|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bendur | Bendur ist als Gott des Meeres und der Winde bekannt. Er wird oft als dick und einen Vollbart tragend beschrieben. Eines seiner Lieblingstiere soll ein weißer Walfisch sein, den die Seeleute "Ljenerek" nennen. Entsprechend ist das Wappen Bendurs ein Weißer Wal auf blauem Grund. Ordensgemeinschaft: In fast jedem Hafenort gibt es einen Priester. Novizen tragen rauchblaue Kutten. Bei Priestern sind diese Kutten weiß oder silbrig abgesteckt. Aufgaben/Pflichten: Die wichtigsten Pflichten dieser Priester sind natürlich in ihrem Glauben begründet. Sie sorgen für die Einhaltung der Meeres- und Wasserordnung, was den Schutz der Wasserlebewesen und insbesondere die Problematik der Überfischung betrifft. Eine weitere wichtige Aufgabe ist die Erforschung der Meere und das damit verbundene Anlegen von Seekarten. Ebenso sind sie für symbolische Opferungen von Gold oder Edelsteinen zuständig, wenn die Menschen darum bitten, Bendur zu beschwichtigen bzw. seinen Segen zu erhalten. Dies ist besonders vor Seereisen der Fall. Daneben gibt es noch eine Einrichtung, welche als "Bendariat", als Priesterkommission, bekannt ist. Wenn ein Kapitän sein Schiff verloren hat, dann entscheidet dieses Gremium darüber, ob er evtl. Unterstützung für ein neues Schiff bekommt bzw. ob er überhaupt noch ein Schiff besitzen darf. Mit der Taufe eines Schiffes erteilen die Bendurpriester eine Schiffserlaubnis, ohne die ein Kapitän die Meere nicht befahren darf. Die Schiffstaufe ist auch ein beliebtes Spektakel. Um nämlich Kapitän eines Schiffes zu werden, muß dieser sein zukünftiges Schiff, was von erfahrenen Seeleuten ca. 1.5 Kilometer vom Ufer entfernt vor Anker gelassen wird, erschwimmen. Sonstiges: Ein Brauch, der die Lebenslust Bendurs darstellt, ist das "Mannschaftsritual". Wenn eine Mannschaft ein Jahr lang zusammen auf See war, so wird ein Faß Bier in die Gischt geworfen, welches die Mannschaft nur mit Hilfe eines Kleinbootes bergen darf. Danach wird die Mannschaft gesegnet und darf sich mit den Namen des Schiffes Schmücken - sie ist jetzt eine Familie. Es wird gefeiert. Jeder Seemann trägt einen sogenannten Bendurtaler am Ohr oder um den Hals, um sich ordentlich bestatten zu lassen. Dies ist notwendig, da immer wieder Schiffe mitsamt ihrer Mannschaft untergehen. Man erzählt sich, daß diejenigen, die angeschwemmte Tote plündern, nie wieder ruhig schlafen können. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Larja | Larja wird als Göttin der Jagd, des Wildes und der Sümpfe geehrt. In Bildern wird sie als rothaarige Frau, die auf einem Hirsch sitzt und einen Bogen trägt, dargestellt. Ordensgemeinschaft: Es gibt nur im Tempel Priester. Sie sind wie Waldläufer gekleidet. Ansonsten gibt es noch "Die Trägerschaft der Grünen Bande", welche außerhalb des Tempels auf die Einhaltung von Larja’s Gesetzen achten. Aufgaben/Pflichten: Im Wesentlichen ist im Sinne Larja’s darauf zu Achten, das alle Tiere vor sinnloser Vernichtung bewahrt werden, keine Art ausgerottet wird und keine Tierkinder sowie Muttertiere getötet werden. Dies versuchen die Priester und "Die Trägerschaft der Grünen Bande" in die Tat umzusetzen. Zu diesem Zweck bringen sie z.B. viele Gerüchte über Gefahren und Ungeheuer, die sich in Wäldern und Sümpfen herumtreiben sollen, in Umlauf. Da Larja auch als Hüterin so mancher Heimlichkeiten bekannt ist, haben solche Maßnahmen auch den Zweck, Geheimnisse vor den Menschen zu bewahren. Sonstiges: Da es keine flächendeckende Priesterschaft für diese Göttin gibt, werden symbolisch Opfer dargebracht. Aus diesem Grunde werden z.B. vor dem Eintritt in einen Wald, kleine Altäre aufgebaut, auf denen ein paar Gaben, normalerweise Obst und Gemüse, aufgebahrt werden. Spezielle Berufsgruppen wie Jäger, Naturheiler und Kräuterfrauen, besitzen oft Larja geweihte Gegenstände, mit denen sie ihre rituellen Opferungen durchführen. Dies können Messer, Schalen oder Holzschreine sein. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Maki | Maki ist der Gott der Handwerker, der Händler und der zwielichtigen Gestalten. Wegen letzterer gilt Maki auch als Hüter längst als verschollen geglaubter Gegenstände. Oft wird er als klein und mit langer Nase abgebildet; teilweise auch als Wiesel. Ordensgemeinschaft: Priester tragen gelb-braune Kutten. Aufgaben/Pflichten: Priesterlichen Aufgaben sind die Freihaltung der Handelsrouten, die Belebung des Handels, die Förderung von Ideen- und Technikaustausch in der Handwerkskunst und ebenso die Förderung der allgemeinen Künste (Musik-, Mal-, Schauspiel- und Schreibkunst). Aber auch die zwielichtigen Künste wie Diebstahl bitten um Maki’s Beistand. Wie dieser gestaltet ist, dies ist nicht bekannt und die Priester schweigen sich beharrlich darüber aus - sie leugnen diese Tatsache sogar. Vor allem wegen der sogenannten „Ausgleichsspeisung“, einer Speisung der Armen, ist Maki, trotz seiner angeblichen Unterstützung des undurchsichtigen Gesindels, ein sehr geachteter Gott. Sonstiges: Jeder Handwerker und Händler, aber auch Künstler, spendet freiwillig. Da es nur zwei Tempel gibt, so gehen Priester auf Wanderschaft, diese Spenden in Empfang zu nehmen. Mindestens einmal im Leben, müssen Handwerker, Händler und Künstler, zu einer Pilgerfahrt zu einem Makitempel aufbrechen. Dort erhalten sie eine geweihte Münze, die in der Mitte ein Loch mit einem schwarzen Ring hat und auf deren eine Hälfte ein Hammer, auf der anderen eine Feder eingraviert ist. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pheron | Pheron, der Gott des Wissens, der Weisheit und der Wissenschaft, wird oft als alter, weißhaariger Gelehrter dargestellt, der eine weiße Robe mit zurückgeschlagener Kapuze trägt sowie Buch und Feder hält. Es gibt aber auch Darstellungen, in denen eine weiße Eule mit silbrigem Halbmond auf gräulichem Grund symbolisch für Pheron abgebildet ist. Ordensgemeinschaft: Die Priester Pherons sind an ihren weißen Kutten zu erkennen. Sie leben entweder in einem Tempel, welche Bibliotheken ähneln, oder aber in abgelegenen Gegenden, um ihren Studien ungestört nachgehen zu können. Aufgaben/Pflichten: Zu den Pflichten eines Priesters gehört die Mehrung, Vermittlung sowie die Anwendung von Wissen. Sonstiges: Weil die Pheronpriester als weise und klug gelten, werden sie bevorzugt von Adligen als Berater eingesetzt. Manchmal werden sie auch gebeten, Recht zu sprechen, vor allem, wenn das Forschungsgebiet eines Priesters, die Rechtswissenschaft ist. Verbindung zu Magiern: Einst lehnte der größte Teil der Pheronpriester Magie und ihre Anwender ab. Als dunkle Beschwörer, die ihre eigenen Grenzen nicht kennen, waren sie verschrien. Mittlerweile hat sich jedoch gezeigt, das Magiertürme und ihre Laboratorien genauso effektive Forschungszentren zur Mehrung des Wissens repräsentieren, wie Universitäten und Bibliotheken. Schon lange sind die stetig forschenden Magier aus der Glaubensgemeinschaft der Pheronis nicht mehr wegzudenken. Noch immer ist aber von Geheimbünden innerhalb des Pheronkonvents die Rede, die ihren Wissensdrang über das Leben Unschuldiger stellen. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tura | Tura, die Schöne, welche als sehr blasse und schlanke Frau, welche mit Eleganz völlig in Schwarz gekleidet ist, beschrieben wird, gilt als Herrscherin über das Reich der Toten. Der graue Delphin „Griel“, der die Toten ins Totenreich bringt, wird oft als Symbol verwendet. Ordensgemeinschaft: Die schweigsamen Priester tragen schlichte, schwarze Kutten. Diejenigen, die Bestattungen durchführen dürfen, tragen eine Medaille, auf der sich das Abbild eines Delphins befindet. Bei einer Bestattung tragen sie schwarzen Kutten, deren Ränder silbern abgesteckt sind. Oftmals ist aber auf einem Turaacker nur ein Priester tätig, der zu Bestattungen befugt ist. Viele erzählen sich, daß diese Priester die andere Seite, das Totenreich, gesehen hätten, worauf die Schweigsamkeit dieser Priester zurückzuführen wäre. Aufgaben/Pflichten: In erster Linie sind die Priester für die ordnungsgemäße Bestattung von Toten da. Sie sind die einzigen, die Leichen untersuchen dürfen, weshalb sie auch als Hüter der Totengeheimnisse bekannt sind und darum oftmals einige Kenntnisse über die Heilkunde haben. Weiterhin achten sie darauf, daß die Toten geehrt werden. Dies trifft besonders auf die „Mol-Tage“ zu. Sie greifen aber auch ein, wenn die Ruhe der Toten gestört wird oder aber, wenn Seelen nicht zur Ruhe kommen. Sonstiges: Jeder spendet freiwillig dem zuständigen Turapriester. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Urvan | Urvan ist der Gott des Kampfes und des Gesetzes, weswegen er durch ein Schwert, das in eine Wage eingearbeitet ist, symbolisiert wird. Die graue Farbe des Hintergrundes steht als Zeichen für Neutralität. Organisation: Es wird in Priester und Urvaner unterschieden. Priester sind an ihren hellgrauen Kutten zu erkennen. Die Urvaner sind die Kämpfer ihres Ordens. Sie tragen meist einen hellgrauen Mantel und einen grauen Schild, wo jeweils ein Schwert abgebildet ist. Aufgaben/Pflichten: Die Hauptmotive für Priester und Urvaner sind, Vorbild zu sein und jedwede Feinde zu bekämpfen. Die Priester werden dementsprechend oftmals zu Richtern ernannt, wo sie mit der Durchsetzung bestehender Gesetze beauftragt sind. Besonders problematisch ist, wenn es zu Spannungen zwischen verschiedenen Gesetzen kommt, was z.B. der Fall ist, wenn ein Sklave in eine Grafschaft flieht, in der Sklaverei verboten ist. Daß dabei manchmal Urvaner gegen Urvaner kämpfen, legen die Priester als ehrenhafte und vorbildliche Loyalität dem Gesetzgeber gegenüber aus. Gelegentlich geraten sie auch in Konflikte mit Pheronpriestern, die bei Streitigkeiten ebenfalls oft um Rat gefragt werden, wobei diese Entscheidungen nicht selten auf Erfahrungswerten bzw. Logik, anstatt auf geltendem Gesetz, beruhen. Bei Wettkämpfen, aber auch bei Zweikämpfen, die Klarheit über Recht und Unrecht erbringen sollen, wirken die Priester als Schiedsrichter, wo sie dem Leitgedanken eines fairen Kampfes Rechnung tragen. Entsprechend diesem Gedanken, verachten die Urvaner Fernwaffen und andere Hilfsmittel in einem ehrenhaften Duell. Für die Verteidigung des Glaubens sind die Urvaner zuständig. So sind sie es, die in und um den Tempel der Einigkeit patrouillieren. Weil auch sie Vorbild sein wollen, ziehen Urvaner oft aus, um große Taten zu vollbringen. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wendaria | Wendaria, die Göttin der Fruchtbarkeit, und der Gesundheit, wird sehr oft als wohlbeleibte, rosig, stets lachende und fröhliche Frau, deren mütterliche Strenge aber noch zu erahnen ist, dargestellt. Symbolisiert wird sie aber auch durch ein Ähre und einer Schale bzw. einer Ähre und Wasser. Organisation: In vielen Ortschaften sind Priester und Priesterinnen tätig. Ähnlich den Turapriestern, kann es passieren, daß sie für mehrere Ortschaften zuständig sind. Neben den Priestern gibt es noch die Wendariaten, welche die Ordenskrieger der Wendaria sind. Sie sind einzig und allein dazu da, um den Heimattempel zu verteidigen. Aufgaben/Pflichten: Zu den Pflichten der Priester gehört, keine Verletzten oder Kranken abzuweisen. Es ist ihre Aufgabe, ihnen zu helfen. Des Weiteren führen sie die Taufe von Kindern durch. Wendaria um eine gute Ernte, Kindersegen etc. zu bitten bzw. sich dafür zu bedanken, ist weiterhin eine der wichtigsten Aufgaben der Priester. Sonstiges: Jeder Mensch spendet freiwillig dem jeweils zuständigen Priester bzw. der jeweiliges zuständigen Priesterin. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Margintanor | Margintanor wird häufigst als alter Kapitän mit Hakenhand und/oder Holzbein dargestellt, sollten denn mal Aufzeichnungen über diesen göttlichen Gegenspieler gefunden werden. Ihm werden die Stürme, auf See wie auf Land zugeschrieben, die ganze Ernten vernichten, einfache Fischerboote ins Unglück stürzen und sogar kleine Inseln im Meer versinken lassen. Ihn fürchten Entdecker und Schiffsleute, die sich aufgemacht haben, neue Länder zu erkunden. Denen, die angeschwemmte Tote bestehlen, schickt Margintanor auf ewig übelste Alpträume, in denen sie die Rolle des Toten übernehmen und seine letzen Minuten miterleben. Diese Träume sollen so realistisch sein, dass schon manch einer einen Seelenheiler besuchen musste, oder gar schlimmeres. Anhängerschaft: Wenn auch wenige, so haben sich doch ein paar düstere Wesenheit mit ihrem Leben dem Dämon Margintanor verschrieben, da er ihnen verspricht, auf immer glücklichen Fang zu haben, eine Reise auf jeden Fall günstig zu meistern, oder gar vollbeladene Frachtschiffe nach einem Seegefecht zu erbeuten. Es wird ihnen nachgesagt, sie könnten Marginantors Wappentiere, die Krake, herbeirufen, die alle armen Hunde, die während einer Schlacht in die Fluten fallen sofort zerfetzen und in Marginantors Reich zerren.  Zeremonien/Rieten: Zeremonien sind nicht bekannt, als Ritus gilt das Opfern von Meerestieren, die im allgemeinen als schön, anmutig oder intelligent empfunden werden, wie z.B. Delphine. Die höchsten Opfergaben, die ihm jedoch entgegen gebracht werden können, sind Wale, da diese bekanntermaßen die Wappentiere Bendurs ist, ein brennendes Schiff, welches gerade geplündert wurde oder einer der Geweihten des Gottes.  Aussehen: Leider kann jedes Wesen ein Paktierer sein, da sie keine feste Gewandung tragen, sondern zumeist aussehen, wie normale Seeleute.  Aufgaben: Jeder Paktierer Margintanors hat die Aufgabe, Schiffsreisen ins Unglück zu stürzen, und dies auf subtile Art und Weise, wie z.B. das Fälschen von Seekarten oder das Schütten von Salz in die Trinkwasservorräte. Werden diese Aufgaben zur Zufriedenheit des Gegenspielers erfüllt, so sollen die Anhänger angeblich immer wieder gesund an ihren Heimathafen angekommen sein.  Sonstiges: Anhänger dieses Dämons können keine Tempel des Bendur betreten oder seinen Segen erhalten. Es schreckt sie ab, und quält sie, mit dem Gott in Kontakt zu treten. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aylisaftan | Aylisaftan verkörpert die ganz Wildheit der Natur und der Tiere. Er hasst die Menschen und anderen „zivilisierten“ Völker und steht für das Rohe, die Triebe. Er schickt Krankheiten in Tiere, um diejenigen damit zu infizieren und zu Töten, die diese Tiere erjagt, geschlachtet und getötet haben. Aylisaftan empfindet keine Emotionen, außer Hass und Gleichgültigkeit, somit steht er auch für die pure Willkür im Wandel. Er überrascht ahnungslose Wanderer durch ein Wolfsrudel, in das seine Geschöpfe gefahren sind, wodurch irgendwann das Gerücht entstand, Wölfe würden über alle herfallen, die des Nachts reisen. Ebenso sorgt er dafür, dass Pferde durchgehen, Schafe, Ziegen und Kühe verschwinden, da er diese in die Freiheit entlässt. Zumeist wird er in arkanen Studien oder Tempeln der Larja als Elf dargestellt, in typischer Jagdkleidung und mit einem Bogen, allerdings mit tiefschwarzen, leeren Augen, oder als aufrecht gehender Bär mit menschlichem Kopf. Es wird zurzeit erforscht, ob ein Zusammenhang zwischen Aylisaftan und den „tierischen“ Monstern, also in erster Linie Riesenspinnen, Riesenratten und Stubenfliegen besteht.  Anhängerschaft: Die Anhänger Aylisaftans sind, leider muss es hier gesagt werden, nicht selten fehlgeleitete Jünger Larjas, die, ohne es zu wissen, in ihrer Meinung zu extrem auf die Seite des Waldes gerückt sind. Die zweite Hauptgruppe, die ihm folgt sind zumeist verurteilte Triebtäter, da er diesen hilft, aus dem Kerker zu entkommen, wenn sie ihm dafür ihr Leben verpfänden. Doch egal, wer Aylisaftan folgt, eines haben alle gemein: Ihren Hass auf alle zivilisierten Völker und ihre Gefühlskälte, da ihnen ein Pakt mit diesem Widersacher sofort aller Gefühle beraubt und sie somit zu quasi Seelenlosen Anhängern seiner selbst macht.  Zeremonien/Rieten: Die meisten Anhänger Aylisaftans üben den Beruf des Jägers aus oder werden durch ihn zu einem selbigen gemacht. Es heißt, dass der Pakt den Paktierer zu einem absoluten Meisterschützen werden lässt. Der Hauptritus der „wilden Jäger“, wie die Anhänger im Volksmund genannt werden, ist es jedoch, niemals ein Tier zu verletzen, dem Gott jedoch den gehäuteten Leib eines jeden Menschen, Elfen, Halblings oder Zwerges zu opfern, den sie erlegen.  Aussehen: Die wilden Jäger tragen normale Jagdkleidung, jedoch hängen sie sich gerne Augen oder Ohren ihrer erlegten Opfer um den Hals und machen sich Leder aus deren Haut. Jedoch wie bei allen Paktierern gilt auch hier: Die Anhänger sind genauso listig, wie die göttlichen Gegenspieler und so würden sich viele nicht die Blöße geben, so herumzulaufen, dass sie jeder Laie sofort als das erkennt, was sie sind.  Aufgaben: Als ihre Hauptaufgabe sehen es diejenigen, die ihre Seele verkauft haben an, die Welt von allen zivilisierten Rassen zu bereinigen oder das Gleichgewicht anderweitig wieder herzustellen, so stehlen sie einem Jäger zum Beispiel seinen Bogen, kurz bevor er auszieht, einen Bären zu bekämpfen oder dem Krieger das Schwert, wenn er gegen Ratten und Fliegen in den Kampf zieht, welche die Menschen bedrohen. Hin und wieder ist es auch schon vorgekommen, dass sich ein Paktierer auf die Seite der Monster gestellt hat, um das Gleichgewicht wieder herzustellen.  Sonstiges: Wie die Anhänger eines jeden Erzdämonen können wilde Jäger niemals eine Stätte der Larja betreten. Ebenso spüren sie, wenn ein Geweihter in der Nähe ist, wie auch dieser ihre Anwesenheit spürt. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sulganoth | Sulganoth steht somit für Gier, Hinterlist, Tücke, Intrigen und Unglück, jedoch auch für schwarzen Humor, der keineswegs als verwerflich gilt. Er zerstört Existenzgrundlagen, bringt den Tod durch ein Attentat, lässt Ersparnis und Erbe verschwinden, nur um dann irgendwann in einem stillen Moment aufzutauchen und zu sagen „Du willst dies alles wiederhaben? Dann folge mir. Ich will dir Dinge zeigen, so schön, wie du es dir nicht erträumen kannst...“. Die armen Seelen, die auf dieses Angebot eingehen werden zunächst reich beschenkt, jedoch dann müssen sie all die verwerflichen Dinge tun, die Sulganoth reizen. Noch dazu kann Sulganoth so gut Handeln, als wäre er Maki persönlich und so fällt ein Vertrag mit ihm immer zu seinen Gunsten aus. Sein Wappentier ist die Schlange und zumeist wird er als dunkle Gestalt dargestellt, die einen menschlichen Körperbau besitzt, ihr Gesicht jedoch unter einer Kapuze versteckt und einen goldenen Dolch in den Händen hält.  Anhängerschaft: Die Anhängerschaft setzt sich aus allen sozialen Schichten zusammen: Reiche Handelsherren ebenso wie kleine Diebe oder Mörder. Alle, die nur nach Macht und Reichtum streben sind schon einen Schritt näher bei ihm. Zumeist sind die Anhänger von einer Droge oder einem anderen Suchtmittel abhängig, da dies Teil des Bundes ist.  Zeremonien/Rieten: Sulganoth-Paktierer sind stets geizig und würden sogar einem Blinden die Münzen aus seiner Schale klauen, wenn sich die Gelegenheit bieten würde. Alles, was gegen das Gesetz ist, ist Ritus der Anhänger, vor allen Dingen Diebstahl, Raub und Mord. Darüber schmieden einige von ihnen Trickwaffen oder Vorrichtungen, die der Benutzung selbiger dienen, wie zum Beispiel Armschienen, in welche ein Dolch eingeführt werden kann, welcher dann auf eine bestimmte Drehung des Armes hin hervorschießt.  Aussehen: Die meisten Paktierer hüllen sich in dunkle oder schwarze Tücher, deren Innenseite rot ist, Kapuzenumhänge sind zum Teil sehr beliebt. Jeder Anhänger hat ein Medaillon dabei, welches aus einem speziellen Metall, dem so genannten Schwarzsilber hergestellt wurde. Wo er es trägt ist jedoch ungewiss.  Aufgaben: Die Aufgabe eines jeden Anhängers ist es, zu verführen und allem zu gehorchen, was Sulganoth aufträgt, dazu gehört der Mord an Geweihten oder reichen Bürgern, der Kampf gegen das Adelssystem und ähnliche Dinge. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Muradjanian | Muradjanian ist die Herrin des dunklen Wissens. Ihr Ziel ist es, jedem Lebewesen alles Wissen dieser Welt zu geben. Nichts soll verborgen bleiben, kein Geheimnis unausgesprochen. Das kein Wesen jemals damit fertig werden würde, ist ihr durchaus bewusst. Diejenigen, die ihr folgen sind zumeist verblendet, von der vermeintlichen Macht, alles zu wissen.  Muradjanian wurde bis jetzt nur ein einziges Mal und da in der Gestalt einer jungen Frau in einem Magiegewand, welches die Tiefe des Sternenhimmels widerspiegelte, gesichtet, was in ungefähr den Zeichnungen der heiligen Schriften entspricht. Sie besitzt kein Wappentier, sondern nur den Achtfach- oder - Chaosstern als Symbol. Anhänger: Diejenigen, die sich der Allwissenden anschließen, sind nach Abschluss des Paktes nicht mehr als ein paar sabbernde, schreiende Irre, da sie es nicht ertragen können, alles auf der Welt zu wissen, und die Vergangenheit, die Gegenwart und die mögliche Zukunft zu kennen. Und doch folgen einige Individuen diesem verzerrten Weg, vor allem Schwarzmagier, die Machthungrig sind, sind ihm zugeneigt. Und hin und wieder gibt es auch einen Geist, der all diesem Wissen standhalten und es ertragen kann. Dies passiert gar selten, noch seltener, als es passiert, dass jemand einen Pakt mit der Herrin der Zeit, wie sie auch genannt wird, eingeht, doch sollte es passieren, so hat jeder Magier und Geweihte des Pheron einen unheimlich mächtigen Gegner vor sich. Es ist nur ein belegter Fall eines solchen Paktierers bekannt, dieser ist in Pherons Überlieferungen, 2. Band, viertes Kapitel, Zeilen 6-34 nachzulesen.  Zeremonien/Riten: Sind weitestgehend unbekannt, aus dem Grund, dass die Anhänger nicht in der Lage waren, befragt zu werden und es noch kein Geweihter überlebt hat, einen „Scheinpakt“ einzugehen. Ansonsten ist es nur belegt, dass hin und wieder Bibliotheken und Magierakademien einem Brand unterlagen, welches vielleicht auf die Diener der Dämonin zurückzuführen ist.  Aussehen: Zumeist tragen die Diener nach ihrer Paktschließung bis zum Ende ihres Lebens die selben Gewänder, wie vor dem Pakt, somit ist nicht auszuschließen, dass ein Magier, dessen Kleidung allzu verjährt aussieht, ein Anhänger der Muradjanian sein mag. Zudem wurde beobachtet, dass diese Leute niemals einen Bart tragen und hin und wieder ihr Haupthaar abschneiden.  Aufgaben: Diejenigen, die das Wissen vertragen, welches ihnen zu Teil wird, setzen ihr Leben zumeist als Berater hoher Persönlichkeiten fort, denen sie böse Ratschläge mit ihrem Wissen geben, welche ganze Völker in den Abgrund stürzen können. Alle anderen führen niedere Aufgaben aus, wie z.B. die oben genannten Brände zu legen. Hierbei sind sie so fanatisch, dass sie nichts außer Turas Hand stoppen kann... oder Muradjanian selbst. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Olimanir | Olimanir ist die Herrin über die Toten, die nicht begraben und gesegnet werden konnten. Ihre Geschöpfe sind die Untoten und die Skelette, und genau diese okkulte Macht bringt viele dazu, sich ihr anzuschließen. Wo auch immer ein Toter nicht durch einen Turapriester gesegnet und gesalbt wurde, kann es sein, dass er wieder aufersteht um dem Willen der „einzig wahren“ zu folgen. Ihr Zeichen ist die Krähe und wird als Schwester der Tura dargestellt, bis auf die Tatsache, dass ihre Haut ebenholzschwarz ist und ihre Augen blutrot. Anhänger: Anhänger der Olimanir haben viele Gründe, zu ihr zu kommen. Ewiges Leben, die Wiederauferstehung eines Geliebten Menschen oder einfache Macht über das Totenreich sind nur wenige von ihnen. All dies verspricht die Herrin Olimanir, doch wenn der Pakt ausläuft, wird der Paktierer dazu verdammt, auf ewig in seinem verrotenden Körper als Geschöpf Olimanirs über die Scherbe zu wandeln.  Zeremonien/Rieten: Traditionelle Zeremonien Olimanirs sind immer wieder zu beobachten: Grabraub, Schändung von Friedhöfen und leider auch hin und wieder von Leichen.  Aussehen: Ein bestimmtes Aussehen haben die Paktierer nicht, aber eine Aura der Kälte umgibt sie, die jeder intuitiv spürt, der sich in der Nähe eines Paktierers aufhält und nicht selbst ein Paktierer ist. Geweihte bekommen ein schlechtes Gefühl, wenn ein Paktierer in ihrer Nähe ist, Turapriester wissen, dass ein Paktierer unter ihnen ist. Dazu kommt ein leicht süßlicher Geruch, der von den Paktierern ausgeht. Dieser wird mit fortschreitendem Alter immer stärker, bis er schließlich zu wahrem Leichengeruch ausartet.  Aufgaben: Was die wahren Ziele Olimanirs und ihrer Paktierer ist, wissen wohl nur sie selbst, was jedoch immer wieder beobachtet wurde ist, dass Leichen zur Übergabe an die Dämonin bereit gemacht wurden. Sonstiges: Turaacker sind für diese Paktierer ohne Probleme begehbar, auch wenn sie der Herrin gesegnet sind.    Olimanir...Kalt ist der Krähe eisernes Herz(auf den Eisinseln, da sind auch viele Untote!) |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lismagafan | Lismagafan verkörpert all das, was sich Plünderer wünschen. Er liebt es, seinen Gegnern die eigene Stärke zu demonstrieren, Unschuldige zu töten, Frauen und Kinder zu schänden. Ehrenwerter Zweikampf und Gerechtigkeit ist ihm zuwider. Brandschatzen und Mordbrennen, das ist seine wahre Freude. Würden er und Urvan sich irgendwann duellieren und Urvan würde ihn zum fairen Zweikampf fordern, so müsste er damit rechnen, dass ihm einer von Lismagafans Schergen einen Dolch in den Rücken schiebt, sobald sich das Glück gegen seinen Herren wendet. Lismagafans Zeichen ist der brennende Pfeil, dargestellt wird er als schlanker, athletisch gebauter, junger Kämpfer in geschwärzter Rüstung und mit einem Zweihänder in der einen und einer Rauchkugel in der anderen Hand. Anhänger: Die Anhängerschaft des Lismagafan ist wahrscheinlich die größte unter allen Dämonen. Viele Söldner kämpfen in seinen Reihen, da er ihnen verspricht, sie niemals in einem Kampf unterliegen zu lassen. Rache und Hass spornen ihn an, so demütigt er seine Anhänger permanent, und doch steht auf jeden erfolgreichen Kampf - was in Lismagafans Augen sehr weit auszulegen ist - eine saftige Belohnung. Neben den Söldnern finden sich auch Gesetzlosen, Plünderer, Mörder und Folterknechte in seinen Reihen. Jeder Anhänger neigt zu Jähzorn, Implusivität und Vorurteilen.  Zeremonien/Rieten: Es gibt nur zwei Riten, die beinahe jeder der Fehlgeleiteten unter Lismagafan ausübt: Das sprichwörtliche Blutsaufen. Vor einer Schlacht trinkt ein Anhänger das Blut eines starken Tieres, um dessen Kräfte zu verinnerlichen, nach einer Schlacht trinkt er das Blut seines stärksten oder schwächsten Gegners, dass darf er selbst wählen.Aussehen: Das eindeutigste Merkmal des Lismagafan Paktierers ist die geschwärzte Brünne, die ein jeder der ihren trägt. Sollte jemand mit einer solchen Brünne gesichtet werden, ist dies sofort an den zuständigen Urvantempel zu melden!  Aufgaben: Die Aufgaben sind einfach gesagt: Morden, Brandschatzen, Plündern, Frauen und Kinder schänden. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fedimalan | Fedimalan, Herr der Siechen, wie er genannt wird, ist ein Bringer von Leid. Wo er ist, ist der Tod auf dem Land und hält grausame Ernte. Seuchen, Krankheiten, Hungersnöte, Streitigkeiten sind die Werke dieses letzten bekannten Dämon. Er lässt Pflanzen noch in der Saat vergehen und Vorräte, die den ganzen Winter halten sollten, verfaulen. Dargestellt wird er als alter Medicus, dessen linke Hand ein Operationsbesteck hält und dessen Rechte von etlichen Beulen und Warzen verzehrt ist. Er trägt in jeder Darstellung eine Schnabelmaske, das Zeichen der Seuche.  Anhänger: Welcher verzerrte Geist diesem Gegenspieler freiwillig folgt, ist noch schleierhaft, denn bis zum heutigen Tag ist kein einziger Paktierer jemals gesichtet oder verhaftet worden.  Zeremonien/Rieten: Weitestgehend unbekannt. Die Bücher der heiligen sieben berichten in Caput VII, Zeile 4-72 von einem Ritual, bei dem Wendaria geschändet werden soll, indem ihre Ähren zu seinem unheiligen Zeichen, welches drei längs und zwei diagonal Linien ähnelt, gelegt und dann verbrannt werden. Daraufhin brechen Hunger und Siechtum über das Land herein. Bis jetzt wurde ein solches Zeichen allerdings nur in den Zeiten der Avalonseuche gefunden, und dort konnte kein Zusammenhang zwischen Seuche und Fedimalans Einwirken festgestellt werden.  Aussehen: Unbekannt.  Aufgaben: Es wird vermutet, dass die Anhänger, sollte es sie geben, die Aufgabe haben, Seuchen unter das Volk zu bringen und es so zu schwächen, in Glaube und Lebenskraft.  Sonstiges: Dieser Irrglaube ist noch weitestgehend unerforscht. |  |