

1 Götter

Der vorherrschende Glaube ist der Glaube der Zwölfgötter, ein Pantheon aus zwölf Geschwistern, dem Praios, der Gott der Herrschaft und Ordnung, als Götterfürst vorsteht. Kaum eine Bäuerin begegnet zwar jemals einem Magier oder einem Ungeheuer, aber sie erlebt häufig die wundersamen Kräfte ihres Dorfpriesters und sieht, wie es auf Bitten des Geweihten anfängt zu regnen oder sich die Wunden eines Verletzten schließen. Doch selbst die Götter haben Feinde, deren Wirken sich nur allzu deutlich zeigt: Überall im Land gibt es dunkle Kulte, in denen die Menschen die Erzdämonen anbeten und sie darin unterstützen, ihren ewigen Kampf gegen die Götter auszutragen.

Und neben den Erzdämonen ist es vor allem der Gott ohne Namen, der die Macht der anderen Götter heimlich unterwandert und seine Diener ausschickt, um seinen Willen durchzusetzen.

Gottheit	Aspekte	Heilige Tiere/Gegenstände
Praios	Gerechtigkeit, Magiebann, Wahrheit	Greif
Rondra	Ehre, Kampf, Mut	Löwin
Efferd	Stürme, Wasser, Wind	Delphin
Travia	Ehe, Gastfreundschaft, Treue	Wildgans
Boron	Schlaf, Tod, Vergessen	Rabe
Hesinde	Kunsthandwerk, Magie, Wissen	Schlange
Firun	Eis, Jagd, Natur	Polarbär
Tsa	Jugend, Leben, Wiedergeburt	Eidechse
Phex	Diebe, Glück, Handel	Fuchs
Peraine	Ackerbau, Heilung, Viehzucht	Storch
Ingerimm	Feuer, Handwerk, Schmiedekunst	Hammer und Amboss
Rahja	Liebe, Rausch, Schönheit	Pferd

Erzdämon	Aspekte	Zweitname
Blakharaz	Folter, Dunkelheit, Rache	Tyakra'Man
Belhahar	Bluttausch, Heimtücke, Massaker	Xarfai
Charyptoroth	Meeresungeheuer, Stürme, verdorbenes Wasser	Gal'k'Zuul
Lolgramoth	Rastlosigkeit, Ruhelosigkeit, Treulosigkeit	Thezzphai
Thargunitoth	Alpträume, Nekromantie, Untote	Tijakool
Amazeroth	Illusionen, Täuschung, Wahnsinn	Iribaar
Nagrach	Gnadenlosigkeit, Kälte, Unbarmherzigkeit	Belshirash
Asfaloth	Chaos, Chimären, Verwandlungen	Calijnaar
Tasfarelel	Geld, Habgier, Neid	Zholvar
Mishkara	Krankheiten, Missernten, Unfruchtbarkeit	Belzhorash
Agrimoth	Konstruktionen, Unelemente	Widharcacal
Belkelel	Orgien, Perversion, Selbstsucht	Dar-Klajid

1.1 Praiosgeweihte

Die Geweihten des Götterfürsten dienen der Gerechtigkeit und Ordnung. Sie helfen den Menschen gegen die Machenschaften der Diener der Erzdämonen und gehen gegen alles Namenlose vor. Praiosgeweihte gehen allgemein gegen den Gebrauch von Magie vor.

1.1.1 Moralkodex der Praiosgeweihten

Gehorsam: Der Geweihte ist verpflichtet, sich an die Befehle von Personen zu halten, die über ihm in der Kirchenhierarchie stehen.

Offensichtlichkeit: Der Geweihte versteckt sich nicht.

Schutz von Gesetz und Staat: Der Geweihte verteidigt zwölgöttliche Reiche und Strukturen und achtet auf die Einhaltung der Gesetze.

Magiebann: Magie, vor allem schwarze Magie (Magie die den Geist verändert, Schaden anrichtet oder die Toten schändet), sollte gebannt werden. Weiße Magie kann unter Umständen toleriert werden.

Mission: Der Glaube an den Götterfürsten und seine Geschwister muss in alle Winkel verbreitet werden.

1.1.2 Praiosgeweihter als Talent

Rang 1 Ein Praiosgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten, sonst verliert er alle Vorteile des Talents.

Rang 1 Alle Proben die geworfen werden um einem Zauber zu widerstehen erhalten einen Bonus von 2.

Rang 1 +1 Überzeugen, Willenskraft, Magiekunde

Rang 2 Jeglicher magischer Schaden wird halbiert.

Rang 2 +1 Einschüchtern, Menschenkenntnis, Orientierung

1.2 Rondrageweihte

Der Kirche der Rondra steht das Schwert der Schwerter vor. Die oberste Geweihte leitet die Geschicke der durch Krieg und Kämpfe geschrumpften Glaubensgemeinschaft. Vor allem der Adel ehrt Rondra noch immer als seine Schutzpatronin. Für die Geweihten hat der Schutz von Gläubigen und Tempeln oberste Priorität und nicht selten geben sie ihr Leben im Kampf gegen unheilige Mächte. Ebenfalls in ihrem Interesse sind der ewige Kampf und die Verbesserung der Schwertkunst und anderer Kampftechniken. Nur ein wehrhafter Rondrianer ist in den Augen der Göttin würdig, eines Tages in ihr Paradies einzuziehen.

1.2.1 Moralkodex der Rondrageweihten

Verteidigung des Glaubens: Die Verteidigung des Glaubens ist die Pflicht jedes Rondrageweihten.

Ritterlichkeit: Der Rondrageweihte setzt im Kampf keine Armbrüste ein oder verhält sich unehrenhaft.

Verantwortung: Der Schutz aller Gläubigen, der Heiligtümer und der Tempel der Zwölfgötter steht im Vordergrund der Aufgaben eines Geweihten.

Zweikampf: Der ehrenhafte Zweikampf ist von allen Kampfhandlungen die ehrenhafteste.

Schwertmeisterschaft: Sich in allen Waffengattungen auszukennen und sie zu meistern ist eine Selbstverständlichkeit für den Geweihten.

1.2.2 Rondrageweihter als Talent

Rang 1 Ein Rondrageweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Das Verängstigtlevel wird immer um 2 reduziert und Furcht wird wie verängstigt Level 3 behandelt.

Rang 1 +1 auf 3 beliebige Nahkampfwaffen

Rang 2 Immunität gegen Verängstigt und Furcht.

Rang 2 +1 Überwältigen, Kulturwissen, Taktisches Wissen

1.3 Borongeweihte

Die Geweihten des Boron sind für die Menschen da, wenn es darum geht, einen Verwandten oder Freund zu bestatten und ihm die letzte Ehre zu erweisen. Sie unterhalten die Boronanger, die Bezeichnung für einen Friedhof, wo sie über die Totenruhe wachen. Ihre ärgsten Feinde sind Geisterbeschwörer und Nekromanten. Die Kirche des Boron ist vor langer Zeit in zwei Teile gespalten worden. Der al'anfanische Teil verehrt Boron als den obersten Gott der Zwölfe, während der punische Teil des Kultes eine gemäßigtere Einstellung besitzt. Nicht selten reist ein Borongeweihter durch die Lande, um Tote zu begraben und unheilvolle Nekromantie zu bekämpfen. Dabei werden die Geweihten oftmals von dem Orden der Golgariten unterstützt, einem borongefälligen Bund von Ordenskriegern in schwarzen Plattenrüstungen.

1.3.1 Moralkodex der Borongeweihten

Bestattung: Kein Leichnam sollte unbestattet sein. Der Geweihte muss für die Totenruhe sorgen.

Schweigen: Schweigen ist eine Tugend. Kein Geweihter sollte ohne Grund reden.

Traum: Ergründe die Welt der Träume. In ihr kann der Geweihte den Willen Borons ergründen.

1.3.2 Borongeweihter als Talent

Rang 1 Ein Boronweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Waffen verursachen doppelten Schaden an Untoten.

Rang 1 +1 Schleichen, Einschüchtern, Willenskraft, Medizin, Kulturkunde

1.4 Hesindegeweihte

Das Sammeln und Bewahren von Wissen ist für die Hesindegeweihten eine heilige Pflicht. Sie kümmern sich um Archive und unternehmen weite Reisen, um längst vergessene Mysterien zu ergründen und gefährliche magische Artefakte zu bergen.

In der Stadt Kuslik steht die größte Bibliothek der Kirche, und hier lebt auch die oberste Geweihte, die Magisterin der Magister, und leitet ihre Kirche mit ausgleichender Weisheit. Innerhalb der Kirche gibt es nämlich zwei große Strömungen: Die eine will das erbeutete Wissen wegsperren, die andere es verbreiten, um es für Göttergefälliges einzusetzen.

1.4.1 Moralkodex der Hesindegeweihten

Sammeln von Wissen: Artefakte, Bücher und anderes Wissen sind in den Augen der Göttin so wertvoll, dass es gesammelt werden muss.

Ewige Lehre: Der Geweihte sollte sich bemühen, sich stets fortzubilden.

Ästhetik: Die Welt ist schön und der Geweihte soll die Schönheit der Welt ehren und mehr.

1.4.2 Hesindegeweihter als Talent

Rang 1 Ein Hesindegeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Verzauberungen die sich gegen einen Hesindegeweihten richten erhalten einen Malus von 2 auf den Zauberprobenwurf

Rang 1 +1 Bemerken, 1 beliebige Wissenprobe, Überzeugen

Rang 2 +1 Magie spüren, 2 beliebige Wissenprobe, Alchemie, Willenskraft

1.5 Phexgeweihte

Der Gott der Diebe verfügt über eine sehr individuelle Geweihtenschaft. Viele Phexgeweihte sind selbst so etwas wie Diebe und Fassadenkletterer, die ihrem Gott die wertvollsten Schätze als Opfer darbringen wollen und jede Nacht ihr Können erneut auf die Probe stellen. Andere hingegen sind mehr Händler und kümmern sich um die Belange anderer Händler, schreiben Vertragsabschlüsse oder organisieren Karawanen und Handelszüge. Phexgeweihte machen jedoch nichts ohne eine Gegenleistung. Der oberste Geweihte der Kirche wird der Mond genannt. Wer sich jedoch dahinter verbirgt, ist selbst den Geweihten des Phex unbekannt.

1.5.1 Moralkodex der Phexgeweihten

Gegenleistung: Für eine zu erfüllende Aufgabe muss der Geweihte stets eine Gegenleistung verlangen.

Heimlichkeit: Der Geweihte soll seine Pläne im Verborgenen ausführen.

Herausforderung: Je größer die Herausforderung, desto größer der Ruhm. Der Geweihte soll große Herausforderungen suchen und sich ihnen stellen.

1.5.2 Phexgeweihter als Talent

Rang 1 Ein Phexgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Ein mal je Session kann ein Würfelwurf wiederholt werden und das bessere Ergebnis verwendet werden.

Rang 1 +1 Schleichen, Taschendiebstahl, Klettern

Rang 2 +1 Schlossknacken, Überzeugen/Verhandeln, Gossenswissen

Rang 2 Der Phexgeweihte kann 10 Silber an seinen Gott opfern um sich und seine Kleidung in Rauch zu verwandeln. Bei Windstille kann er sich mit normaler Geschwindigkeit fortbewegen. Bei leichtem Wind ist eine Willenskraftprobe (SK 9) erforderlich, um nicht davon wegweht zu werden. Bei starkem Wind wird der Geweihte weggeweht.

1.6 Perainegeweihte

Die als friedliebend bekannten Geweihten der Peraine sind bekannt für ihre Heilkünste. Doch sie sind nicht nur bereit, Bedürftigen zu helfen, sondern auch profunde Kenner von Giften und Krankheiten. Schon so mancher Geweihte konnte den Ausbruch einer Seuche bekämpfen und so ganze Dörfer vor der Ausrottung retten. Den Geweihten wird zudem ein gesunder Pragmatismus nachgesagt, und sie sind auch bereit, über die Grenzen ihres Glaubens hinaus zu helfen und Nichtzwölfgöttergläubige versorgen sie ebenfalls. Außerdem sind sie tatkräftige Helfer der Bauern und helfen bei der Aussaat und der Ernte von Korn, Heilpflanzen und anderen Erzeugnissen.

1.6.1 Moralkodex der Perainegeweihten

Hilfe: Leiste jedem Hilfe, der Hilfe benötigt.

Aufopferung: Arbeite hart und halte dich vom Müßiggang fern.

Bescheidenheit: Verschwende nicht die Gaben der Göttin.

Heilkunst: Bilde dich in der Heilkunst fort.

1.6.2 Perainegeweihter als Talent

Rang 1 Ein Perainegeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Ein mal pro Tag Session kann ein Individuum gesegnet werden. Dieses stellt 1W6 pro Rang LP über 6 Stunden wieder her.

Rang 1 +1 Biologie, Medizin, Menschenkenntnis

Rang 2 +1 Willenskraft, Überzeugen/Verhandeln, Kulturkunde

Rang 2 Der Perainegeweihte ist immun gegen Krankheiten und Gifte sind gegen ihn nur halb so wirksam.