Infernalische Heilung

Schule Beschwörung (Heilung) [Böses];
Grad: KLE 1,FiS 1, HXM/MAG 1 (Asmodeus)
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (1 Tropfen Teufelsblut)
Ziel 1 berührtes Wesen
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)
Du berührst ein verletztes Wesen mit einem Tropfen Teufelsblut und gewährst ihm damit Schnelle Heilung 1. Diese Fertigkeit kann allerdings keinen Schaden heilen, der durch silberne Waffen, durch Waffen mit guter Gesinnung oder durch Zauber oder andere Effekte der Kategorie „Gutes“ verursacht wurde. Für die Dauer des Zaubers wird das Ziel als böse Kreatur entdeckt und kann selbst das Böse an dieser Magie spüren, obwohl das mit keiner langanhaltenden Wirkung verbunden ist.

Mächtige infernalische Heilung

Schule Beschwörung (Heilung) [Böses];
Grad KLE 4, FiS 4, HXM/MAG 4 (Asmodeus)
wie *Infernalische Heilung*; das Ziel erhält Schnelle Heilung 4 und wird als böser Kleriker entdeckt.

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

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

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

In Cheliax blühen und gedeihen die öffentlichen Tempel des Asmodeus. Dort teilen sie sich auch oft mit der nationalen Bürokratie denselben Platz. Allerdings sind über ganz Golarion geheime Schreine verstreut. Wie die Hölle selbst gehorcht auch die Kirche einer sehr sorgfältig austarierten Ordnung mit einer genau festgelegten Hierarchie und ganz feinen Werkzeugen, um zu bestimmen, welche Kirchenmitglieder höher oder tiefergestellt sind.

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

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

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

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

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

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

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

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

Gorums Rüstung

Schule Verwandlung; **Grad** KLE 1 (Gorum)
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (1 Eisenstachel)
Reichweite Berührung
Ziel eine Metallrüstung (inkl. Schild)
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

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

Cayden Cailean

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

DER BETRUNKENE HELD

Gott der Freiheit, des Biers, des Weins und des Mutes
Gesinnung CG
Domänen Bezauberung, Chaos, Gutes, Reisen, Stärke
Bevorzugte Waffe Rapier
Zentren der Verehrung Absalom, Andoran, die Fesseln, die Flusskönigreiche, Galt, Taldor
Nationalität Taldanisch

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

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

Cayden ist flexibel in der Interpretation seiner göttlichen Pflichten; wenn es aber um das Recht auf persönliche Freiheit geht, ist er so hart wie Stahl. Vor der Prüfung war er dafür bekannt, Söldneraufträge unvermittelt abzubrechen, wenn er herausfand, dass sein Auftraggeber ein Tyrann war oder ihn dazu missbrauchte, anständigen Menschen Leid zuzufügen. Das verschaffte ihm zwar den Ruf einer gewissen Unzuverlässigkeit, doch weigerte er sich beharrlich, nur des Geldes wegen gegen seine Überzeugung zu handeln. Cayden ist überzeugt, dass kein Gesetz gerecht sein kann, dass eine Person unterdrückt, um einer anderen einen Vorteil zu verschaffen.

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

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

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

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WÄHLE DEIN GIFT

Schule Beschwörung: (Heilung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 1, KLE 1 (Cayden Cailean)
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

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

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

Die Magie der Götter

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

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

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

Armschienen der Zaubersicht

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

Beschreibung

Es gibt Dutzende Varianten dieser Armschienen, zumeist sind sie aber aus Leder gefertigt und immer mit Schmuckmustern versehen. Nahe des Handgelenks ist ein einzelner kugelförmiger, polierter Stein oder Edelstein (ein Karbunkel, Oliv oder Karneol) befestigt. Der Träger kann einmal am Tag *Magie entdecken* einsetzen. Wenn diese Fähigkeit eingesetzt wird, scheint sich der kugelförmige Stein (oder Edelstein) wie ein menschliches Auge zu öffnen. Außerdem gewähren die Armschienen einen Resistenzbonus von +1 auf alle Willenswürfe.

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

Erschaffung

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

Azlant-Amulett

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

Beschreibung

Diese schwere Kette ist aus Gold gefertigt und ähnelt einem großen, geflügelten Auge. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +5 auf eine bestimmte Art von Wissen (jede Kette hat eine andere Art von Spezialwissen).
Wenn Aroden dein Schutzgott ist, kannst du die Kette als Heiliges Symbol einsetzen. Einmal pro Tag kannst du mit einer freien Aktion einen Verständnisbonus von +10 auf einen einzelnen Fertigkeitswurf addieren, den du gerade ausführen möchtest.

Erschaffung

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

Bärenfell des Knochenbrechers

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

Beschreibung

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

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

Erschaffung

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

Besmaras Zweispitz

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

Beschreibung

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