oder jemand anderes) mit einer Vollen Aktion die Ranken von seinem Körper gerissen hat. Wenn du diese Version des Zaubers wirkst, kannst du dich entscheiden, Dornen aus Kaltem Eisen oder Silber wachsen zu lassen, die auf diese Weise Schadensreduzierung überwinden können.

Giftige Ranken: Die Ranken stoßen ein giftiges Gas aus, welches Augen und Lungen reizt. Das Ziel sowie alle Kreaturen in angrenzenden Feldern müssen in jeder Runde zu Beginn ihres Zuges einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen. Ein Misserfolg lässt die Kreaturen in dieser Runde Blind werden und sie können keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken.

Schnelle Ranken: Die Ranken agieren doppelt so schnell wie gewöhnlich und verlangsamten das Ziel um 3 m pro Runde anstatt um 1,50 m. Trotzdem können sie die Bewegungsrate des Ziels nicht unter die Hälfte reduzieren. Zusätzlich wird das Ziel Wankend, wenn seine Bewegungsrate auf die Hälfte gesunken ist. Dieser Zustand hält an, bis die Ranken abgerissen werden oder der Zauber endet.

STAMPEDE HERBEIZAUBERN

Schule Beschwörung (Herbeizauberei); **Grad** Druiden 6, Kleriker 6, Paktmagier 4

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (ein Stück Fell eines Herdentiers)

Reichweite (30 m + 3 m/Stufe)

Effekt Eine Herde Tiere mit einem Radius von 6 m

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf REF, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst eine Herde von Auerochsen oder ähnlichen Herdentieren, welche augenblicklich eine Stampede in die von dir angezeigte Richtung beginnt. Die Herde nimmt ein Gebiet mit einem Radius von 6 m ein und bewegt sich mit einer Rate von 40 m pro Runde in einer geraden Linie fort. Jede Kreatur, die der Herde im Weg steht, erleidet 4W6+9 Schadenspunkte in dieser Runde, da sie von den Hufen von Dutzenden Tieren niedergetrampelt wird. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert diesen Schaden.

Sollte der Weg der Stampede die Herde in ein offensichtlich gefährliches Gebiet (wie in einen Abgrund oder durch ein Feuer) oder durch ein solides Hindernis führen, dann hält sie vor diesem Hindernis an und bewegt sich in eine zufällig ausgewählte Richtung weiter, bis sie ein neues Hindernis erreicht oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

WAFFEN SEGNET

Schule Verwandlung; **Grad** Kleriker 5, Paladin 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

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

Wirkungsbereich Eine Ausbreitung mit 6-m-Radius

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos, Objekt); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Objekt)

Dieser Zauber entstammt den Armeen des Himmels. Wähle eine bestimmte Unterart von bösen Externaren, wie Daimon, Dämon, Div oder Teufel. Alle hergestellten Waffen im Wirkungsbereich ignorieren die SR dieser Art Externar. Die Waffen erhalten keine Gesinnung und verändern auch nicht ihre Zusammensetzung.

WOHLTÄTIGE REGUNG

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** Barde 2, Hexe 3, Hexenmeister/Magier 3, Kleriker 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F/GF (die Miniatur eines Klingelbeutels)

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

Ziel Eine humanoide Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

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

Dieser Zauber macht eine Kreatur freigiebiger und zwingt sie dazu, anderen zu helfen, anstatt Gewalt gegen sie anzuwenden. Eine vom Zauber betroffene Kreatur verhält sich im Kampf gewaltlos, wobei sie eine Reihenfolge von Prioritäten abarbeitet (und mit der ersten beginnt). Das Ziel fährt damit fort, eine dieser Prioritäten zu befolgen, bis es deren Anforderungen nicht mehr erfüllen kann – worauf es zur nächsten Priorität übergeht –, oder die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

Priorität 1: Das Ziel heilt verletzte Kreaturen in einem Umkreis von 9 m, beginnend mit der räumlich nächsten Kreatur und unter Verwendung aller Heilmethoden, die dem Ziel des Zaubers zur Verfügung stehen (einschließlich Zauber, Zaubertänke usw.).

Priorität 2: Das Ziel überreicht der nächsten Kreatur im Umkreis von 9 m, die dazu bereit ist, seine Waffe. Will keine Kreatur die Waffe an sich nehmen, lässt das Ziel sie zu Boden fallen.

Priorität 3: Das Ziel wirkt unterstützende Zauber und/oder verwendet unterstützende magische Gegenstände (einschließlich Zauberstäbe, -tänke usw.) auf Kreaturen im Umkreis von 9 m, beginnend mit der räumlich nächsten.

Priorität 4: Das Ziel verschenkt alle Besitztümer, welche es nicht direkt am Körper trägt, an Kreaturen im Umkreis von 9 m. Objekte in einem Rucksack oder ähnlichen Gegenstand gelten als separate Gegenstände, genauso wie die Behältnisse selber. Akzeptiert keine Kreatur die Gegenstände, lässt das Ziel sie zu Boden fallen.

Priorität 5: Das Ziel verschenkt seine übrigen Besitztümer (einschließlich Rüstung, Stiefel, Umhang usw.) an Kreaturen im Umkreis von 9 m. Akzeptiert keine Kreatur die Gegenstände, lässt das Ziel sie zu Boden fallen.

Hat das Ziel des Zaubers diese Liste abgearbeitet, endet der Effekt des Zaubers. Das Ziel ist nicht in der Lage, Angriffe – auch Gelegenheitsangriffe – auszuführen, kann sich aber wie gewohnt verteidigen. Der Zaubereffekt endet augenblicklich, wenn das Ziel angegriffen wird.



GEGENSTÄNDE DER HÖHEREN EBENEN

Die folgenden Gegenstände befinden sich oft im Besitz von Mysterienkulten oder werden von bösen Kreaturen versteckt, damit sie nicht wieder in die Hände des Guten fallen. Sterbliche Helden, die sich für die gute Sache einsetzen und große Taten vollbringen, können diese Gegenstände von göttlichen Gesandten als Geschenke erhalten. Sind sie lange im Besitz einer frommen, adligen Familie, werden die Relikte als Erbstücke von Generation zu Generation weitergegeben.

CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN		PREIS
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 25	—
AURA Überwältigend (alle Schulen) [Gut]		GEWICHT 12 Pfd.



Die *Chroniken der Rechtschaffenen* stellen die gesammelten Aufzeichnungen über die Höheren Ebenen dar, wie sie vom ausgestoßenen Engel Tabris niedergeschrieben wurden. Tabris war damit beauftragt worden, das gesamte Wissen des Multiversums zu katalogisieren, wurde aber für die Ergebnisse aus dem Himmel verbannt. Die Seiten mit den Informationen über die Höheren Ebenen liegen zwischen Deckeln aus gehämmerten, wertvollen Metallen, sind mit Edelsteinen jeder Farbe verziert sowie mit himmlischer Ikonographie beschriftet. Nur ein wirklich ehrfürchtiges Wesen, welches dem Guten treu ergeben ist, kann die *Chroniken der Rechtschaffenen* ohne Willensanstrengung öffnen; andere Kreaturen müssen mit einem Willenswurf (SG 12) erfolgreich sein. Ein misslungener Rettungswurf bedeutet, dass die Kreatur es nicht wert ist, im Buch zu lesen, und sie kann in den folgenden 24 Stunden nicht noch einmal einen Versuch zur Öffnung unternehmen.

Die *Chroniken der Rechtschaffenen* sind auf Celestisch verfasst. Sie beschreiben detailliert die Geographie der gut gesinnten Ebenen, der dort lebenden Götter, Himmlischen Herrscher und celestischen Kreaturen sowie die unverfälschte Wahrheit über diese Wesen und ihre Handlungen – diese Wahrheiten wirken oft ermutigend, in anderen Fällen aber aufwühlend. Jede Kreatur böser Gesinnung, welche die *Chroniken* berührt, erhält 1 negative Stufe. Diese Stufe kann nicht wiederhergestellt werden, bis sich die betroffene Kreatur nicht 24 Stunden lang mehr als 3 m vom Buch aufgehalten hat. Kreaturen nicht-guter Gesinnung, die im Buch lesen, muss ein Willenswurf (SG 15) gelingen. Bei einem Misserfolg verschiebt sich ihre Gesinnung permanent einen Schritt in Richtung Gut.

Ein Leser, der 30 Tage mit dem Studium der *Chroniken* verbringt (nicht notwendigerweise hintereinander), erhält verschiedene Vorteile. Das Buch enthält alle Zauber der Schule Beschwörung (Heilung) sowie alle der Kategorie Gut. Der Benutzer erhält einen Bonus von +4 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Ebenen), wenn er das Buch als Nachschlagewerk verwendet, wozu er 1 Stunde lang nach der Antwort auf eine bestimmte Frage darin suchen muss. Die Beschreibungen der Höheren Ebenen im Buch sind so genau, dass jede Reise mittels Teleportation zu oder auf diesen Ebenen den Zauberkundigen immer direkt an sein gewünschtes Ziel bringt.

Solange der Benutzer das Buch mit sich trägt, bemerkt er augenblicklich, wenn eine seiner Handlungen zu einer Verschiebung seiner Gesinnung oder einem Verlust an Ansehen bei seiner Gottheit führen würde (wie bei einer *Gebetsrolle der Treue*). Die *Chroniken* sind außerdem von einer perma-

nenten *Zone der Wahrheit* umgeben. Kreaturen innerhalb von 6 m Entfernung zum Buch muss ein Willenswurf (SG 15) gelingen, um eine Lüge auszusprechen zu können. Der Träger des Buches kann alle guten Zauber wirken, als wäre seine Zauberstufe 2 Stufen höher. Er erhält einen Bonus von +2 auf alle Charismawürfe sowie für alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe, wenn er es mit Kreaturen guter Gesinnung zu tun hat. Die *Chroniken* können dreimal am Tag dazu verwendet werden, einen der folgenden Zauber zu wirken: *Heiliger Schlag*, *Heiliges Wort*, *Mächtiger Bindender Ruf*, *Monster herbeizaubern VII*, *Ort weihen*, *Verbannung* und *Waffen segnen*. Jedes Mal, wenn die *Chroniken der Rechtschaffenen* als Referenzwerk oder zum Wirken eines Zaubers verwendet werden, besteht eine Chance von 10 %, dass eine beliebige Anzahl von Himmlischen Herrschern auf der gleichen Ebene wie der Benutzer sofort den genauen Aufenthaltsort des Buches erfahren.

ZERSTÖRUNG

Die *Chroniken der Rechtschaffenen* können zerstört werden, indem man sie zunächst im Blut eines gefallenen Himmlischen Herrschers badet, der mindestens 100 Sterbliche guter Gesinnung getötet hat. Danach muss das Buch in einer Grube mit Höllenfeuer verbrannt werden.

ENGELSFANFARE		PREIS
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	23.400 GM
AURA Schwache Beschwörungs- und Verwandlungsmagie		GEWICHT 1 Pfd.



Die *Engelsfanfare* ist eine schlanke Trompete, deren Schallstück sich entfaltet wie die Blätter einer Blüte. Diese Instrumente bestehen für gewöhnlich am Mundstück aus Platin oder Silber und gehen zum Schallstück hin in rosafarbenes Gold über.

Mit einer *Engelsfanfare* kann man drei Mal am Tag, wenn man sie erschallen lässt, ein Schallwelle ausstoßen, die sich anhört wie die hell klingenden Stimmen eines Chors der Engel. Jede Kreatur mit guter Gesinnung in einem Kegel von 10 m Länge wird von positiver Energie überflutet und um 3W8+5 Schadenspunkte geheilt. Diese Energie betrifft ausschließlich gute Kreaturen; neutrale und böse Wesen erhalten keine Vorteile und Untote erleiden keinen Schaden. Auf dem Boden unter dem Kegel wächst innerhalb von Sekunden ein blühender Blumenteppeich. Kreaturen böser Gesinnung im Wirkungsbereich des Effekts müssen einen Reflexwurf (SG 13) ablegen. Bei einem Misserfolg unterliegen sie in diesem Gebiet den Effekten von *Verstricken*. Die verstrickenden Blumen bleiben 5 Minuten lang bestehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN
-----------------------------	--------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schwere Wunden heilen*, *Verstricken*, Erschaffer muss einen Himmlischen Herrscher verehren

FLÜGELSTECKEN		PREIS
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 13	59.400 GM
AURA Starke Illusions- und Verwandlungsmagie		GEWICHT 5 Pfd.





Der erste *Flügelstecken* wurde von Engeln angefertigt, um ihren sterblichen Verbündeten gegen eine Invasion von Scheusalen auf der materiellen Ebene zu helfen. Seitdem haben auch säkulare Wesen Ausgaben dieses Steckens hergestellt. Ein *Flügelstecken* besteht aus leichtem Birkenholz und trägt an seiner Spitze ein paar Engelsflügel aus Edelmetall. Der Stab erzeugt Flugeffekte, bei deren Wirken der Benutzer durchsichtige, illusionäre Flügel erhält. Abhängig von Gesinnung und Schutzgottheit des Erschaffers können diese Flügel drakonisch, gefiedert bzw. spektral sein oder andere celestische Eigenheiten aufweisen. Der Stecken erlaubt das Wirken der folgenden Zauberei:

- *Fliegen* (1 Ladung)
- *Überlandflug* (2 Ladungen)
- *Massen-Fliegen*^{EXP} (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 29.700 GM
Zauberstecken herstellen, <i>Fliegen</i> , <i>Massen-Fliegen</i> ^{EXP} , <i>Stilles Trugbild</i> , <i>Überlandflug</i>	

RING DER PRACHT		PREIS 9.900 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	ZS 3	GEWICHT —
AURA Schwache Illusionsmagie		

Ein *Ring der Pracht* besteht aus einem Platinring, in den sechs weiße und gelbe Edelsteine eingelassen sind. Der Träger eines *Rings der Pracht* kann ihn dreimal am Tag am Finger drehen, um sich in eine Aura der Pracht zu hüllen. Daraufhin nimmt er eine gleichermaßen strahlende und schreckliche Erscheinung an; er glüht geradezu wie durch die Macht der Höheren Ebenen. Jede Kreatur innerhalb von einem Radius von 3 m um den Träger muss einen Willenswurf (SG 13) ablegen, wenn der Ring aktiviert wird. Bei einem Misserfolg wird sie durch die Gestalt des Trägers wie durch *Hypnotisches Muster* fasziniert. Es kann eine Anzahl von Kreaturen entsprechend 2W4+3 TW auf diese Weise beeinflusst werden.

Der Faszinationseffekt des Rings dauert 3 Runden lang an. In diesem Zeitraum und 5 Runden danach erhält der Träger einen heiligen Bonus von +2 auf Charismawürfe sowie für auf Charisma basierende Fertigkeitwürfe, um gut gesinnte Kreaturen zu beeinflussen, die vom hypnotischen Effekt des Rings fasziniert wurden. Der Träger erhält zudem einen Malus von -2 auf Charismawürfe sowie für auf Charisma basierende Fertigkeitwürfe, um böse gesinnte Kreaturen zu beeinflussen, die vom hypnotischen Effekt des Rings fasziniert wurden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.950 GM
Ring schmieden, <i>Pracht des Adlers</i> , <i>Hypnotisches Muster</i> , Erschaffer muss von guter Gesinnung sein.	

RÜSTUNG DES HIMMELS		PREIS 100.050 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	ZS 13	GEWICHT 50 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie [Feuer]		

Legenden erzählen davon, dass die ersten *Rüstungen des Himmels* aus den zerbeulten, weggeworfenen Brustpanzern geschmiedet wurden, welche Solare in der Schlacht getragen hatten. Diese Rüstungen wurden an mächtige Helden der Sterblichen überreicht und sind seitdem durch viele Hände gegangen.

Eine *Rüstung des Himmels* besteht aus Stahl, der so geschmiedet wurde, dass er das goldene Licht der Sonne reflektiert. Die Rüstung funktioniert wie eine *Ritterrüstung des Mittleren Bollwerks* +3. Zusätzlich kann der Träger dreimal am Tag einen *Feuerschild* (nur warm)

mit einer Wirkungsdauer von 13 Runden aktivieren. Jede Kreatur, die den Träger mit ihrem Körper oder einer Nahkampfwaffe angreift, während der *Feuerschild* aktiv ist, verursacht ganz normal Schaden, erleidet aber 1W6+13 Punkte Schaden. Die Hälfte dieses Schadens ist Feuerschaden, die andere stammt unmittelbar aus göttlicher Macht und wird somit nicht von Energieresistenz gemindert.

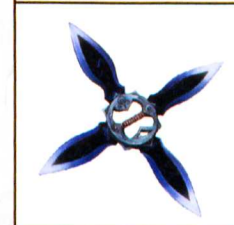
ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 50.850 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, <i>Feuerschild</i> , <i>Begrenzter Wunsch</i> oder <i>Wunder</i>	

SCHWERT DER VERGELTUNG		PREIS 32.350 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 9	GEWICHT 8 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie [Gut]		

Man sagt, dass die celestischen Soldaten des Himmlischen Herrschers Ragathiel diese goldenen *Heiligen Zweihänder* +1 in die Schlachten gegen Scheusale und andere böse Kreaturen tragen. Der Benutzer kann ein Mal am Tag eine 6-m-Explosion heiliger Energie aus dem Schwert hervorrufen, wenn er eine Kreatur böser Gesinnung mit der Waffe trifft. Dieser Effekt entspricht dem von *Heiliger Schlag* und hat die getroffene Kreatur als Ausgangspunkt. Der Effekt verursacht 4W8 Punkte Schaden bei jedem bösen Wesen im Wirkungsbereich (oder 9W6 Punkte Schaden bei bösen Externaren). Außerdem werden sie 1 Runde lang Blind. Ein erfolgreicher Willenswurf (SG 16) halbiert den Schaden und verhindert die Blindheit. Neutrale Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden nur halben Schaden (oder ein Viertel bei einem erfolgreichen Rettungswurf) und erhalten nicht den Zustand Blind.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.350 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, <i>Heiliger Schlag</i> , Erschaffer muss guter Gesinnung sein.	

STERNMESSER DER LEERE		PREIS 21.324 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT 3 Pfd.
AURA Starke Illusions- und Verwandlungsmagie		



Das *Sternmesser der Leere* wurde für Anhänger des Schwarzen Schmetterlings konzipiert und war einst ausschließlich im Besitz von Gläubigen ihrer Mysterienkulte. Mit der Zeit fielen diese Waffen in die Hände von Wesen außerhalb der Kulte und tauchen nun an seltsamen Orten auf: verschlossenen Tresoren, unterirdischen Schatzhorten oder am Grund des Meeres. Es handelt sich allerdings immer um Orte, wo Dunkelheit und Stille herrscht. Das *Sternmesser der Leere* ist ein *Sternmesser der Rückkehr* +2. Gelingt dem Benutzer der Waffe ein Kritischer Treffer gegen einen Gegner, wirkt es *Blindheit/Taubheit verursachen* auf die getroffene Kreatur. Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf (SG 14) gelingen. Ansonsten wird es Blind oder Taub (nach Entscheidung des Benutzers der Waffe). Erzielt der Benutzer mehr als einen Kritischen Treffer mit dem *Sternmesser der Leere*, ist es möglich, dass das Ziel Blind und Taub wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.824 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, <i>Blindheit/Taubheit verursachen</i> , <i>Telekinese</i>	

WENIGER BEKANNTE HIMMLISCHE HERRSCHER

Es existieren mehr Himmlische Herrscher als die meisten Sterblichen wissen. Einige konzentrieren sich auf ihre göttlichen Aufgaben und sind daher auf anderen Ebenen weniger bekannt. Andere haben nur kleine, spezialisierte Sektten von Anhängern. Es folgt eine Aufstellung dieser weniger bekannten Himmlischen Herrscher.

Bennoas: Der Engel der Lichtlosen Kammern wacht über gut gesinnte, unter der Erde lebende Kreaturen. Seine Diener durchstreifen den Untergrund auf der Suche nach verlorenem Wissen und verborgenen Wundern.

Cerwynnos: Der Hirschfürst ist ein unberechenbarer und schwer fassbarer Fürst der Wildnis. Er bereist die Waldpfade des Multiversums, um das Gleichgewicht der Natur wiederherzustellen und seine feurige Leidenschaft auszuleben.

Dolomydra: Die Gesegnete Dienerin ist die Herrscherin der Heilung auf dem Schlüchtfeld. Sanftmütige, Krankenschwestern und -Pfleger machen den größten Teil ihrer Gläubigen aus. Sie alle schwören einen Eid der Gewaltlosigkeit. Auf dem Schlüchtfeld verteidigen sie sich zwar, gehen aber nie zum Angriff über. Im Gegenzug weigern sich viele Soldaten, jene zu attackieren, die Dolomydras deutlich erkennbaren Wappenrock tragen.

Eldas: Man erzählt sich, dass der Verweilende Turm die meisten der Bauten entwarf, die heute am Himmelsberg stehen. Er interessiert sich besonders für die Konstruktion von Verteidigungsanlagen und ist für die Instandhaltung des Primären Schutzwalls verantwortlich.

Hembad: Der Weise Grebwater sieht die Verbindungen zwischen Individuen und Familien. Seine Anhänger lehren, dass die Partnerschaft mit der richtigen Person größer als die Summe ihrer Teile werden kann.

Kelnohah: Die Schwärz geflügelte ist die Himmlische Herrscherin der Spione und der Heimlichkeit. Ihre Agenten verwenden Hinterlist und Schuttenmische, um die Bastionen des Bösen zu infiltrieren und dort wertvolle Informationen zu beschaffen.

Keltheald: Anhänger der Türme im Dämmerlicht sind immer auf der Suche nach überbelebenden Aussichten und Wundern der Natur. Sie glauben, dass solche Orte die Frucht der celestischen Ebenen widerspiegeln.

Kaeno: Die Allsehende Dame kann die Geschichte einer Person mit nur einem flüchtigen Blick in deren Augen lesen. Sie lehrt, dass vor dem Erkennen der Wahrheit der Instinkt kommt.

Loras: Der Errettende Jagdhund erscheint als ein Mann mit dem weißen Kopf eines Hundes. Seine Diener wachen über Bettler, Waisen und die Armen. Sie ermutigen außerdem die Wohlhabenden, weniger Glücklichen etwas abzugeben.

Lycheatida: Die Stimmlose Tragödie und ihre celestischen Diener hüten und trösten die angstgefüllten Geister zu früh verstorbener Wesen.

Moraschi: Der Ägide der Festtagskönigin unterliegen Wettbewerbe, Kräfteakte und athletische Leistungen. Ihre Anhänger spornen andere Wesen zu angeberischen und fairen Wettstreiten an.

Neschen: Neschens Anhänger sind Wesen, die eine andere Ausrichtung ihres Lebens wünschen und sich ins Licht wenden wollen. Der Ritter mit der Stahlpeitsche verlingt möglicherweise von ihnen, dass sie sich dazu körperlichen Strapazen und schwierigen Gehorsamsritualen unterziehen. Der Prozess kann außerdem Jahre dauern, aber jene, welche sich an ihn wenden, gewinnen irgendwann ihre Erlösung.

Ondisso: Die Standhafte Treppe unterweist Sterbliche darin, ihre Versuchungen hinter sich zu lassen und nach dem Erreichen bisher unbekannter Höhen der persönlichen Kraft und Moralität zu streben.

Reymenda: Die Patronin der Leidenden Mütter ist die Himmlische Herrscherin der Kinderlosigkeit. Ihre sterblichen Anhängerinnen schwören den Eid, niemals Kinder in die Welt zu setzen. Sie glauben, dass die Opferung ihrer Fruchtbarkeit ihre Rechtschaffenheit mehrt und ihre Frömmigkeit unter Beweis stellt. Reymenda belohnt ihre Gläubigen mit göttlichen Kräften und gibt ihnen oft besonders gefährliche Aufgaben, da sie bei ihrem Tod keine von ihnen abhängigen Personen hinterlassen würden.

Smjad: Der Endentlose Drachentöter und seine Anhänger haben den bösen Drachen den Krieg erklärt. Sie bringen einander bei, wie man böse Drachen jagt und tötet sowie Methoden zur Unterstützung der wohlmeinenden Exemplare.

Svarevic: Das Antlitz der Flutmeie liest niemals auf, die Methoden und Praktiken der Zivilisation zu verbessern, sei es, indem er veraltete Prozesse erneuert oder durch die Inspiration neuer Generationen zu immer größeren Taten.



Thiamet: Der Vermögige Geist ist die Himmlische Herrscherin der Feiertlichkeiten, Feiertage und Festmähler. Ihre Anhänger verbreiten Freude und Frömmigkeit, wo auch immer sie hinkommen.

Uskyeria: Uskyerias natürliche Gestalt ist die einer gewaltigen Bärin mit goldgestreiftem, rotem Pelz. Die Heilige Schlaferin und ihre Diener lehren Sterbliche, wie man den Tieren, die man erlegt, trotz dem Respekt zollt und wie man Jagdgebiete erhält. Unter Schlaflosigkeit leidende Wesen beten ebenfalls zu Uskyeria, damit diese sie mit tiefem und erholendem Schlaf segnet.

GEFALLENE HIMMLISCHE WESEN

Nicht alle Wesen, die in die Ränge der Celestischen aufgenommen werden, bleiben ewig in der Gunst der Himmlischen Herrscher. Man spricht nur selten über jene, welche Verrott geübt haben oder der Höheren Ebenen verbannt wurden, es sei denn mit einem hastigen Flüstern oder in hässlichen Texten. Die folgenden Kreaturen gehören zu den berüchtigtesten, welche in Ungnade gefallen sind.

Boolebul: Der verräterische Engel Boolebul gehörte zu den ersten Himmlischen, die sich dem infernalischen Kreuzzug von Asmodeus anschlossen, den der Fürst der Finsternis in den ersten Kriegen gegen die Götter begonnen hatte und zu dem er Legionen von rebellischen Wesen aus den Höheren Ebenen rekrutierte. Der Herr der Geflügelten hatte den Befehl über die Armeen von Asmodeus inne und zeichnet für die Ausbildung der Generale Belial, Dispatier, Maloch und Nybbas verantwortlich. Es war auch Boolebul, der in seiner arroganten Wut Nybbas tötete und die Asche des Luchenden Herrs über die Splitterebenen von Cocytus verstreute. So entstanden die Schneewehen, die noch heute diesen Kreis der Hölle heimsuchen.

Die Dienenköniginnen: Diese vier gefallenen Engel gehörten einst zu den Engelscharen, welche sich dem teuflischen Exodus von Asmodeus anschlossen. Sie wurden aber vom Fürsten der Finsternis, seinen Erketzeln und den Herrrügen der Hölle verraten, die sie als minderwertige Wesen behandelten. Trotz dem haben die Dienenköniginnen sich durch ihre unweifelhaften Fähigkeiten den widerwilligen Respekt der Teufel erarbeitet und im ganzen Multiversum Anhänger finden können.

Ardad Lili, das Ende der Unschuld, ist eine Meisterin der Demütigung und der Trickerei. Sie genießt es, sterbliche Männer zu manipulieren, denn diese stellen in ihren Augen "das beschränkte Geschlecht" dar.

Die Dienenkönigin **Mahochallah** war nie ein Engel im eigentlichen Sinne, aber ihre ehemalige Rolle als Seelenbegleiterin der Königin von Pharusma erlaubte ihr besonderen Einsicht in Sterblichkeit und die vergängliche Natur des Lebens. Dieses Wissen verwendet sie jetzt für ihre eigenen, bösen Zwecke.

Die unerbittliche Schönheit von **Dolaras** darf nicht unterschätzt werden. Man glaubt, dass Unsere Dame der Pein für die Befreiung der Kytons aus ihrem Gefängnis in der Hölle verantwortlich ist und ihnen erlaubte, auf die Schüttenebene zu fliehen.

Schließlich ist da noch **Eiseth**, die Königin der Erkennen. Sie gilt als eine der größten Widersacherinnen der himmlischen Reiche und ihre Schärmutzel gegen die Engelschöre sind Gegenstand von Legenden. Nur wenige Wesen erinnern sich noch daran, dass Eiseth einmal die Himmlische Herrscherin von rechtschaffenem Zorn und Bestrafung war. Manche sprechen hinter vorgehaltener Hand sogar darüber, dass sie mit Ragothiel verwandt sei.

Dispatier: Der Erste König war einst ein Engel, gesegnet mit der Gabe von grenzenloser Kreativität und Weisheit. Sein Verlangen nach Macht und Herrschaft verleitete ihn jedoch dazu, die Höheren Ebenen zu verlassen, um sich zusammen mit anderen Abkömmlingen des Himmels den finsternen Armeen von Asmodeus anzuschließen. Heute herrscht er als König und Gefängniswärter über Dis, den zweiten Kreis der Hölle. Man sagt, dass Dispatier einen kleinen Funken Licht aus seiner Zeit als Himmlischer Herrscher behielt, bis sein Sohn Ragothiel geboren wurde. In diesem Augenblick sprang der Funke von Vater zu Sohn über und ließ Dispatier für alle Ewigkeit wahrhaftig leer zurück.

Mammen: Als das Multiversum jung war und die ersten Kriege zwischen den Legionen der Hölle und den Höheren Ebenen ausgefochten wurden, verriet das himmlische Wesen Mammen seine Engelschwester, um sich der eisernen Faust von Asmodeus zu unterwerfen. Gelehrt sind sich nicht sicher, wann genau der Himmlische Herrscher von Edelsteinen und Silber sich gegen die Götter des Guten wandte, aber er behielt seine wunderschöne Gestalt eines majestätischen Engels mit schlanken Muskeln, glänzenden Augen und einer Kaskade aus weißem Haar. Besser gesagt: Er behielt dieses Aussehen bis zur Schlucht des Dreifüßigen Sterns, in der die Kräfte des Fürsten der Finsternis den Versuch unternahm, die Unterstützung der Protektoren im Krieg gegen das Gute zu erlangen. Dort, auf dem unendlichen Schluchtfeld des Mühlstroms, fiel Mammen im Kampf gegen die Engelsarmeen Surenkies. Unzählige Jahrhunderte verbrachte er dort, ehe Asmodeus seine Essenz bergen konnte. Mammen besteht heute aus dem Material von Erebus, dem dritten Kreis der Hölle, wo er als der Kammerer und Wächter der infernalischen Schatzkammer dient. Dieses Schicksal gefalle dem gefallenen Engel der Reichtümer durchaus.

Tabris: Der Kriegergelehrte Tabris war beauftragt worden, Informationen über jeden Teil des Multiversums zu sammeln und kehrte Jahrhunderte voller Opfer und Mühen in den Himmel zurück. Sowohl sein Verstand als auch sein Körper waren während seines Aufenthalts auf den Unteren Ebenen verunstaltet worden. Tabris hatte die höchsten Höhen und tiefsten Tiefen des Multiversums mit Körper und Geist erfahren; danach war er nicht mehr in der Lage, sich dem Guten zu widmen. Physisch gesehen ist er immer noch ein Engel, psychisch aber weder gut noch böse und weder chaotisch noch die Ordnung vertretend. Als man ihn das letzte Mal sah, verließ er den Himmel auf dem Weg nach Axis, wo er Gerüchten zufolge heute noch lebt.

Forscher und Gelehrte beten manchmal zu Tabris, den man auch den Chronisten nennt, wenn sie sich schlecht behandelt fühlen oder darüber verweifeln, ob sie ihre Arbeit je beenden werden können. Der Kriegergelehrte scheint sie jedoch nicht zu hören.

AUS DEN CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN

Warin die Standhaften der Verdorbenheit anheimgelien, die Reinen befleckt werden und die mit Mankeln Behafteten keine Vergebung erwarten können.

- Aus den Chroniken der Rechtschaffenen "Die Gefallenen"



DIE HEERE DER HIMMEL

SIE ZU SEHEN, BEDEUTET, IHRE SEGENSSPRÜCHE UND FLÜCHE ZU VERNEHMEN; ES BEDEUTET, IHRE GNADE EBENSO WIE IHREN RECHTSCHAFFENEN ZORN ZU SPÜREN. NUR WENIGE BESITZEN DIE KRAFT ODER DIE TUGEND, IHRE WAHRE GESTALT ZU SCHAUEN - DIE MEISTEN NEHMEN NUR EINEN FETZEN DES RUHMS WAHR, DER DIESEN KÖNIGEN DES FIRMAMENTS, DIESEN KÖNIGINNEN DER HOHEN REICHE ZU EIGEN IST. ICH ABER HABE SIE EINE UNENDLICHE ZEIT LANG VOR AUGEN GEHABT, MICH AN DEM GLANZ IHRER UNVERHÜLLTEN ANTLITZE GELABT WIE EIN SÄUGLING, DER GIERIG FETTER WERDEND DIE MILCH AUS DEN BRÜSTEN SEINER MUTTER TRINKT. ICH HABE DIE HEERE DER HIMMEL BETRACHTEN DÜRFEN. SEITDEM MESSE ICH MEINE ZEIT NUR IN DEN SCHRITTEN, DIE ICH GEHEN MUSS, BIS ICH SIE WIEDERSEHEN DARF.

- AUS DEN *CHRONIKEN DER RECHTSCHAFFENEN*,
„DAS VERLASSEN DES PARADIESES“



Um den Zorn der himmlischen Wesen zu erregen, muss man nicht die abscheulichen Taten eines mörderischen Despoten oder von manischen Soziopathen begehen. Die Last, die Frevler zu bestrafen und die Guten zu ermutigen, wird von allen Celestischen getragen; so kann das Böse ausgerottet werden, wann immer es erkannt wird. Viele Himmlische glauben, dass man Sterbliche in dieser Hinsicht wie Tiere behandeln sollte, dass die Strafe augenblicklich und schnell erfolgen muss, damit sie die Lektion auch wirklich lernen.

Damit sei natürlich nicht gesagt, dass alle celestischen Wesen angesichts des Bösen schnell reagieren. Einige warten damit, ihre Lehren zu verbreiten, bis die sterbliche Erde fruchtbar genug ist, damit der Samen der Erlösung darin aufgehen kann. Manchmal muss ein Schüler in die Tiefen der Ignoranz fallen, ehe er willens ist zu lernen. Zu diesem Zweck existieren ungezählte Ränge in den Hierarchien der guten Äußerer Ebenen, damit so viele der Verlorene wie möglich Erlösung erfahren können. Für die Dämonen und anderen Bewohner der Unteren Ebenen mag es zwar zu spät sein, aber dies gilt nicht für die Seelen, welche auf der materiellen Ebene leben. Hier konzentrieren sich die Bemühungen vieler Himmlischer.

Die folgenden Tabellen führen die celestischen Kreaturen auf, welche bereits in anderen Pathfinder-Büchern zu finden sind. Sie sind nach ihrer Volkszugehörigkeit und ihrer Macht sortiert. Die nachfolgenden Seiten dieses Kapitels beschreiben fünf neue Bewohner der Höheren Ebenen.

HG	Agathion	Quelle
2	Felival	<i>Monsterhandbuch II</i>
4	Bischof	<i>Zerbrochener Stern 1, S. 80</i>
6	Vulpinal	<i>Monsterhandbuch II</i>
9	Avoral	<i>Monsterhandbuch II</i>
12	Leonal	<i>Monsterhandbuch II</i>
15	Cetaceal	<i>Monsterhandbuch II</i>
17	Cervinal	Seite 58
20	Draconal	<i>Monsterhandbuch II</i>

HG	Engel	Quelle
2	Cassios	<i>Monsterhandbuch II</i>
6	Chorengel	Seite 63
8	Balisse	Seite 62
10	Movanischer Deva	<i>Monsterhandbuch II</i>
12	Monadischer Deva	<i>Monsterhandbuch II</i>
14	Astraler Deva	<i>Monsterhandbuch</i>
16	Planetar	<i>Monsterhandbuch</i>
23	Solar	<i>Monsterhandbuch</i>

HG	Archon	Quelle
2	Sendbotenarchon	<i>Monsterhandbuch III</i>
2	Leuchtender Archon	<i>Monsterhandbuch</i>
3	Späherarchon	Seite 59
4	Jagdarchon	<i>Monsterhandbuch</i>
7	Legionsarchon	<i>Monsterhandbuch III</i>
10	Schildarchon	<i>Monsterhandbuch II</i>
14	Posaunenarchon	<i>Monsterhandbuch</i>
19	Sternarchon	<i>Monsterhandbuch II</i>

Celestische Wesen im Kampf

Legenden und Mythen beschreiben Himmlische für gewöhnlich in der Schlacht mit Dämonen, Teufeln oder anderen Scheusalen. In Wahrheit verbringen gute Externare nicht ihre gesamte Zeit, ja nicht einmal den größten Teil davon, mit dem Bekämpfen dieser niederträchtigen Monster. Tatsächlich existiert das Böse in vielen Formen. Die Bewohner der Unteren Ebenen mögen zwar die offensichtlichste Verkörperung darstellen, so stellen sich die Celestischen doch vielen verschiedenen Mächten in den Weg, welche die gute Sache beschädigen wollen. Chromatische Drachen, legendäre böse Kreaturen wie Grinderlaks und gefährliche Untote wie Leichname oder Tzitzimitl könnten es irgendwann einmal mit einem wütenden Himmlischen zu tun bekommen.

Da die meisten SC viele der Motivationen und Ziele von celestischen Wesen teilen oder wenigstens nicht willentlich an offensichtlich bösen Handlungen teilnehmen, kann es sein, dass eine Gruppe Abenteurer niemals einem feindlich gesinnten Himmlischen über den Weg laufen oder mit einem kämpfen müssen wird. In diesem Fall sind die Spielwerte und Regeln für Agathionen, Archonten, Azatas und Engel nur nützlich für den SL, wenn die SC die Hilfe dieser Wesen bei ihren eigenen Kämpfen benötigen oder die SC einem Celestischen begegnen, der ihnen nicht feindlich gegenübersteht. Himmlische Wesen können unschätzbare Verbündete für SC darstellen, wenn diese sich dem würdig erweisen. Möglicherweise sind SC auch in der Lage, die Wesen von den Höheren Ebenen dabei zu unterstützen, ihre Ziele auf der materiellen Ebene zu erreichen.

Natürlich müssen Charaktere nicht völlig böse sein, um die ungewollte Aufmerksamkeit von Vertretern der Himmlischen Herrscher auf sich zu ziehen. Manchmal werden sie auch dazu verleitet, Missetaten zu begehen, oder sie sehen die Konsequenzen einer Handlung nicht voraus, von der sie dachten, sie wäre nobel. Celestische Gegner können zu wichtigen Handlungselementen werden, um den SC zu veranschaulichen, dass sie in der Zukunft unter Umständen unbeabsichtigt etwas Schlimmes anstellen werden oder dass man ihre vergangenen Torheiten bemerkt hat. Sogar unvorsichtige (aber nicht unbedingt böseartige) SC, die bisher den guten Gesetzeshütern entkommen konnten, mögen die Motivation durch einen unter Umständen gewaltbereiten Engels benötigen, um Verständnis für ihre selbstsüchtigen Fehlritte zu entwickeln.

HG	Azata	Quelle
2	Lyrakien	<i>Monsterhandbuch II</i>
5	Yamah	<i>Almanach zu Magnimar, S. 63</i>
6	Bralani	<i>Monsterhandbuch</i>
7	Lillend	<i>Monsterhandbuch</i>
13	Ghaele	<i>Monsterhandbuch</i>
17	Brijidine	<i>Monsterhandbuch II</i>
20	Veranallia	Seite 60

AGATHION, CERVINAL

Ein stattliches Geweih ragt aus der Glatze dieses imposanten Mannes. Auf seinem Oberkörper sprießen an einigen Stellen Fellbüschel. Seine untere Hälfte ist die eines majestätischen Elchs.

CERVINAL

HG 17



EP 102.400

NG Großer Externar (Agathion, Extraplanar, Gut)

Ini +5; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, *Ausspähung entdecken, Unsichtbares sehen*; **Wahrnehmung** +31

VERTEIDIGUNG

RK 32, **Berührung** 15, auf dem falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +17 natürlich)

TP 283 (21W10+168)

REF +14, **WIL** +19, **ZÄH** +20; +4 gegen Gift

Immunitäten Elektrizität, Versteinerung; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Böses und Silber; **ZR** 28



ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Galopp

Nahkampf 2 Hufe +25 (2W6+5), 2 Hiebe +30 (1W6+10)

Fernkampf *Kompositlangbogen* +3 +29/+24/+19/+14 (1W8+13/X3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 2W8+15 plus ins Wanken bringen)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +24)

Immer - Ausspähung entdecken, Mit Tieren sprechen, Unsichtbares sehen
Beliebig oft – *Bewegungsfreiheit, Botschaft, Licht, Lügen erkennen, Mächtiges Teleportieren* (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen), *Unsichtbarkeit aufheben*

5/Tag – *Fort schicken* (SG 18), *Hellhören/Hellsehen, Kritische Wunden heilen, Magie bannen*

3/Tag – *Ebenenwechsel* (SG 19), *Lebensatem, Massen-Bärenstärke*

1/Tag – *Aufspüren, Mächtige Ausspähung*

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 20, **KO** 26, **IN** 19, **WE** 24, **CH** 19

GAB +21; **KMB** +32; **KMV** 48 (52 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Kernschuss, Kritischer-Treffer-Fokus, Präzisionsschuss. Schnelles Schießen, Verbessertes Natürlicher Angriff (Hieb), *Waffenfokus* (Langbogen)

Fertigkeiten Akrobatik +29, Diplomatie +28, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +25, Klettern +31, Überlebenskunst +28, Wahrnehmung +31, Wissen (Arkanes) +28, Wissen (Ebenen) +28, Wissen (Natur) +28

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; *Mit Tieren sprechen*, Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Handauflegen (10W6, 14/Tag, wie ein Paladin der Stufe 20), Kleinere Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Nirwana)

Organisation Einzelgänger, Kollektiv (2-3) oder Herde (4-6)

Schätze Doppelt (*Kompositlangbogen* +3, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Galopp (AF) Wenn ein Cervinal eine Volle Runde damit verbringt zu rennen, kann er sich mit bis zu sechsfacher Bewegungsrate bewegen.

Ins Wanken bringen (AF) Es muss jeder Kreatur ein Zähigkeitswurf (SG 28) gelingen, die durch den Mächtigen Sturmangriff eines Cervinals Schaden nimmt. Bei einem Misserfolg gerät diese Kreatur 1 Runde lang ins Wanken. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Cervinale werden manchmal als die „Ritter“ der Agathionen bezeichnet und sind auf allen Äußereren Ebenen für ihre Fähigkeiten in der Schlacht, ihren noblen Charakter sowie ihre bewundernswerte Weisheit bekannt. Sie sind etwa 3,30 m groß und besitzen herrliche Geweihe mit einer Spannweite von 1,20 m. Ihr Gewicht liegt bei über 2.000 Pfund.

Cervinale entstehen aus den Seelen von gut gesinnten Anführern, einschließlich derer von Militäroffizieren, Regenten und Kirchenbeamten. Auf den Ebenen guter Gesinnung dienen sie am häufigsten als Generäle in Schlachten gegen Scheusale, entwickeln aber auch Strategien zum Bekämpfen des alltäglichen Bösen im Multiversum, spüren böse Artefakte auf und koordinieren die Zusammenarbeit der Agathionen mit den anderen celestischen Völkern.

ARCHON, SPÄHERARCHON

Die Bewegungen dieses schwarzhütigen Humanoiden sind unnatürlich leise. Sie sind offensichtlich die einer Kreatur, welche es gewohnt ist, ungesehen und -gehört durch die Schatten zu schleichen. Die heimlichtuerische Erscheinung der Gestalt wird durch ebenholzschwarze Flügel und eine gleichfarbige Maske vervollständigt.

SPÄHERARCHON

HG 3



EP 800

RG Mittelgroßer Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

Ini +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Böses entdecken, Sinne schärfen; Wahrnehmung +7

Aura Aura der Bedrohung (SG 13), Schutzkreis gegen Böses

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +1 natürlich, +2 Rüstung)

TP 26 (4W10+4)

REF +6, WIL +4, ZÄH +2; +4 gegen Gift

Immunitäten Elektrizität, Versteinigung; SR 5/Böses; ZR 14

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m; Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +5 (1W8+2/19-20), Kurzschild [Meisterarbeit] +5 (1W6+1/19-20)

Fernkampf Kurzbogen +6 (1W6/x3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +3)

Immer - Böses entdecken, Schutzkreis gegen Böses

Beliebig oft - Beistand, Botschaft, Dauerhafte Flamme, Mächtiges Teleportieren (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen)

3/Tag - Dunkelheit, Entropieschild, Gesinnung verbergen

SPIELWERTE

ST 14, GE 15, KO 12, IN 13, WE 10, CH 9

GAB +4; KMB +6; KMV 18

Talente Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Kampf mit zwei Waffen

Fertigkeiten Akrobatik +9, Bluffen +6, Fliegen +13, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Ebenen) +8

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Wahre Sprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Himmel)

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Standard (Langschwert [Meisterarbeit], Kurzschild [Meisterarbeit], Kurzbogen, Lederrüstung, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sinne schärfen (ÜF) Ein Späherarchon kann sich drei Mal am Tag mit einer Schnellen Aktion konzentrieren. Dadurch verdoppelt sich die Reichweite seiner Dunkelsicht und er erhält einen Bonus von +6 auf Wahrnehmungswürfe sowie Blindgespür mit einem Radius von 5 m. Der Späherarchon kann diese Fähigkeit für eine Anzahl von Runden anwenden, die seinen Trefferwürfeln entspricht (4 bei den meisten dieser Wesen).

Späherarchonten sind die Spione des Himmels. Sie mögen zwar so rechtschaffen sein wie ihre Artverwandten, verwenden aber List und Heimlichkeit, um die Pläne des Bösen aufzudecken und dann zum Abliefern ihrer Berichte in den Himmel zurückzukehren. Anders als Jagdarchonten, welche eher als Kundschafter und Wächter agieren, infiltrieren Späherarchonten feindliche Festungen und beobachten Agenten des Bösen, die nur eine Armeslänge entfernt sind.

Späherarchonten glauben gleichermaßen an die Ordnung wie an das Gute. Daher versuchen sie, bei ihrer Suche nach Informationen sich nach Möglichkeit an das Gesetz zu halten. An Orten, wo das Recht die Archonten daran hindert, in Gebäude einzudringen und zu lauschen, verstecken sie sich an öffentlichen Orten in den Schatten oder verbergen sich an Fenstern, um dort nach Hinweisen für Missetaten Ausschau zu halten. Hat ein Späherarchon einmal genügend Informationen gesammelt, kehrt er in den Himmel zurück, um seinen Vorgesetzten Bericht zu erstatten.

Da die Aufgaben dieser celestischen Wesen ein heimliches Vorgehen erfordern, üben sie sich in verschiedenen hinterhältigen Kampfstilen und können wie ein Schurke einen Gegner zur Strecke bringen, ehe dieser die Anwesenheit des Archons bemerkt. Späherarchonten verfügen über speziell auf ihre Aufgaben zugeschnittene, zauberähnliche Fähigkeiten und sie sind sich nicht zu schade, ein Feind in Dunkelheit zu hüllen, bevor sie sich auf ihn stürzen.

Seelen, aus denen Späherarchonten entstehen, sind von Natur aus Einzelgänger. Deshalb besitzen sie keine Vorbehalte gegenüber der Isolation, welche ihre Aufgabe erfordert. Sie brauchen für die meisten ihrer Missionen Fingerspitzengefühl sowie die Fähigkeit, sich intensiv konzentrieren zu können. Diese Aufträge werden am besten von einem einzigen Engel durchgeführt, auch wenn zwei Späherarchonten gelegentlich bei extrem schwierigen und langwierigen Missionen kooperieren. Späherarchonten sind etwas über 1,50 m groß und wiegen fast 120 Pfund.



AZATA, VERANALLIA

Diese Frau mit rosafarbenem Haar ist völlig nackt, sieht man einmal von der Masse an Schlingpflanzen und Blättern ab, die ihren Unterkörper bedecken. Die Pflanzen scheinen sich wie aus eigenem Antrieb um ihre Gestalt zu winden und bestehen aus Ranken, die mit frischen Blüten und verwelkenden Blättern übersät sind, auf welchen eine silberne Schicht von Raureif liegt.

VERANALLIA

HG 20



EP 307.200

CG Großer Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gut)

Ini +12; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Böses entdecken, Tiere oder Pflanzen entdecken; Wahrnehmung +39

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 28 (+8 GE, -1 Größe, +19 natürlich)

TP 324 (24W10+192)

REF +16, **WIL** +22, **ZÄH** +21

Immunitäten Elektrizität, Versteinigung; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 15/Böses und Kaltes Eisen; **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m; *Pflanzenzor*

Nahkampf *Sichel des Eisinfernos* +3 +35/+30/+25/+20 (1W6+12/19-20 plus 1W6 Kälte), 4 Ranken +27 (1W8+4 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Ranken)

Besondere Angriffe Herbstzeitlose, Wiedergeburt, Würgen (1W8+4)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +29)

Immer - Böses entdecken, Mit Pflanzen sprechen, Pflanzenzor, Tiere oder Pflanzen entdecken

Beliebig oft - Dürre, Pflanzen schrumpfen, Pflanzenwachstum, Schwere Wunden heilen, Verstricken (SG 20)

5/Tag - Dornenwand, Hain der Erholung^{EXP}, Pflanzen kontrollieren (SG 27)

3/Tag - Erwecken, Metall oder Stein zurücktreiben, Pflanzen beleben

1/Tag - Modernder Schlurfer, Regenation

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 20; Konzentration +28)

9. - Entzug von Lebenskraft (SG 27) (2), Massen-Heilung, Sturm der Vergeltung (SG 27)

8. - Erdbeben, Massen-Kritische-Wunden-heilen, Schutzmantel des Chaos, Sonnenfeuer (SG 26)

7. - Abstoßung (SG 25), Blasphemie (SG 25), Massen-Schwere-Wunden-heilen, Vollständige Genesung, Zerstörung (SG 25)

6. - Heilung, Mächtige Magie bannen, Schutzhülle gegen Lebendes, Verbannung (SG 24), Windwandeln

5. - Böses bannen (SG 23) (2), Insektenplage, Lebensatem, Mächtiger Befehl (SG 23)

4. - Bewegungsfreiheit, Chaoshammer (SG 22), Gift neutralisieren, Heiliger Schlag (SG 22), Schutzhülle gegen Pflanzen, Vergiften (SG 22)

3. - Ansteckung (SG 21), Auf Wasser gehen, Gleißendes Licht, Magie bannen, Schutz vor Energien, Tageslicht

2. - Fesseln (SG 20), Gefühle besänftigen (SG 20), Rindenhaut, Sanfte Ruhe, Teilweise Genesung, Waffengesinnung

1. - Elementen trotzen, Entropieschild, Furcht bannen, Göttliche Gunst, Rechtschaffenes entdecken, Schutz vor Bösem

0. - Gift entdecken, Licht, Nahrung und Wasser reinigen, Wasser erschaffen,

SPIELWERTE

ST 28, **GE** 26, **KO** 25, **IN** 18, **WE** 27, **CH** 29

GAB +24; **KMB** +34 (+38 im Ringkampf); **KMV** 52 (56 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfflexe, Kritischer Treffer (Kränkelnd), Kritischer-Treffer-Fokus, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Sichel), Verbesserter Natürlicher Angriff (Ranke),

Fertigkeiten Bluffen +36, Einschüchtern +36, Entfesselungskunst +35, Heimlichkeit +31, Heilkunde +35, Klettern +33, Motiv erkennen +39, Wahrnehmung +39, Wissen (Ebenen) +31, Wissen (Natur) +31

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; *Mit Pflanzen sprechen*, Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Kleinere Waffen, Wintersichel

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Elysium)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Hain (3-6)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Herbstzeitlose (ÜF) Eine Veranallia kann beliebig oft eine Kreatur in 9 m Entfernung unfruchtbar machen. Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf (SG 31) gelingen. Bei einem Misserfolg verliert es alle seine Fähigkeiten, Nachkommen auszutragen oder zu zeugen. Dieser Effekt kann nur mittels *Heilung*, *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden. Sich magische fortpflanzende Kreaturen sind nicht davon betroffen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Wiedergeburt (ÜF) Eine Veranallia kann ein Mal am Tag eine Kreatur reinkarnieren lassen, wenn sie diese dieser Ehre für würdig erachtet. Der Körper der Kreatur verrottet und versinkt im Boden. Dies legt den Effekt von *Pflanzenwachstum* (Anreicherung) über ein Gebiet mit einem Radius von 800 m. Während der nächsten 1W4 Tage tritt ein weißer, blumenbedeckter Kokon aus dem betroffenen Untergrund hervor und bricht auf. Darin liegt die reinkarnierte Kreatur, welche immer als Aasimar wiedergeboren wird. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie der Zauber *Wiedergeburt*.

Wintersichel (AF) Eine Veranallia kann beliebig oft mit einer Freien Aktion eine gezackte Klinge aus ihren mit Raureif bedeckten Ranken erschaffen, welche wie eine *Sichel des Eisinfernos* +3 funktioniert. Eine Runde, nachdem die Veranallia die Klinge aus der Hand gibt, zerschmilzt diese zu einer Pfütze Wasser.

Zauber Veranallien wirken Zauber wie Kleriker der 20. Stufe und haben Zugang zu einigen Druidenzaubern. Sie erhalten keinen Zugriff auf Domänen oder andere Klassenmerkmale des Klerikers.

Veranallien gehören zu den mächtigsten bekannten Azatas und verkörpern den Wechsel der Jahreszeiten vom blühenden Frühling bis zum schlummernden Winter. Sie können Pflanzen befehlen zu wachsen oder zu vergehen, verschiedene Aspekte des Wetters kontrollieren und den Erdboden mit den Überresten gefallener Feinde düngen. Eine Veranallia ist 2,40 m groß und wiegt etwa 350 Pfund.

Die königliche Veranallien besitzt eine Gestalt, welche die Schönheit einer feenhaften Frau und der subtilen Kraft der Natur vereint. Von der Taille aufwärts erscheint sie humanoid, aber dort, wo Becken und Beine sein sollten, wachsen zahllose Ranken, Blätter und alle anderen Arten von Pflanzenmaterial aus ihrem Torso. Diese Flora repräsentiert den

Lebenszyklus von Pflanzen in seinen verschiedenen Abschnitten im Jahr und verändert sich stetig innerhalb von Sekunden von den leuchtenden Farben und Strukturen der Blütezeit hin zum zerbrechlichen, verwelkten Braun des Herbstes und wieder zurück.

Veranallien stammen aus den wildesten Regionen des Elysiums; urtümlichen Gebieten, wo sich nur wenige Azatas außer den mächtigsten aufzuhalten wagen. Sie sind Kreaturen des Übergangs und ziehen die unvorhersehbaren Mahlströme des Wetters an den Rändern der Ebene deren gemäßigten und ruhigen Zonen vor. Sie mögen außerdem Gebiete, wo ein Element in das andere übergeht, wie Küsten, Geysire, heiße Quellen sowie unterirdische Seen. Man kann viele Veranallien im üppigen Feld der Zerschmetterten Tyrannen oder in diversen dichten Wäldern des Elysiums antreffen. Nicht weniger als ein Dutzend der Wesen leben angeblich zwischen den sich ständig verändernden Bäumen und Gewächsen des Gemalten Waldes. Man sagt, dass ihre jährlichen Tribunale die eigentliche Quelle für die Eigenschaften des unheimlichen Forsts sind, ständig sein Klima und seine Zusammensetzung zu wechseln.

Man mag auf den ersten Blick annehmen, dass der Unterkörper einer Veranallia aus lebenden Pflanzen besteht, die sich um sie winden. Diese Ranken sind allerdings Teil ihrer Physiologie. Trotzdem ist sie nicht anfällig für *Dürre* oder ähnliche Magie, die Pflanzen beeinflussen kann. Nichts erregte den Zorn einer Veranallia mehr als Wesen, die solche Zauber auf sie anzuwenden versuchen. Die Ranken der Azatas sind unglaublich stark; sie können einen Gegner so leicht umwickeln und zerquetschen, wie eine Python eine Feldmaus zerdrücken würde. Die Ranken verändern ihr Aussehen oft nach der Umgebung, in der sich die Veranallia aufhält, aber nicht immer in einer berechenbaren oder logischen Weise.

Veranallien ziehen die Gesellschaft anderer Azatas vor und können eine beliebige Anzahl von Bralani- oder Ghaele-Anhängern haben. Aufgrund ihrer wankelmütigen Persönlichkeiten fällt es den meisten anderen Wesen – selbst Azatas – schwer, mit ihnen umzugehen. Die gefährlichen Kräfte von Veranallien dienen kaum als Inspiration für Lillendi und der Glaube der Brijidinen an die reinigende Kraft des Feuers führt dazu, dass sie mit den pflanzenartigen Azatas nicht leicht Freundschaft schließen können. Der Großteil der anderen celestischen Wesen würde bestätigen, dass Veranallien immer mit den besten Vorsätzen handeln, hat es aber lieber mit weniger launischen Wesen der Höheren Ebenen zu tun. Archonten halten es für fast unmöglich, mit Veranallien zu reden, und die noblen Engel sowie Agathionen haben Probleme, mit den logischen Sprüngen sowie dem veränderlichen Gemüt der Azatas mitzuhalten.

Es braucht schon etwas gewaltig Böses, um eine Veranallia zu töten, da diese Wesen so mächtig und einflussreich sind. Sollte dies aber geschehen, explodiert der Körper der Azata in eine Wolke feinen, glitzernden Staubes, der ein Gebiet mit einem Radius von bis zu 1,5 Kilometern bedeckt. Dieses Gebiet erlangt eine außergewöhnliche Fruchtbarkeit und wird von ungewissem

Wetter geplagt. Stürme, Schneefall, Hitzewellen und leichte Schauer wechseln sich unabhängig vom normalen Klima in der Region ab. Stirbt eine Veranallia auf einer der Unteren Ebenen, passiert zunächst das Gleiche. Allerdings verdirbt das Gebiet mit der Zeit wieder. Dort entstehen dann abscheuliche Kreaturen wie Sarde und das Wetter wird scheußlich.

Kühne, die Ebenen bereisende Abenteurer erzählen von uralten Veranallien, welche in den abgelegensten Regionen des Elysiums leben. Sie behaupten, dass diese einzigartigen Azatas sogar noch größere Macht über die Elemente besitzen als ihre gewöhnlicheren Artverwandten. In den obskursten Texten der Großen Bibliothek der Harmonischen Schriften im Himmel kann man Beschreibungen von Veranallien mit der Fähigkeit zum Überziehen ganzer Berge mit Blitzgewittern oder dem Auslösen von Hitzewellen finden, welche so stark sind, dass sie Seen in Sand verwandeln können.



ENGEL, BALISSE

Der Körper dieses himmlischen Wesens wird von Dunkelheit verdeckt. Seine glorreichen Schwingen bilden aber einen Lichtkranz um es herum, womit sie den Schattenriss eines ernsten Celestischen mit gelb glühenden Augen bilden.

BALISSENGEL

HG 8



EP 4.800

NG Mittelgroßer Externar (Engel, Extraplanar, Gut)

Ini +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Böses entdecken; Wahrnehmung +16

Aura Schutzaura

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18 (+4 Ablenkung gegen Böses, +1 Ausweichen, +2 GE, +8 natürlich)

TP 95 (10W10+40)

REF +7, WIL +10, ZÄH +11; +4 gegen Gift, +4 Resistenz gegen Böses

Immunitäten Kälte, Säure, Versteinering; Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10; SR 10/Böses; ZR 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m; Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Aufflammender Schwerer Streitkolben +1 +14/+9 (1W8+4)

Besondere Angriffe Mal der Unbußfertigen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

Immer - Böses entdecken

Beliebig oft - Beistand, Böses bannen (SG 19), Ebenenwechsel (SG 20), Fluch brechen, Furcht bannen, Heiliger Schlag (SG 18), Krankheit kurieren, Magie bannen, Unsichtbarkeit (nur sich selbst)

3/Tag - Person festhalten (SG 16), Schwere Wunden heilen

1/Tag - Buße, Mal der Gerechtigkeit

SPIELWERTE

ST 17, GE 15, KO 18, IN 13, WE 16, CH 18

GAB +10; KMB +13; KMV 26

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +15, Diplomatie +17, Fliegen +19, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Ebenen) +14, Wissen (Religion) +14

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Wahre Sprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ebene guter Gesinnung

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt (Aufflammender Schwerer Streitkolben +1, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mal der Unbußfertigen (ÜF) Ein Balissenengel kann drei Mal am Tag ein Wesen innerhalb von 9 m Entfernung brandmarken, über welches ein Urteil gefällt wurde. Dem Ziel muss ein Willenswurf (SG 19) gelingen. Bei einem Misserfolg erscheint ein schmerzloses, leuchtendes Zeichen auf seiner Brust, meistens das heilige Symbol der Gottheit oder des Himmlischen Herrschers, dem der Balisse dient. Dieses Mal hält für eine Anzahl von Tagen an, welche den TW des Balissen entspricht (bei den meisten von ihnen 10). Jeder Angreifer des Ziels erhält einen heiligen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen sowie einen heiligen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe zum Durchdringen der Zauberresistenz des Ziels. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Balissenengel werden manchmal auch Beichtengel genannt. Sie erscheinen Sterblichen, die vor einem moralischen Dilemma stehen oder eine Glaubenskrise durchmachen. Die Engel ziehen es vor, diese Sterblichen zu einer eigenen Entscheidung anzuleiten, anstatt ihnen zu befehlen, sich an ein bestimmtes Ideal des Guten zu halten.

Balissen entstehen aus den Geistern von Wesen, welche böse Taten vollbrachten, später aber erlöst wurden und starben, während sie ein moralisches, vorbildhaftes Leben führten, während sie ein moralisches, vorbildhaftes Leben führten. Balissen erinnern sich im Allgemeinen nicht an ihre sterbliche Existenz, behalten jedoch einen starken Glauben an die Macht des Lehrens und der Erlösung.

Die Rolle eines Beichtvaters ist einsam. Balissen haben nur selten mit ihresgleichen zu tun und schätzen jede Minute, die sie auf den celestischen Ebenen verbringen können. Einige von ihnen bilden lang andauernde Beziehungen mit den Wesen, denen sie geholfen haben und die Engel besuchen gelegentlich ihre alten Erfolge. Häufig verlässt ein Balisse den Sterblichen, wenn dieser gerade beginnt, der Anwesenheit des Engels etwas abzugewinnen. Wiedervereinigungen sind selten, werden aber gerade aufgrund dieser Seltenheit besonders geschätzt.

Der durchschnittliche Balisse ist 2,10 m groß und wiegt 200 Pfund, wobei seine kräftigen Flügel den größten Teil seines Gewichts ausmachen.



ENGEL, CHORENGEL

Dieses himmlische Wesen ähnelt einem sehr kleinen Menschen und trägt ein langes Kleid aus dünnem Stoff, welcher zu seinen breiten Flügeln aus Platin passt. Das silberne Haar des Wesens wogt langsam, ohne das ein Luftzug zu spüren wäre, was den ernsten Gesichtsausdruck des Engels unterstreicht.

CHORENGEL

HG 6



EP 2.400

NG Kleiner Externar (Engel, Extraplanar, Gut)

Ini +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Böses entdecken; Wahrnehmung +16

Aura Schutzaura

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +1 Größe, +5 natürlich)

TP 68 (8W10+24)

REF +9, WIL +9, ZÄH +6; +4 gegen Gift, +4 Resistenz gegen Böses

Immunitäten Kälte, Säure, Versteinigung; Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10; SR 5/Böses; ZR 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m; Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Hieb +10 (1W3+1)

Fernkampf Durchdringender Choral +12 (2W6 Sonar plus Taubheit)

Besondere Angriffe Akkord, Bannlied

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)

Immer - Böses entdecken

Beliebig oft - Beistand, Böses bannen (SG 18), Ebenenwechsel (SG 18), Fluch brechen, Furcht bannen, Geisterhaftes Geräusch (SG 13), Krankheit kurieren, Magie bannen, Unsichtbarkeit (nur sich selbst)

3/Tag - Geräuschexplosion (SG15), Geräusche formen (SG 16), Mittelschwere Wunden heilen

SPIELWERTE

ST 13, GE 16, KO 15, IN 16, WE 16, CH 17

GAB +8; KMB +8; KMV 21

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +14, Auftreten (Gesang) +14, Diplomatie +14, Entfesselungskunst +11, Fliegen +20, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Ebenen) +14, Wissen (Religion) +14

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Wahre Sprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ebene guter Gesinnung

Organisation Einzelgänger, Duett oder Ensemble (3-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Akkord (ZF) Wenn Chorengel zusammenarbeiten, können sie ihre sich gegenseitig ergänzenden Stimmen dazu verwenden, mystische Harmonien zu erzeugen. Zwei oder mehr Chorengel innerhalb von 18 m Entfernung zueinander können Gefühle besänftigen oder Heldenmut, vier oder mehr Chorengel Brüllen sowie sechs oder mehr Chorengel Großer Heldenmut oder Heiliges Wort als zauberähnliche Fähigkeiten wirken. Nur der Chorengel, von dem die zauberähnliche Fähigkeit ausgeht, muss eine Standard-Aktion aufwenden, um den Effekt auszulösen; die anderen Chorengel müssen in derselben Runde lediglich Schnelle Aktionen aufwenden.

Bannlied (ÜF) Ein Chorengel kann einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Gesang) versuchen, um magischen, auf Schall basierenden Effekten entgegenzuwirken. Diese Fähigkeit funktioniert wie das Bardenklassenmerkmal mit dem gleichen Namen.

Durchdringender Choral (ÜF) Ein Chorengel kann mit einer Standard-Aktion eine konzentrierte Welle Schallenergie aus seinem Mund ausstoßen. Die Welle besitzt eine Reichweite von 30 m (keine Grundreichweite). Jeder vom Durchdringenden Choral getroffene Kreatur muss ein Zähigkeitswurf (SG 17) gelingen. Bei einem Misserfolg ist sie 1W4 Minuten lang Taub. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Chorengel sind Sänger von unvergleichlichem Talent. Ihre Stimmen erfüllen die Hallen der guten Gottheiten mit hellen Hymnen und feierlichen Gesängen. Chorengel entstehen aus den Seele der frommen Toten, welche im Leben außergewöhnliche, musikalische Begabung und ein reines Wesen besaßen. Manchmal wird diese Gestalt auch Sterblichen nach Aufstieg zu den Höheren Ebenen geschenkt, wenn sie vorher eine tiefe und anhaltende Wertschätzung für die Künste gezeigt haben. Chorengel sind zwar keine Soldaten und sie versuchen, Kämpfe zu vermeiden - im Gegensatz zu vielen ihrer Engelsgeschwister. Sie sind allerdings in der Lage, sich mit ihren kraftvollen Stimmen zu verteidigen, wenn dies nötig ist.

Zum Besiegen ihrer Feinde erschaffen sie mächtige, magische Effekte, welche mit der Reinheit ihrer Herzen nachhallen. Chorengel unterstützen manchmal Astrale Devas bei deren Pflichten, indem sie die materielle Ebene besuchen und dort Sterblichen Botschaften überbringen. Diese Botschaften haben immer einen guten Inhalt und es ist ein freudiges Ereignis, wenn ein Chorengel einem Sterblichen erscheint. Erwarten diese Engel, auf diesen Reisen in Gefahr zu geraten oder auf Opposition zu stoßen, bilden sie Gruppen, welche man Ensembles nennt. Dann verwenden sie ihre miteinander harmonisierenden Stimmen sowohl zum Verbreiten der Worte ihrer Herren, als auch zum Stärken ihrer Verbündeten im Kampf. Wird ein Ensemble aus Chorengeln unter besonders starken Druck gesetzt, können seine Mitglieder Akkorde mit vernichtenden Auswirkungen bilden und ihre Feinde mit mächtigen Gesängen aus dem Elysium oder Hymnen zugrunde richten, welche den Mächten des Himmels gewidmet sind.

Die meisten Chorengel sind nur 1,10 m groß und ihre schlanken Körper wiegen lediglich 40 Pfund. Sie haben immer metallisch glänzendes Haar, das natürlich vorkommenden Mineralien und Erzen wie Platin, Gold oder Silber ähnelt. Die Haare einiger der ältesten Chorengel schimmern allerdings wie Diamanten, Saphire oder Smaragde.



Götter von Golarion

ENTFESSELE DIE MACHT DER GÖTTER

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

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

IN DIESEM GEWALTIGEN WERK DER MYSTERIEN HINDEST DU:

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



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

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

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

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

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

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

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

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

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

that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Aunumvorax 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.

Executioner's Hood 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.

Plumph from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowell and Douglas Naismith.

Foo Creature 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.

Glooming 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.

Hippocampus from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Erica Baisley, based on original material by Gary Gygax.

Monadic Deva 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.

Movanic Deva 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.

Wood Giant 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 Wizards of the Coast.

Yeti 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.

Pathfinder Campaign Setting: *Chronicle of the Righteous* © 2013 Paizo Publishing, LLC; Author: Amber Scott. Deutsche Ausgabe *Almanach der Himmlischen Herrscher* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



BETET UM GNADE

Die Himmlischen Herrscher wachen über die unendlichen Weiten des Multiversums, damit das Gute gedeihen und das Böse in all seiner Form vernichtet werden kann. Doch selbst diese mächtigen Wesen können die Flut des Bösen nicht alleine aufhalten und müssen sich auf die Unterstützung ihrer himmlischen Diener verlassen: die edlen Engel, weisen Agathionen, unnachgiebigen Archonten und freigeistigen Azatas, welche alle den Kampf gegen die Mächte des Verderbens anführen. Diese tugendhaften Kräfte widersetzen sich gemeinsam in einem nicht enden wollenden Krieg allem Lächerlichen und Profanen, während sie für würdig befundene Sterbliche in Sphären auf den himmlischen Ebenen emporheben, welche sich an Herrlichkeit immer wieder übertreffen.

In diesem Buch findest du:

- ▶ Eine detaillierte Beschreibung von mehr als 50 Himmlischen Herrschern, einschließlich Einzelheiten wie ihre Untergebenen, die göttlichen Kräfte, welche sie ihren sterblichen Anhängern verleihen, sowie die himmlischen Reiche, denen sie entspringen
- ▶ Regeln für die Prestigeklasse des Mysterienschers und Erläuterungen zu verschiedenen Arten von Mysterienkulten
- ▶ Methoden zur Unterstützung von Zauberkundigen bei der Beschwörung von celestischen Wesen
- ▶ Neue Zauber, welche Zauberkundige ihren verderbten Feinden entgegenschleudern können, sowie neue magische Gegenstände, welche Abenteurern in der Schlacht gegen das Böse helfen sollen
- ▶ Regeln für Kasteiungsrituale und die göttlichen Kräfte, die man durch solche Akte der Hingabe erlangen kann
- ▶ Fünf neue celestische Wesen, welche Spielercharakteren bei- oder entgegenstehen können, einschließlich des scharfsichtigen Späherarchons und der Veranailla, einer Azata mit der Macht über die Jahreszeiten, über Verfall und über Erneuerung

Der *Almanach der Himmlischen Herrscher* stellt einen großartigen Begleitband zu *Götter von Golarion* dar und bietet sowohl Spielern als auch Spielleitern viel Material zum Erstellen wahrhaft guter Charaktere.



ISBN 978-3-95752-361-7



Artikelnummer: US51044
Preis: geb. VK 19,95 €

 **ULISSES**
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

 **paizo**

PATHFINDER
KAMPAGNENWELT

www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL
COMPATIBLE