

WARLORDS DUNGEONSLAY:

GÖTTERWERK

von „Bruder Grimm“ Mathias

Ein optionales Quellenwerk und Regel-Tool für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig

Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz



Auch wenn in Dungeonslayers das religiöse Amt eng mit der Klasse des Heilers verknüpft sein mag, so kann sich doch ein Charakter jeglicher Berufung den Mächten des Lichts oder der Finsternis verschreiben, und damit warum nicht auch einem Gott namentlich?

Ein System, welche Vorteile und Verpflichtungen es bringt, sein Leben in den Dienst eines Gottes zu stellen, wird im Folgenden vorgestellt, am Beispiel der Götter Etheriens, der Welt von Warlords.

INITIATION

Um in den Genuss ausreichender Achtung von der Seite einer Kirche und ihres Gottes zu kommen, muss ein Anwärter sich einen gewissen Ruf und Einfluss aufgebaut haben. Daher muss ein Charakter eine gewisse Anzahl an Charakterstufen seit seiner Initiation in Grad I aufgestiegen sein, um für den nächsten Grad anerkannt zu werden, gleichgültig in welcher

Charakterklasse. Sobald der Charakter ausreichend Stufen aufgestiegen ist, darf er vor einen Initiaten höheren Grades und mindestens Grad II treten und die Sakramente für seine weitere Initiation erbitten, wobei er im Gegenzug seinen Eid bekräftigt, dem Gott und der Kirche zu dienen. Initiat von zwei oder mehr Göttern zu sein ist nicht möglich.

Meistens findet die Verleihung des nächsten Grades im Rahmen einer Zeremonie oder eines Gottesdienstes statt.

Einen Aufstieg zu erbitten, ohne die Stufenvoraussetzung zu erfüllen, gilt ebenso als Verfehlung (s.u.) wie einen berechtigten Aufstieg zu verweigern.

Ungerechtfertigtes Erbitten gilt als Respektlosigkeit, die einem Entgegenstellen gleichkommt. Verweigerung eines berechtigten Aufstiegs zählt natürlich als Verweigerung. Beides sind also recht schwere Verfehlungen.

Natürlich muss kein Charakter in der Initiation aufsteigen,

beispielsweise wenn er den Verpflichtungen eines höheren Grades nicht nachkommen möchte. Gleichmaßen kann ein Charakter auch mehrere Grade gleichzeitig aufsteigen, wenn er seiner Kirche genügend Stufenaufstiege lang gedient und so seine Hingabe und Kompetenz bewiesen hat – aber er muss selbstverständlich nicht alle Grade annehmen, die er könnte.

Ein Charakter, der einen oder mehrere Grade durch eine Verfehlung verloren hat, kann allerdings nicht aufsteigen, bis er alle dadurch verlorenen Segnungen durch ein Gelübde (s.u.) zurückgewonnen hat.

INITIATIONSGRAD 0

Ohne Initiationsgrad sind Ungläubige und Freigeister. Solche Charaktere haben mit einer Glaubensgemeinschaft entweder überhaupt nichts am Hut, oder sie besuchen nur gelegentlich Gottesdienste, vielleicht auch von verschiedenen Göttern, leisten

vielleicht auch einen Spendenbeitrag, gehen aber keinerlei Verpflichtungen in einer Glaubensgemeinschaft ein.

INITIATIONSGRAD I

Der niedrigste Initiationsgrad ist der des hingebungsvollen Gläubigen, der beschlossen hat, einen bestimmten Gott als seinen alleinigen wahren Gott anzuerkennen.

Viele Verpflichtungen bringt der Grad mit sich, außer seinem Glauben die Treue zu halten und seinen Einrichtungen Respekt zu erweisen.

Regelmäßiger Gottesdienstbesuch und freiwilliges Einbringen in die Gemeinde wird natürlich in der Regel erwartet, und je nach Religion können Versäumnisse dahingehend Strafen nach sich ziehen, einen Gradverlust hat dies jedoch nicht zur Folge. Charaktere ohne größere Voraussetzungen in diesen Grad der Initiation eintreten.

INITIATIONSGRAD II

Dieser Grad wird meist als Akolyth, Ministrant oder Kustos bezeichnet. Übliche Verpflichtungen dieses Grades bestehen darin, bei Vorbereitung und Durchführung von Gottesdiensten und Zeremonien zu helfen sowie Glaubensgemeinschaften zu beschützen.

Vier Charakteraufstiege als Initiat berechtigen zum Eintritt in diesen Initiationsgrad.

INITIATIONSGRAD III

Initiaten dieses Grades bezeichnet man oft als Geweihte oder Vikare. Von ihnen wird in der Regel erwartet, als Ansprechpartner für Gläubige zu fungieren,

kleinere Gemeinden zu betreuen und mindere Zeremonien auszurichten.

Charaktere, die acht Stufen lang als Initiat gedient haben, können diesen Initiationsgrad für sich erbitten.

INITIATIONSGRAD IV

Gläubige dieses Initiationsgrades wirken als Priester, Templer oder Äbte und stehen somit oft Orden, Tempeln, Klöstern oder größeren Glaubensgemeinden vor, letzteres vor allem in Städten. Somit bringt dieser Grad der Initiation in der Regel ein recht hohes Maß an politischer Verantwortung und Verpflichtung mit sich. Ein Initiat dieses Ranges kann erwarten, dass er von

Adeligen, die seine Religion anerkennen, mit Respekt behandelt wird.

Ein Charakter muss zwölf Stufen lang als Initiat gedient haben, um diesen Initiationsgrad verliehen zu bekommen.

INITIATIONSGRAD V

Ein Initiat dieses Grades kann als Hochgeweihter, Kardinal, Bischof oder ähnliches bezeichnet werden. Er hat die Gläubigen eines kompletten Landstrichs zu betreuen und wirkt als einer der höchsten Repräsentanten seiner Kirche. Kaiser und Könige zollen ihm Respekt.

Um in diesen Initiationsgrad einzutreten muss ein Charakter mindestens 16

Stufen lang Initiat gewesen sein.

INITIATIONSGRAD VI

Hohepriester und Erzbischöfe sind die höchsten Initiaten und Repräsentanten einer Kirche, und die Gesamtheit der Gläubigen ihrer Religion blickt zu ihnen auf als ihr Vertreter vor ihrem Gott und als höchstes Beispiel gottesfürchtiger Hingabe. Selbst der höchste Adel zollt Initiaten dieses Grades nicht nur Respekt, sondern erkennt sie auch als Autorität an.

Nur Charaktere, die volle 20 Stufen lang Initiat waren, können diesen Grad der Initiation für sich beanspruchen.

TABELLE 1: INITIATIONSGRADE

Initiationsgrad	Stufen als Initiat	Bezeichnung	Verfehlung
I	0	Gläubiger	Abschwörung
II	4	Akolyth	Entgegenstellen
III	8	Geweihter	Verweigerung
IV	12	Priester/Templer	Versäumnis
V	16	Hochgeweihter	Kodexbruch
VI	20	Hohepriester	Leichter Kodexbruch

VORTEILE DER INITIATION

Sozialer Status: Die

Initiation in die Ränge einer Kirche bringt Respekt und Ansehen mit sich. Gegenüber allen Anhängern seines Glaubens (auch Nicht-Initiaten) erhält ein Initiat +1 pro Initiationsgrad auf soziale Würfe, vorausgesetzt diesen ist

sein Grad bekannt oder erkennbar (z.B. durch den Ornat der Kirche).

Segnung: Bei Erreichen eines Initiationsgrades erhält der Initiat kostenlos einen Rang in einem bestimmten Talent, das von der verehrten Gottheit und vom Initiationsgrad abhängt (siehe z.B. Tabelle 3-2).

Wahlweise kann der Initiat sich auch dafür entscheiden, als seine Segnung einen weiteren Rang in einem Talent eines niedrigeren Initiationsgrades zu erhalten. Talentränge durch Segnungen sollten separat notiert werden. Sollte ein Initiat das entsprechende Talent von seiner Klasse her kaufen

dürfen, zählen Ränge durch Segnungen nicht zum maximalen Rang hinzu. Ein Paladin-Initiat von Sirian beispielsweise könnte sich zu allen Rängen in UNTOTE ZERSCHMETTERN durch Segnungen immer noch drei weitere Ränge in diesem Talent durch Talentpunkte kaufen.

VERFEHLUNGEN

Begeht ein Initiat eine Verfehlung, verliert er den Zugriff auf die Segnung des Grades, dem die Verfehlung entspricht (siehe Tabelle 1) und aller Segnungen darüber. Der Initiationsgrad geht dadurch nicht verloren, nur die dazugehörigen Segnungen

werden als „entzogen“ markiert und können nicht verwendet werden, bis der Charakter Sühne geleistet hat. Zusätzlich kann er selbstverständlich einen Abzug hinnehmen müssen auf soziale Proben gegenüber seinen Glaubensbrüdern,

vorausgesetzt dass diese von seiner Verfehlung wissen. Der Abzug beträgt -1 pro entzogener Segnung. Lediglich durch eine Abschwörung gehen sämtliche Initiationsgrade voll verloren, und der Charakter muss, sofern er dies überhaupt

wünscht, neu initiiert werden, vorausgesetzt, er hat entsprechend Buße geleistet (s. u.)

ABSCHWÖRUNG

Eine Abschwörung ist jede Form des bewussten Abwendens vom Glauben. Dies

kann eine offizielle Abschwörung vor Zeugen sein oder auch eine entschiedene Abkehr vom Glauben vor sich selbst und der verehrten Gottheit (z.B. auch, um sich einer anderen Gottheit zuzuwenden). Aber auch eine bewusste Entgegensetzung gegen den Glauben aus eigennützigem Gründen, beispielsweise Raub von Tempelschätzen der eigenen Gottheit, Angriff gegen höhergradige Initiaten aus selbstsüchtigen Motiven oder Missbrauch von verliehenen göttlichen Kräften zählen als endgültig glaubensabfällig.

ENTGEGENSTELLEN

Ein Entgegenstellen ist begangen, wenn ein Gläubiger seinem Glauben zuwiderhandelt ohne wirkliche Absicht, sich von diesem abzuwenden. Dies kann beispielsweise aus einem Impuls oder Affekt heraus passieren, aber auch aus Unwissenheit oder aus der

Überzeugung heraus, das Richtige zu tun.

Konkret zählen zu Aktionen des Entgegenstellens beispielsweise genau das Gegenteil tun, was der Kodex der Gottheit sagt oder was ein höhergradiger Initiat angeordnet hat, der Versuch, Orakelsprüche zu vereiteln, oder den Aktivitäten eines höhergradigen Initiaten ins Handwerk zu pfuschen. Die Gründe für derartiges Handeln sind unerheblich, da sie in jedem Fall auf mangelndem Gottvertrauen basieren.

Aber ein Entgegenstellen ist auch begangen, wenn der Initiat niedrigergradigen Gläubigen bewusst und eigennützig Schaden zufügt.

VERWEIGERUNG

Eine Verweigerung liegt vor, wenn der Gläubige auf Anordnungen, z.B. durch göttliche Weissagungen oder durch höhergradige Initiaten mit bewusster Untätigkeit reagiert und die Anordnungen einfach nicht ausführt. Aber

auch in der Verweigerung, niedrigergradige Initiaten und Gläubige angemessen zu unterstützen und Fürbitten um Hilfe zu ignorieren, liegt bereits eine Versündigung. Jedoch tut jede wohlwollende Reaktion Fürbitten genüge, und sei es nur ein Segensspruch im Namen der Gottheit.

VERSÄUMNIS

Die Verfehlung der Versäumnis zählt als begangen, wenn ein Initiat seinen regelmäßigen Pflichten nicht nachkommt oder seine gottgegebenen Segnungen zu sehr für gegeben hinnimmt. Bei Erreichen des Priestergrades ist mit dem Spielleiter abzuklären, welche priesterlichen Pflichten der Charakter übernimmt. Grundlegend gehört dazu das tägliche Gebet. Zusätzlich könnte dazu das Abhalten eines wöchentlichen Gottesdienstes gehören, die Pflege eines Schreins oder einer anderen heiligen Stätte,

Administration einer gottgefälligen Einrichtung mit regelmäßiger

Anwesenheitspflicht, Missions- oder Inquisitionstätigkeit oder regelmäßige finanzielle Spenden an seine Kirche.

Aber auch die Versäumnis, höhere Anordnungen auszuführen, z.B. durch göttliche Weissagungen oder durch höhergradige Initiaten, zählt als Verfehlung dieser Stufe, selbst wenn die Versäumnis ungewollt geschieht.

KODEXBRUCH

Jede Gottheit hat einen bestimmten Kodex, auf den sich ein Gläubiger spätestens ab Kardinalsgrad einschwören muss. Dieser legt dem Initiaten ein bestimmtes Tabu oder eine Verpflichtung auf. Bricht er diese ohne nennenswerten Grund (z.B. dass er einen weit überlegenen Gegner angreifen oder sich sonst irgendwie in Lebensgefahr begeben müsste, dass er eine Mission oder Unschuldige gefährden würde

etc.), hat er eine Verfehlung begangen und verliert die Segnung seines Grades.

Die Kodizes in Tabelle 3-1 sind als Vorschläge für die Götter Etheriens zu verstehen. Der Spielleiter kann einem Charakter bei Erreichen des fünften Initiationsgrad einen anderen Kodex auferlegen,

GELÜBDE

Um Buße zu leisten vor seinem Gott und entzogene Segnungen der Initiation wiederzuerlangen, kann ein Charakter ein Gelübde ableisten. Dabei gestattet jede Gottheit ihren Gläubigen eine spezifische Auswahl von Gelübden, mit denen sie Reue beweisen können. Dazu erlegt sich der Gläubige bestimmte Erschwernisse oder Verzichtleistungen auf, die er für eine gewisse Zeitspanne ertragen muss. Um diese Zeitspanne zu ermitteln muss lediglich der Grad der Verfehlung vom Grad des

sofern dieser besser passend erscheint. Ebenso kann auch der Spieler Vorschläge für einen zu seiner Gottheit passenden Kodex unterbreiten. Jedoch sollte ein Kodex, sobald sich ein Charakter auf ihn eingeschworen hat, nicht mehr ändern, es sei denn,

Initiaten subtrahiert werden. Das Ergebnis gibt entsprechend Tabelle 3 die Dauer an, für die das Gelübde geleistet werden muss. Alle durch die Verfehlung entzogenen Segnungen sind mit Beginn des Gelübdes wieder gewährt.

TABELLE 3: DAUER EINES GELÜBDES

Grad Initiation minus Grad Verfehlung	Grad des Gelübdes	Dauer des Gelübdes
0	VI	1 Tag
1	V	1 Woche
2	IV	1 Monat
3	III	1 Jahr
4	II	7 Jahre
5	I	Lebenslang

seine ganze Religion erfährt eine grundlegende Änderung.

LEICHTER KODEXBRUCH

Die höchstgradigen Initiaten einer Gottheit dürfen ihren Kodex unter gar keinen Umständen brechen, wenn sie eine Verfehlung vermeiden wollen, und sie müssen diesen

BRUCH EINES GELÜBDES

Ein Gelübde zu wahren kann eine schwere Prüfung sein, und viele Umstände können einen BÜßER dazu veranlassen, ein Gelübde zu brechen. Geschieht dies aus guten und der Gottheit gefälligen Gründen (z.B. um ein Leben zu retten oder einen Feind des Glaubens zur Strecke zu bringen) darf der BÜßER GEI+AU-5+Grad seiner Verfehlung würfeln. Bei Erfolg gilt sein Gelübde nicht als gebrochen und er darf es fortsetzen. Bei Misserfolg gilt das Gelübde als verzeihlich

auf die strengstmögliche Weise auslegen. Im Alltag eines hochgradigen Klerikers ist dies fast völlig unmöglich, zumal ja auch die niedrigergradigen Verfehlungen beachtet werden müssen. Daher stehen Hohepriester fast ständig unter einem oder mehreren Gelübden.

gebrochen und er darf es nach einem Tag und einer Nacht neu schwören – muss also von vorne beginnen. Wird ein Gelübde aber aus schlechten Gründen gebrochen, z.B. aus Eigennutz, Nachlässigkeit oder Unachtsamkeit, muss der gleiche Wurf abgelegt werden. Dieses Mal bedeutet ein Erfolg, dass der Bruch verzeihlich war und das Gelübde neu aufgenommen werden kann. Jedoch bedeutet ein Misserfolg einen unverzeihlichen Bruch und damit, dass alle Grade der Initiation bis hinab zum Grad

der Verfehlung verloren sind und der Initiat sie sich nur dann zurückverdienen kann, wenn er erneut die entsprechende Anzahl an Stufenaufstiegen der Kirche dient.

WEITERE VERFEHLUNGEN WÄHREND DER BUßE

Begeht ein Initiat weitere Verfehlungen, während er ein Bußgelübde ableistet, werden ihm wie gehabt seine Segnungen entsprechend entzogen, doch sein bestehendes Gelübde muss weiterhin erfüllt werden. Um die Verluste aus seiner jüngsten Verfehlung zurückzugewinnen, muss er ein weiteres Gelübde schwören. Dabei kann er sich natürlich keine weiteren Gelübde der gleichen Art gleichzeitig auferlegen. Stößt er also an die Grenzen der von seiner Gottheit als gefällig betrachteten Gelübde, muss er erst ein bereits geschworenes ableisten, bevor er das nächste schwören kann – aber mal

ehrlich: Ein Initiat, der diesen Punkt erreicht, sollte sich ernsthaft fragen, ob seine Hingabe an seine Gottheit wirklich tief genug für eine Initiation ist.

Gelübde, die Segnungen zurückbringen sollen, die durch einen unverzeihlichen Bruch ohnehin verloren sind, können natürlich ohne Weiteres abgebrochen werden.

DEMUTSGELÜBDE

Ein Initiat kann allerdings auch ein Gelübde ableisten, ohne eine Verfehlung ausgleichen zu wollen. In diesem Falle bringt ihm das Gelübde zwar seine üblichen Nachteile, aber auch einige Vorteile für die Zeit, in der er das Gelübde erfolgreich aufrechterhält.

Doch sollte auch ein solches Gelübde nicht einfach gebrochen werden, denn auch dies wiederum gilt als Verfehlung. Der Grad der Verfehlung hängt von der Schwere des Bruchs und vom Wohlwollen der Gottheit

gegenüber dem Charakter ab, dargestellt durch eine Probe auf GEI+AU-Grad des Gelübdes (siehe Tabelle 3).

Fand der Bruch aus gutem, gottgefälligen Grund statt, zeigt ein Erfolg einen Kodexbruch an, ein Misserfolg eine Versäumnis.

Ein Bruch aus schlechten Gründen gilt bei Erfolg auf diesem Wurf als Verweigerung, bei Misserfolg als Entgegenstellen.

ARTEN VON GELÜBDEN

FRIEDENSGELÜBDE

Der Charakter gelobt, keinem lebendem Wesen Leid zuzufügen. Das heißt zunächst, er darf keine Kreatur mit der Absicht angreifen, sie zu verletzen. Untote, geistlose Konstrukte und beschworene Wesen sind von dem Gelübde ausgenommen. Ebenso darf der Charakter Gegner angreifen, um diese zu entwaffnen, festzusetzen oder zu Fall zu bringen – bewusstlos schlagen ist aber

bereits wieder verboten! Setzt der Charakter Magie gegen Gegner ein, muss er darauf achten, dass diesen kein Schaden zugefügt wird, während sie unter seinen Zaubern stehen.

Zwar kann der Charakter anderen nicht verbieten, Gewalt auszuüben, muss aber dennoch alles daran setzen, um eine gewalttätige Auseinandersetzung zu verhindern. Er darf tolerieren, dass andere sich mit Gewalt gegen Angriffe verteidigen, aber nur soweit wie es notwendig ist und der Angreifer entweder kampfunfähig wird, aufgibt oder flieht.

Der Charakter darf die Gesellschaft mit anderen Charakteren nicht fortführen, wenn diese selbst unprovokiert angreifen oder Gegner über das Maß der Selbstverteidigung bekämpfen.

Demutsgelübde: Ein freiwilliges Friedensgelübde gibt, solange es andauert, dem Charakter +2 pro

Initiationsgrad auf Würfe, bei denen Diplomatie gefragt ist, sowie auf seine Abwehr, plus einen zusätzlichen Rang im Talent ICH MUSS WEG! pro Initiationsgrad.

VERWUNDUNGSGELÜBDE

Ein Gelübde dieser Art ist meistens ein Gelübde der Selbstkasteiung, der Selbstgeißelung oder einer anderen Art der regelmäßigen Selbstverwundung, zum Beispiel durch Tragen eines Bußgürtels, einem Gürtel mit nach innen gerichteten Stacheln. Auf welche Methode auch immer, der Charakter schwört, seine LK konstant auf unter 75% (abgerundet) ihres Maximums zu halten. Übersteigt seine LK diesen Wert, muss er diese innerhalb von 10 Kampfrunden wieder ausreichend absenken. Zeit, die er bewusstlos, schlafend oder sonst irgendwie handlungsunfähig verbringt, zählt nicht dazu. Dies führt in aller Regel zu einem

allmorgentlichen Selbstgeißelungs-Ritual.

Demutsgelübde: Wer freiwillig ein Verwundungsgelübde ablegt, erhält für die Dauer des Gelöbnis pro Initiationsgrad einen Rag in STANDHAFT und der negative LK-Wert, bei dem der Charakter sterben würde, wird um 2 pro Initiationsgrad weiter abgesenkt. DIENER DER DUNKELHEIT unter diesem Gelübde erhalten außerdem für dessen Dauer pro Initiationsgrad einen zusätzlich Rang in VERLETZEN. DIENER DES LICHTS statt dessen erhalten heilkräftiges Blut und können einmal pro Kampfrunde andere durch Berühren heilen. Dies verursacht dem Initiaten selbst jedes Mal 1 Punkt nicht abwehrbaren Schaden und heilt der Zielperson das Probenergebnis eines Wurfs auf $GEI+AU+Initiationsgrad+FÜR$ **SORGER.**

FASTENGELÜBDE

Der Charakter hat geschworen, nur noch das notwendigste an Nahrung zu sich zu nehmen. Üppige Mahlzeiten sind verboten, ebenso alle Arten von Fleisch, Süßspeisen, Alkohol und Backwerk, das mit Hefe oder Sauerteig gefertigt wurde. Natron oder Hirschhornsalz ist prinzipiell erlaubt, beides wird aber meist für ohnehin verbotenes Süßgebäck verwendet. Außerdem erlaubt sind in der Regel Fisch und Meeresfrüchte, ungesäuertes Brot, Eier, Gemüse, Obst in Maßen, verdünnter Wein und die meisten Milchprodukte außer Käse. Dennoch darf der Charakter selbst von den erlaubten Nahrungsmitteln nur geringe Mengen zu sich nehmen, so dass er für die Dauer des Gelübdes permanent 2 Punkte Erschöpfungsschaden erleidet. Außerdem zehrt die frugale Lebensweise an seinen Kräften, und er erleidet einen

Abzug von -2 auf alle Würfe, die Stärke enthalten.

Demutsgelübde: Der gereinigte Leib eines freiwillig Fastenden erhält für die Dauer des Gelübdes +3 auf Widerstandswürfe gegen Gift pro Initiationsgrad, mindert Alterung um 2 Jahre pro Initiationsgrad bei Schaden durch Wesen mit dieser Kreaturenfähigkeit und ignoriert pro Tag 1 Punkt Werteverlust pro Initiationsgrad. (Und ja: Ein Fastengelübde abzulegen in Vorbereitung auf eine Begegnung mit beispielsweise Geistern oder Mumien ist völlig legitim!)

KEUSCHHEITSGELÜBDE

Der Charakter schwört absolute geschlechtliche Enthaltensamkeit – und das umfasst nicht nur intimen Kontakt mit anderen Personen sondern auch mit sich selbst! Initiaten unter diesem Gelübde üben strenge innere Einkehr, durch sie sich von ihrem Umfeld ziemlich abschotten

und daher -2 auf alle sozialen und auf Wahrnehmungswürfe hinnehmen müssen.

Demutsgelübde: Das Gelöbnis der Keuschheit festigt den Geist eines freiwilligen Trägers. Geistesbeeinflussende Effekte sowie Flirten-Würfe gegen den Charakter sind um -2 pro Initiationsgrad erschwert, solange das Gelübde andauert bzw. auf Widerstandswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte (z.B. Angst-Kreaturenfähigkeit) erhält er +2 pro Initiationsgrad.

ARMUTSGELÜBDE

Der Charakter schwört allen weltlichen Besitzgütern ab und übergibt jeglichen Besitz von Wert in die Hände der Kirche. Für die Dauer des Gelübdes darf er nichts bei sich haben, was einen Wert hat. Er darf keine Waffen führen außer einem einfachen Stecken, einem Knüppel, Steinen zum Werfen oder einer einfachen Stoff- oder Lederschlaufe, die als Schleuder fungiert. Er darf

einfache Kleidung tragen, aber nichts weiter bei sich führen als Proviant für einen Tag, einen Stoff- oder Lederbeutel, einen Wasserschlauch und eine Tonschale. Nahrung muss er erbetteln, erarbeiten oder aus seiner Umgebung zusammentragen. Er darf sich Ausrüstung leihen, sofern es absolut notwendig ist, doch gilt dies weder für Waffen noch für Rüstungen und schon gar nicht für magische Gegenstände irgendwelcher Art! Er darf lediglich Heiltränke trinken, die ihm jemand anderes überlässt. Auf einen Beuteanteil aus Begegnungen hat er keinen Anspruch, außer um diesen einem gemeinnützigen Zweck zu spenden, von dem weder er noch eines seiner Gruppenmitglieder profitiert. Schriftrollen darf der Charakter nur verwenden, um Zauber von ihnen zu lernen. Das Armutsgelübde ist sicherlich eines der am schwersten zu erfüllenden. Daher gewähren die Götter

einem Asketen auf jeden Fall die Gnade einer Gunst aus der unten stehenden Liste (nach Spielleiterentscheid).

Demutsgelübde: Ein Initiat, der freiwillig allem Besitz entsagt, kann sich pro Initiationsgrad eine Gunst aus folgender Liste auswählen, die er für die Dauer seines Gelübdes erhält:

- 2 Punkte pro Initiationsgrad auf Kampfwerte verteilen
- 1 Punkt pro Initiationsgrad auf seine Eigenschaften verteilen
- Alle verwendeten Waffen gelten als magisch mit einem Bonus von +1 (auch auf Initiative und als Abzug auf gegnerische Abwehr).
- Ein Talentpunkt pro Initiationsgrad, verteilbar auf beliebige Talente mit einer Zugangsstufe niedriger als die Stufe des Charakters (auch von beliebigen Klassen!)
- Heilung von 1 LK pro Kampfrunde
- Fähigkeit einen Zauber mit Zugangsstufe niedriger als die Charakterstufe zu

wirken, egal von welcher Klasse

Jede Gunst darf selbstverständlich auch mehrmals gewählt werden.

EINHÄNDIGKEITSGELÜBDE

Der Initiat verzichtet für die Dauer des Gelübdes auf den Gebrauch seiner guten Hand (also üblicherweise der rechten). Das heißt, er kann keine zweihändigen Waffen mehr führen, erhält -8 auf alle Würfe, für die er beide Hände brauchen würde (z.B. Klettern) und -4 auf alle Würfe, die Geschick erfordern (aufgrund der Verwendung der ungewohnten Hand). Üblicherweise wird für die Dauer des Gelübdes die Hand in dicke Tücher gewickelt oder in eine unbewegliche Panzerfaust, Stahlkugel oder ähnliches gepackt, manchmal wird auch der Arm in eine Schlinge gelegt oder auf den Rücken gebunden. Lebenslang Einhändigkeit gelobende lassen sich die Hand manchmal gar amputieren.

Allerdings ist die Benutzung des rechten Arms immer noch erlaubt. Der Gelöbnisträger dürfte also beispielsweise einen Holzschild tragen (ein Metallschild erfordert aufgrund seines Gewichts einen festeren Griff) oder die Umhüllung seiner Hand als Waffe benutzen. Daher lassen sich manche Gelöbnisträger ihre Hand in eine Vorrichtung packen, die mit Klingen oder Spitzen versehen ist. Die Kampfwerte einer solchen Apparatur entsprechen der Waffe, der sie am ähnlichsten ist.

Demutsgelübde: Ein Initiat, der freiwillig die Einhändigkeit wählt, erhält für die Dauer des Gelübdes 1 zusätzlichen Punkt auf Stärke, plus 1 weiteren pro 2 Initiationsgrade über dem ersten, sowie einen 1 zusätzlichen Rang auf entweder BLOCKER oder PARADE, plus 1 weiteren pro 2 Initiationsgrade über dem ersten.

BÜRDENGELÜBDE

Der Gläubige schwört, seine Sünden als physische Last mit sich zu tragen. Dabei darf es sich nicht um eine Last mit echtem materiellem Wert handeln, aber meist wird dem Gelobenden die Bürde ohnehin von seiner Kirche auferlegt. Meist handelt es sich um ein Abbild der Gottheit oder ein überdimensioniertes heiliges Symbol, manchmal jedoch auch einfach um eine sinnlose Last, wie zum Beispiel ein Rucksack voller Steine, ein Felsbrocken, schwere Eisenketten etc. Manchmal ist die Last zumindest symbolhaft zur Gottheit passend, wie zum Beispiel ein Wagenrad für eine Schicksalsgottheit, ein Amboss für eine Handwerksgottheit oder ein Anker für eine Gottheit des Meeres und der Seefahrt.

Der Gelöbnisträger darf seine Bürde nur zur Rast absetzen. Wann immer er sich bewegt, muss er die Last tragen. Und er muss sie wirklich tragen, nicht ziehen oder in einem

Karren schieben. Ein Bruch dieses Gelübdes kann außerdem ganz ohne Verschulden des Initiaten eintreten, wenn seine Bürde geraubt oder zerstört wird oder verloren geht.

Allerdings kann der Gelöbnisträger einmal pro Tag ein Angebot annehmen, dass ihm die Bürde für eine Weile abgenommen wird. Dieses Angebot muss aber freiwillig und aus eigenem Antrieb von einer Person kommen, die kein dauerhafter Begleiter des Initiaten ist. Trägt diese Person die Bürde für mindestens eine Stunde nach den Vorgaben des Gelübdes, ist sie für 24 Stunden gesegnet wie durch den Zauber *Segen*. Missachtet diese Person jedoch die Vorgaben des Gelübdes, gilt das Gelübde auch für den Initiaten als gebrochen!

Ein Charakter mit einem Bürdengelübde gilt als schwer beladen und kann die Aktionen Rennen oder Sturmangriff nicht mehr als KÖR

Kampfrunden hintereinander ausführen.

Demutsgelübde: Für einen freiwillig beladenen Gläubigen wirkt das symbolische Nach Außen Tragen seiner Lasten regelrecht beflügelnd, und sein Laufen-Wert erhöht sich um 0,5 Meter pro Initiationsgrad, solange sein Gelübde währt.

PILGERGELÜBDE

Ein Initiat, der sich auf eine Pilgerfahrt einschwört, darf während der gesamten Dauer seines Gelübdes nie länger als eine Nacht am gleichen Ort verweilen, und ihm sind keine anderen Transportmittel erlaubt als seine eigenen Füße – oder Schiffe. Schiffsreisen sind einem Pilger gestattet, solange er keine eigene Kabine hat und beispielsweise an Deck, im Frachtraum oder in der Bilge schläft.

Der Pilger kann sich längere Zeit in ein und derselben Umgebung aufhalten, sofern er jede Nacht einen anderen Schlafplatz wählt. Er darf nie zweimal unter dem gleichen

Dach schlafen, unter freiem Himmel muss er seinen Schlafplatz lediglich um einige Meter zur vorhergehenden Nacht verschieben.

Demutsgelübde: Eine freiwillige Pilgerfahrt eines Initiaten steht in der Regel unter gutem Schutz der Gottheit. Der Initiat erhält für die Dauer seines Gelübdes +2 auf Würfe zur Orientierung und auf Wissensgebiet (Geographie) pro Initiationsgrad, Gelände, welches er durchquert, zählt immer als eine Stufe weniger schwierig, und wenn er in einer Gruppe reist, richtet sich das Reisetempo nach seinem Laufen-Wert, nicht nach dem langsamsten der Gruppe. Ist ein Pilger an Bord eines Schiffes unterwegs, darf der Wetter-Wurf zweimal gemacht werden und der Pilger sich das bessere Ergebnis wählen. (Daher schließen sich Reisende immer gerne einem gläubigen Pilger an, und er ist auf Schiffen meistens willkommen).

VERHÜLLUNGSGELÜBDE

Dieses Gelübde gebietet dem Initiaten, sich in der Öffentlichkeit und vor Fremden stets verhüllt zu zeigen. Dazu darf keine Partie blanker Haut sichtbar sein außer der Augenpartie, und er muss in weite Gewänder gekleidet sein, die seine Statur verschleiern. Lediglich gegenüber einer begrenzten Auswahl Vertrauter darf der Gelöbnisträger seine Verhüllung ablegen. Diese Auswahl – üblicherweise nicht mehr als ein halbes Dutzend Personen – wird beim Schwur des Gelübdes festgelegt. Wird der Gelöbnisträger ohne sein Wissen unverhüllt beobachtet, ist dies kein Gelöbnißbruch, er muss jedoch seine Verhüllung unverzüglich anlegen, sobald er eine solche Indiskretion bemerkt. Dieses Gelübde bringt in jedem Fall den Vorteil, dass es Fremden unmöglich ist den Initiaten zweifelsfrei wiederzuerkennen, dies kann aber auch zu Schwierigkeiten

führen in Gesellschaften, in denen eine solche Vermummung Misstrauen erregt oder sogar verboten ist. Verdachtsmomente können dazu führen, dass der Initiat, unschuldig oder nicht, von der Obrigkeit gezwungen wird, sein Gesicht zu enthüllen – du dies stellt einen Gelöbnißbruch dar.

Demutsgelübde: Sei es durch die unauffällige Gewandung, sei es durch das Wohlwollen seiner Gottheit, ein freiwillig verhüllter Initiat erhält einen Bonus von +2 pro Initiationsgrad auf alle Würfe, um sich zu verstecken, unbemerkt oder unauffällig zu bleiben.

WAHRHEITSGELÜBDE

Mit diesem Gelübde verpflichtet sich ein Initiat der Wahrheit – kein unwahres Wort darf von ihm geäußert werden, weder in Wort noch in Schrift, andernfalls gilt das Gelübde als gebrochen. Er muss sogar darauf verzichten, ausgedachte Geschichten zu

erzählen, selbst wenn seine Zuhörer sich dessen bewusst sind. Allerdings gilt das Gelübde als gewahrt, wenn er eine Unwahrheit erzählt, ohne sich dessen bewusst zu sein und seine Aussage für wahrheitsgetreu hielt. Zu beachten ist auch, dass nur Aussagesätze eine Wahrheit oder Unwahrheit tragen können, nicht aber zum Beispiel Frage- oder Befehlssätze. Sich dem Befehl eines Gelöbnisträgers zu verweigern, zwingt ihm also keine Unwahrheit auf.

Es gibt verschiedene Auslegungen dieses Gelübdes. Welche ein Gelöbnisträger verfolgt, muss beim Schwur festgelegt werden.

Einige Initiaten verpflichten sich zur absoluten und täuschungsfreien Wahrheit, verzichten also auch auf Verschleierung und Verschweigung der Wahrheit. Diese Variante wird meist von DIENERN DES LICHTS gewählt, aber auch einige DIENER DER DUNKELHEIT verpflichten sich

gerne der harten, schonungslosen und unbarmherzigen Wahrheit.

Eine weitere Variante ist die Verfolgung des Gelübdes im Wortlaut als eine Herausforderung an die Listigkeit des Initiaten, trotz technisch wahrer Aussagen bei Bedarf sein Wissen und seine Absichten hinter ambivalenten Aussagen, sarkastischem Tonfall und schlichtweg Schweigen verborgen zu halten.

Schließlich gibt es das fast nur von DIENERN DER DUNKELHEIT abgelegte Lügengelübde, welches quasi eine Umkehrung dieses Gelübdes darstellt und dem Initiaten verbietet, auch nur eine Aussage zu äußern, die in ihrer Gänze wahr ist.

Demutsgelübde: Die intensive Konzentration auf Wahrheit und Fakten erleuchtet den Initiaten für die Dauer des Gelübdes, relevante Tatsachen als solche zu erkennen und gibt ihm pro

Initiationsgrad +2 auf Wissenswürfe und Würfe, um die wahren Absichten anderer Charaktere zu durchschauen.

SCHWEIGEGELÜBDE

Mit diesem Gelübde verpflichtet sich der Initiat zu derart absoluter Schweigsamkeit, dass er während der Dauer des Gelübdes kein einziges artikuliertes Wort äußern darf. Die meisten schweigenden Gelöbnisträger versuchen auch unartikulierte emotionale Äußerungen zu vermeiden so gut es geht, wie z.B. Schmerz- oder Angstschreie, diese stellen aber effektiv keinen Gelöbnisbruch dar. Auch ist Kommunikation durch Schrift oder Gebärden ausdrücklich erlaubt. Daher ist auch ein gleichzeitig zu einem Schweigegelübde abgelegtes Wahrheitsgelübde zwar eine Dreistigkeit, aber gestattet.

Lebenslang Schweigen Schwörende lassen sich manchmal freiwillig die Zunge entfernen.

Demutsgelübde: Das eigene Schweigen eröffnet einen freiwillig Schwörenden einen deutlich ungetrübteren Eindruck seiner Umgebung und verleiht ihm daher für die Dauer des Gelübdes +2 pro Initiationsgrad auf alle Wahrnehmungswürfe.

ZEICHNUNGSGELÜBDE

Der Gelöbnisträger verpflichtet sich, zumindest in der Gegenwart anderer Personen ein Zeichen seiner Schande zu tragen, so dass es jemandem, der ihm gegenübersteht, deutlich sichtbar ist. Dabei kann es sich um ein heiliges Symbol handeln, begleitet von einem Symbol oder einem Wort der Verachtung, getragen als Stirnband, Anhänger oder ähnliches, oder ein allgemeines Mal der Entwürdigung wie z.B.

eine Kappe mit Eselsohren, eine Narrenmütze oder ein Schandkragen. In jedem Fall zeichnet ihn sein Mal als unwürdigen Sünder aus, so dass er -4 auf alle sozialen Würfe erhält.

Demutsgelübde: Ein freiwillig Gezeichneter zeigt sich als gehorsames Werkzeug seines Gottes, und das Zeichen, das der Initiat trägt, löst während der Dauer des Gelübdes Angst bei Wesen und Dienern der ihm entgegengesetzten Ausrichtung aus. Bei Beginn einer Begegnung mit entsprechenden Kreaturen oder Charakteren müssen diese jeweils GEI+VE+DIENER DER DUNKELHEIT/DES LICHTS würfeln. Bei Misslingen erhält die Kreatur -1 pro Initiationsgrad des Gelöbnisträgers auf alle Würfe bis zum Ende der Begegnung. Dies betrifft auch geistesimmune Kreaturen!

DIE GÖTTER ETHERIENS

Quellen:

Chronos, The Unified History of Etheria: http://etheria.wikia.com/wiki/The_Unified_History_of_Etheria

Unknown Author, The Pantheon of Etheria: http://etheria.wikia.com/wiki/The_Pantheon_of_Etheria

AL-DIRAQ

Al-Diraq ist der Gottkaiser des Diraqinischen Reiches, der persönlich den Kalifen als sein direktes Sprachrohr auserwählt. Al-Diraq gilt als strenger aber gerechter Gott, der kein Unrecht ungesühnt lässt. Er bekämpft mit großem Eifer die Monsterinsekten Melkors und führt Reisende sicher durch die Wüste. Er schätzt Ehrenhaftigkeit und Hingabe, und ein glühender Poet findet genauso sein Wohlgefallen wie ein zornentbrannter Krieger. Sein Symbol sind zwei gekreuzte Krummsäbel vor einer lodernden Flamme oder Sonne.

ANTHARG

Antharg ist der Dunkle Reiter der Pest und erscheint meist mit einem dämonischen humanoiden Oberkörper der in einen Wurmchwanz oder

einen Schleimklumpen übergeht. Er ist ein Gott voller Häme und Schadenfreude, der sich gerne am Leid dahinsiechender Sterblicher erfreut. Aber er genießt auch die Verehrung, die ihm seine Anbeter entgegenbringen und segnet sie mit hilfreichen Mutationen und alchemistischen Geschick. Sein Symbol ist eine Sphäre aus sich ineinander windender schleimiger Würmer.

ARANEA

Aranea, die Spinnenkönigin, ist eine der zwei Gottheiten, die von den etherischen Dunkelelfen verehrt werden. Kargoth gilt gleichermaßen als ihr Bruder wie auch als ihr Gemahl. Ihre Priesterschaft hat meist auch die politische Führung in der Dunkelelfen-Gesellschaft inne, denn Aranea ist eine Göttin der Herrschaft und der Unterwerfung. Sie ist

dementsprechend arrogant, kapriziös und selbstsüchtig. Doch sie sichert ihren Getreuen zu, dass sie sich niemandem unterwerfen müssen außer ihr. Araneas Symbol ist eine schwarze oder purpurne Spinne mit einem roten Mal auf dem Hinterleib. Dieses sieht je nach genauem Kult stets unterschiedlich aus.

BALORA

Balora gilt in den meisten Mythologien als die Mutter der Dämonen und sogar als die Mutter Araneas, Kargoths und der Dunklen Reiter. Allerdings wünscht sie nicht die Zerstörung der Welt, sondern ihre Korruption, und den Abfall alles beseelten Lebens in die Sündhaftigkeit ohne Maß und Rücksicht. Balora ist eine hedonistische Gottheit und wird außer von Dämonen hauptsächlich von gewissenlos

Genusssüchtigen verehrt. Besondere Freude bereitet es Balora, wenn der Genuss des einen Schaden und Leid einem anderen zufügt. Baloras Symbol ist eine Peitsche, und ihre Anhänger führen häufig eine mit sich.

BANE

Fürst Bane ist der Dunkle Reiter des Todes, Fürst der Untoten und Schöpfer der schrecklichsten untoten Kreaturen. Die wandelnden Toten gehorchen ihm, die gewissenlosesten Nekromanten und Schwarzmagier eifern ihm nach, denn denen, die den Tod nicht scheuen, gewährt er unheimliches Wissen. Der Totenfürst ist ein Wesen voller eiskaltem Zorn, der keine Erniedrigung seiner selbst duldet und keinen Groll jemals vergisst.

Sein Symbol ist ein grinsender weißer Schädel auf schwarzem Grund.

GELUNE

Celune, die Mondgöttin, gilt als Tochter von Iris und Sirian, und als Schwester von Couatl. Die sanftmütige Göttin wird vor allem von den Hochelfen verehrt, als das sanfte Licht der Hoffnung, das in der Dunkelheit leuchtet, und als Schutzpatronin der weißen Magie. Außerdem gilt sie als Göttin der schönen Künste und der Liebe, wodurch sie vor allem auch Poeten und Sänger zu ihren Anhängern zählen kann.

Celunes Symbol ist eine silberne Mondsichel.

COUATL

Couatl, Sonnengott der Ssrathi, gilt als Sohn von Iris und Sirian, und als Bruder von Celune. Der Gott gilt meist als etwas träge, schwerfällig und weltenfern, sich auf seine Flammen und seine Hitze verlassend, dass ihm kein Übel

zu nahe kommen kann. Aber er gilt auch als großzügig und großmütig, wenn man einmal seine Aufmerksamkeit geweckt hat. Couatl wird fast nur von den Ssrathi als Sonnengott verehrt. Normale Bürger anderer Völker wissen normalerweise nicht einmal, dass es ihn gibt und betrachten Sirian als den Herrn des Sonnenlichts.

Couatls Symbol ist eine geflügelte Schlange vor einer goldenen Sonnenscheibe.

EMRIK

Emrik ist eine Tochter von Iris und Sirian, wobei viele Unkundige glauben, Emrik sei männlich. Tatsächlich wird die Erdgöttin gerne mit maskulin muskulöser Statur dargestellt, stoisch und geduldig wie ein Fels im Sturm. Nicht-böse Riesen verehren sie, sowie viele Zwerge, Schatzsucher, Bergleute und jene, die Kraft und Halt brauchen.

Emriks Symbol ist ein Berg.

GRAK

Grak war ein orkischer Held, der zum Kriegsgott der Orks aufgestiegen ist. Es heißt, er war derjenige, der die Orks aus der Sklaverei der Drachen geführt und nach Kor gebracht hat. Seither gilt er als das Ideal für Führungsstärke und Tapferkeit unter den Orks. Zwar gilt Grak als gewalttätig gegen andere Rassen außer Orks, ausschließlich orkische Macht und Kraft akzeptierend, aber er kann auch Gnade zeigen (gegenüber jenen die gute Sklaven abgeben) und würdigen Gegnern Ehre erweisen (indem er Trophäen von ihnen mit Stolz trägt). Graks Symbol ist eine geballte Ork-Faust.

IRIS

Iris ist die Muttergöttin Etheriens, die Gemahlin Sirians und Mutter der Götter. Sie gilt in einigen Mythologien als Schwester Baloras und als ihr genaues Gegenteil. Iris ist mitleidvoll, beherrscht und distanziert, kann aber auch

streng gegenüber dem Sündhaften sein. Ihre Anhängerschaft ist groß, denn sie gilt als Göttin der Fruchtbarkeit, womit sie gerade für die bäuerliche Schicht der Gesellschaft besonders bedeutsam ist. Darüber hinaus gilt sie als Göttin des Lichts, des Heils und der Gnade. Ihr Symbol ist die aufgehende Sonne, stellvertretend für das erste Licht.

JHARDEL

Jhardel ist der Hüter des Gartens von Gharedlun, jener seltsamen grünen Oase inmitten des ewigen Eises im Land des Todes, dessen rotes Wasser Untoten ihre Seelen und Erinnerungen wiederzugeben vermag. Ehemals ein menschlicher Priester-Schamane auf der Suche nach Weisheit, haben ihn die Kräfte des Gartens in ein höheres Wesen transformiert, ein wandelnder Toter zwar, aber erfüllt von Friedfertigkeit und Weisheit.

Mystiker rufen ihn an, um bei der Bekehrung eines bösen Wesens zu helfen, reuige Schurken beten zu ihm, um Vergebung zu erfahren. Und aufgrund eines schrecklichen Leidensweges, den Jhardel in seinem Werdegang erfahren hat, wird er auch oft um die Linderung von Leid gebeten. Jhardels Symbol sind zwei mit rotem Wasser gefüllte Hände.

KARGOTH

Kargoth ist der Blut- und Kriegsgott der Dunkelelfen, gleichermaßen Bruder und Gemahl von Aranea. Der gewalttätige und sadistische Gott wird vor allem von männlichen Dunkelelfen verehrt, und seine höchsten Anhänger stellen meist die geistige Elite in der Dunkelelfen-Gesellschaft. Kargoth erscheint für Außenstehende deutlich wahnsinnig, genießt sinnlose Zerstörung und unterstützt gerne Gläubige auf der Suche nach gefährlicher und destruktiver Magie.

Sein Symbol ist ein Spinnenwesen, das am Vorderleib in einen humanoiden Oberkörper übergeht.

LORBRISS

Lorbriss gilt als eine der missrateneren Töchter von Iris und Sirian. Ursprünglich eine Göttin der Nacht und des Windes wurde sie bald von jenen verehrt, die den Schutz der Nacht und die Leichtigkeit des Windes benötigten. Dass nun auch Heimtücke, Heimlichkeit und Hinterlist zu Lorbriss Herrschaftsgebieten gehören, wird in manchen Mythologien gerne den Einflüsterungen Baloras zugeschrieben. Selbst hinterhältige Mörder stellt sie unter ihren Schutz. Dabei gilt Lorbriss nicht einmal als besonders destruktive Gottheit. Vielmehr sagt man ihr nach, dass sie sich verhält wie ein verzogenes Gör, das ihren Eltern rein aus Trotz Kummer zu bereiten versucht. Und ihre tricksterhaften Spiele

aus Lüge und Täuschung, so grausam und geschmacklos sie sein mögen, sind für Lorbriss nichts weiter als ein riesiger Spaß.

Lorbriss Symbol ist ein Dolch vor einer grinsenden Maske.

LURINTH

Lurinth ist eine weitere Tochter von Iris und Sirian. Als Göttin der Natur und der Wälder wird sie insbesondere von Waldelfen, Waldläufern und Druiden verehrt, aber auch von all jenen, die den Schutz und die Gnade der Natur benötigen, wie Jäger oder Reisende.

Lurinth gilt als schweigsam und wachsam, und Beschreibungen ihrer Taten lassen sie oft als abweisend erscheinen, aber tatsächlich schätzt sie Gesellschaft, die aufmerksam und in aller Stille ihre Werke bewundert.

Lurinth's Symbol ist ein Bogen.

MELKOR

Melkor ist der Dunkle Reiter des Hungers, Verdorrer der

Länder und Herr des alles verzehrenden Schwarms. Sein Wirken ist langsam, stetig und von Geduld geprägt, seine Gedankengänge fremdartig und unermesslich, sein Handeln unberechenbar. Sein Leib ist monströs insektenartig, entfernt an einen gigantischen Hundertfüßer erinnernd, und seine Diener sind die chitingepanzerten Geschöpfe der Wüste. Menschliche Anbeter erhoffen sich von ihm alchemistische Erkenntnisse, Verschonung vor Hungersnöten oder auch nekromantische Geheimnisse, die weniger mit Untoten, sondern mit Schwächung und Auszehrung zu tun haben. Melkors Symbol ist ein Skorpion, manchmal auch eine Heuschrecke.

MIRIDINE

Miridine ist wiederum eine der Töchter von Iris und Sirian. Sie ist die Göttin des Meeres und damit Patronin der Seefahrt, aber auch aller sonstigen

Reisenden und all jener, die Orientierung benötigen. Miridine gilt als aufgeschlossen und abenteuerlustig, aber auch als wankelmütig und emotional. Selbst ein leichter Fehltritt kann unvermittelt heftigen Zorn aus ihr hervorbrennen lassen, doch gilt sie nicht als nachtragend, wenn sie sich einmal wieder beruhigt hat. Miridines Symbol ist ein Schiff in vollen Segeln.

MORANNIN

Morannin, Vater der Zwerge, gilt in vielen Mythologien als Sohn von Iris und Sirian. Er ist ein Gott der tiefen Erde, der Minerale und der Erze. Manche Mythologien geben Emrik als seine Gemahlin an, manche als seine Rivalin. Morannin gilt als überlegt und beherrscht, ehrenvoll und gnadenreich, aber auch als furchtbar im Zorne gegen seine Feinde und jene die seine Schutzbefohlenen bedrohen, und ein Groll, den er hegt, kann ewig währen. Natürlich

zählen vor allem Zwerge zu seinen Anbetern, aber auch andere Völker verehren ihn als Schutzpatron des Handwerks. Morannins Symbol sind ein Hammer und ein Amboss.

OROS

Oros ist ein mächtiger Dämon und Verbündeter von Antharg, der zum Gott aufgestiegen ist, nachdem er, wie es heißt, die ersten Augenbälle erschaffen und Antharg als Diener geschenkt hat. Zum Dank habe Antharg ihn zu seinem obersten Wächter und Aufseher erklärt. Der vieläugige Gott herrscht über Wahnsinn und Paranoia, über Ausspähung, Verrat, Voraussicht und die Enthüllung von Geheimnissen. Das Wissen, das seine Augen bringen können, beschert ihm viele Anhänger unter Praktizierenden gewissenloser Magie, während ihn ansonsten vor allem Augenbälle und andere bizarre Verirrungen des Lebendigen verehren.

Das Symbol des Oros ist ein Auge, umgeben von einem Ring aus acht bis zehn weiteren Augen.

OKRADON

Okradon, der gierige Gott des Handels, soll nach manchen Mythologien ein Sterblicher gewesen sein – oft als Zwerg beschrieben – der sich göttlichen Status mit List und Redegewandtheit erschlichen, ergaunert oder erfeilscht habe. Meist wird Morannin als der übertölpelte Gott erwähnt. Klar, das den Zwergen diese Geschichte nicht sonderlich gefällt. Verbreiteter sind Mythen, nach denen Okradon entweder Morannins Zwillingenbruder oder sein misstratener Sohn sei. In jedem Fall gilt Okradon als Gegenspieler Morannins. Dennoch verehren viele Zwerge den zungenfertigen und verschlagenen Gott als Befriediger der Gier und Bringer von Reichtum. Und auch viele Menschen, vor allem in Diraq und in den

Kaiserreichen, beten zu dem göttlichen Feilscher und Marktschreier, nicht nur als Handelsgott, sondern auch als Gott der Diebe, Betrüger und Falschspieler. Doch seine hauptsächlichsten Verehrer sind die rücksichtslos habgierigen Dunkelzwerge. Okradons Symbol ist eine Goldmünze mit seinem Profil darauf.

SARTEK

Der Dunkle Reiter des Krieges, Fürst Sartek, ist der Herr der Gewalt, des Kampfes und des Konflikts. Trotz seiner Brutalität gilt er allerdings als der zugänglichste der Dunklen Reiter, denn zum einen ist er wenigstens kein Sadist – was aber seine Anhänger nicht daran hindert, welche zu sein – und zum anderen verabscheut er Untote, seit er von Fürst Bane schändlich hintergangen und zerstückelt wurde. Zudem respektiert er jede Kreatur, die Kampfesmut beweist.

Dennoch ist der von Raserei getriebene Minotauren-Gott ein infernalisches Ungetüm, dem Frieden und Gnade mehr als zuwider sind. Sarteks Symbol ist eine blutige Doppelaxt.

SIRIAN

Der oberste Gott Etheriens, der Göttervater, ist Sirian. Verehrt von den Rittern Agariens als Herr von Recht und Wahrheit, Licht und Gnade, wird er von rechtschaffenen Völkern überall in Etherien als der segensreiche Schöpfer der Welt gepriesen, die jedoch leider von minderen Mächten befleckt wurde. Doch gottesfürchtiges Volk kann sich sicher sein, dass sich Sirians Schwert erheben wird, wo immer sich Unrecht und Finsternis ausbreiten, um mit der Macht des Lichts darauf niederzufahren. In dieser

Hinsicht gilt er vielerorts auch als Kriegsgott, der schützend über jene wacht, die für das Gute zu Felde ziehen. Sirians Symbol ist ein von Lichtstrahlen umkränzt Schwert.

STURM

Auch der Sturm gilt als Sohn von Iris und Sirian. vielerorts verehrt als Gott des Donners, des Blitzes und der tosenden Winde, haben ihn vor allem die zahlreichen Barbarenstämme als ihren ungestümen Kriegsgott verehrt. Er ist auch der Kriegsgott jener Kämpen, denen Sirian zu edelmütig, aber Sartek zu gedankenlos grausam ist. Schließlich kämpft Sturm nicht rein um des Kampfes, sondern um des Sieges Willen und Zeiten des Friedens und des Wohlstandes entgegen.

Auch wenn er ein so ungestümes Raubein sein mag wie die Barbaren, die ihm folgen, verfügt er über die Weisheit zu erkennen, wann ein Kampf unnötig ist und vielleicht sogar mehr schadet als nutzt oder mit anderen Mitteln als der offenen Schlacht geschlagen werden sollte. Sarteks Symbol ist ein von Blitzen umgebener Speer oder ein Speer mit blitzartig gezacktem Schaft.

YMORGIA

Ymorgia, Mutter der Orks und Goblins, ist eine Tochter von Iris und Sirian. Ursprünglich war sie vielleicht eine Fruchtbarkeits- und Vegetationsgöttin, doch sie wandte sich ab vom Licht. Einige Quellenschieben dies auf den Einfluss Baloras, andere darauf, dass ihre Mutter und ihr Vater ihre

Schöpfung nicht zu schätzen wussten. Goblins und Orks verehren sie jedoch treu als Herrin der Fruchtbarkeit ihrer Völker, und sie ergötzt sich an ihrer seitherigen Rolle als Herrin des überhand wuchernden Lebens. Krankheit, Mutation, Ungeziefer und Unmäßigkeit sind nun ihre Herrschaftsgebiete. Sie hat ein lockeres Bündnis mit Fürst Antharg, der ähnliche Herrschaftsgebiete betreut, aber während er sich an Siechtum, Leid und Tod durch Krankheit erfreut, beschützt Ymorgia das in Dreck und Pestilenz gedeihende und stärker werdende Leben. Ymorgia selbst wird meist als Orkin oder Goblinin dargestellt, die zu fettleibig ist, um sich aus eigener Kraft zu bewegen, und ihr Symbol ist eine trüchtige Ratte.

TABELLE 3-1: GÖTTER ETHERIENS

Gottheit	Verehrt von...	Ideale	Kultur	Ausrichtung	Kodex	Gelübde
Al-Diraq	Diraqinisches Kalifat	Ehre, Tapferkeit, Leidenschaft	Kaiserreich	Licht	Lasse keine Beleidigung ungesühnt!	Einhändigkeit, Pilger, Verhüllung, Wahrheit, Zeichnung
Antharg	Pestfürsten, Ghule	Krankheit, Pestilenz, Mutation	Pestfürsten	Finsternis	Verhindere nie die Ausbreitung einer Krankheit!	Blut, Fasten, Armut, Pilger, Schweigen, Bürde
Aranea	Dunkelelfen (Frauen)	Gift, Spinnen, Unterwerfung	Dunkelelfen	Finsternis	Dulde keinen Ungehorsam eines Untergebenen!	Keuschheit, Gehorsam, Zeichnung
Balora	Dämonen, Dämonologen	Das Böse, Korruption, Versuchung, Lästerung	Dämonen	Finsternis	Tue nichts, was dir kein Vergnügen bereitet!	Blut, Pilger, Wahrheit, Zeichnung
Bane	Untote, Nekromanten	Tod, Untote, Verbotenes Wissen, Rache	Untote	Finsternis	Lass einen besiegten Feind niemals am Leben!	Armut, Schweigen, Zeichnung
Celune	Hochelfen, Feen, Zauberer, Heiler	Mond, Magie	Hochelfen, Waldelfen, Feen	Licht	Gewähre einem lebenden Wesen stets Gnade, wenn es darum bittet!	Frieden, Fasten, Keuschheit, Pilger, Verhüllung, Wahrheit
Couatl	Ssrathi	Sonne, Feuer, Reptilien, Wärme, Dschungel	Ssrathi	Licht	Nutze stets das Feuer um Kälte und Dunkelheit zu vertreiben!	Blut, Fasten, Eihändigkeit, Wahrheit, Zeichnung
Emrik	Dunkelzwerge, Zwerge, Riesen, einige Minotauren und Waldelfen	Berge, Erde, Fels, Riesen	Alle	Licht	Bleibe stets gelassen und geduldig!	Fasten, Armut, Eihändigkeit, Bürde, Schweigen
Grak	Orks	Krieg & Kampf, Überlegenheit, Orks	Orks	Finsternis	Lass einen Besiegten nur am Leben, wenn er sich dir unterwirft!	Blut, Eihändigkeit, Bürde
Iris	Heiler, Bauern, Hochelfen, Feen	Fruchtbarkeit, Heilung, Leben, Gnade	Alle	Licht	Weise niemanden ab, der dich um Hilfe bittet!	Frieden, Fasten, Armut, Pilger, Schweigen, Verhüllung, Wahrheit
Jharden	Nicht-böse Untote, Schamanen, Heiler	Vergebung, Martyrium, Wiedererweckung	Berührte	Licht	Töte nicht!	Alle außer Fasten und Keuschheit
Kargoth	Dunkelelfen (Männer)	Spinnen, Macht, Zerstörung, Schwarze Magie	Dunkelelfen	Finsternis	Suche stets nach Möglichkeiten, deine persönliche Macht zu vergrößern!	Blut, Fasten, Eihändigkeit, Schweigen, Wahrheit, Zeichnung
Lorbriss	Assassinen anderer Völker außer Dunkelelfen (insbesondere Lyseaner)	Heimlichkeit, Geheimnisse, Meuchelmord	Alle	Finsternis	Halte deinen Glauben vor Außenstehenden geheim!	Blut, Fasten, Keuschheit, Eihändigkeit, Schweigen, Verhüllung, Wahrheit
Lurinth	Elfen (insbesondere Waldelfen)	Natur, Wildnis, Jagd, Elfen	Menschen (alle außer Pestfürsten), Elfen (alle), Feen	Licht	Lasse einen Frevel gegen die Natur nicht ungesühnt!	Frieden, Armut, Pilger, Schweigen
Melkor	Insektenwesen, Scartauri	Hunger, Durst, Wüste, Auszehrung	Schwarm	Finsternis	Zeige niemals Mitleid!	Blut, Fasten, Armut, Bürde, Pilger, Schweigen
Miridine	Kaiserreiche (insbesondere Selentien)	Meer, Navigation, Seefahrt	Alle	Licht	Ergreife jede Gelegenheit, einen Ort zu besuchen, an dem du noch nicht warst!	Keuschheit, Pilger, Bürde, Zeichnung
Morannin	Zwerge, vereinzelt Dunkelzwerge	Zwerge, Handwerk, Bergbau, Geheimnisse der Erde	Zwerge	Licht	Sei stets bereit, ehrbare Zwerge zu verteidigen!	Eihändigkeit, Schweigen, Wahrheit
Oros	Augenbällen	Sicht, Macht, Vorhersehung, Wahnsinn	Pestfürsten	Finsternis	Wenn du etwas wissen willst, schrecke vor nichts zurück, um dieses Wissen zu erlangen!	Blut, Keuschheit, Armut, Pilger, Wahrheit, Zeichnung
Okradon	Kaiserreich, Dunkelzwerge, Zwerge	Handel, Reichtum, Gier	Alle	Finsternis	Tue nie etwas ohne Gegenleistung!	Frieden, Eihändigkeit, Bürde, Fasten, Wahrheit
Sartek	Minotauren	Krieg, Gewalt, Kampf, Herausforderung, körperliche Stärke	Minotauren	Finsternis	Lehne niemals eine Herausforderung zum Kampf ab!	Blut, Armut, Eihändigkeit, Bürde
Sirian	Ritter	Ehre, Wahrheit, Gerechtigkeit, Schöpfung	Ritter	Licht	Bekämpfe Wesen der Finsternis, wo immer du ihnen gewahr wirst!	Frieden, Fasten, Keuschheit, Armut, Eihändigkeit, Wahrheit, Zeichnung
Sturm	Barbaren	Kampf, Herausforderung, Stürme, Stärke, Ausdauer	Barbaren	Licht	Lehne niemals eine Herausforderung zum Kampf ab!	Eihändigkeit, Bürde, Pilger
Ymorgia	Goblins, Orks	Ungeziefer, Krankheit, Unmäßigkeit, Orks und Goblins	Orks	Finsternis	Lass niemanden leben, der einen Ork oder Goblin getötet hat!	Blut, Keuschheit, Armut, Bürde, Pilger, Verhüllung

TABELLE 3-2: GÖTTER ETHERIENS

Gottheit	Segnung Gläubige (Grad I)	Segnung Akolythen (Grad II)	Segnung Geweihte (Grad III)	Segnung Priester/Templer (Grad IV)	Segnung Hochgeweihte (Grad V)	Segnung Hohepriester (Grad VI)
Al-Diraq	Charmant	Diener des Lichts	Kämpfer	Schlachtruf	Schutz vor Elementen	Vergeltung
Antharg	Wissensgebiet (Heilkunde)	Diener der Dunkelheit	Einstecker	Alchemie	Brutbauch (TP I)	Giftiges Blut (TP I)
Aranea	Charmant	Diener der Dunkelheit	Tiermeister (nur auf Spinnen)	Brutbauch (TP I)	Kletterass	Blutband (TP III)
Balora	Schlitzzohr	Diener der Dunkelheit	Teufelchen	Dämonenschwingen (TP III)	Verdammnis (TP III)	Dämonengestalt (TP II)
Bane	Wissensgebiet (Untote)	Diener der Dunkelheit	Verletzen	Todeskraft	Sensenspötter	Vernichtender Schlag
Celune	Magieresistent	Diener des Lichts	Magisches Erbe (TP)	Geistheiler (TP II)	Zauber auslösen	Elementen trotzen
Couatl	Schnelle Heilung (TP II)	Diener des Lichts	Sonnenkraft (TP III)	Schutz vor Elementen	Arkane Explosion	Elementargestalt (nur Feuer)
Emrik	Handwerk (Steinmetz, Baumeister oder Prospektor)	Diener des Lichts	Steingespür (TP III)	Hau Ruck! (TP III)	Prügler	Elementargestalt (nur Erde)
Grak	Kämpfer	Diener der Dunkelheit	Brutaler Hieb	Blutrache (TP III)	Schlachtruf	Vernichtender Schlag
Iris	Kräuterkundiger (TP II)	Diener des Lichts	Parade	Verteidiger (TP II)	Vergebung (TP III)	Ich muss weg!
Jhardel	Leibwächter (TP II)	Diener des Lichts	Tod entrinnen	Vergebung (TP III)	Sensenspötter	Geistergestalt (TP III)
Kargoth	Wissensgebiet (Magie)	Diener der Dunkelheit	Gegenstand benutzen	Zauber auslösen	Arkane Explosion	Macht des Blutes
Lorbriss	Diebeskunst	Diener der Dunkelheit	Heimlichkeit	Hinterhältiger Angriff	Meucheln	Vernichtender Schlag
Lurinth	Jäger	Diener des Lichts	Schütze	Tiermeister	Umgebung spüren (TP I)	Herr des Waldes (TP I)
Melkor	Schnelle Heilung (TP II)	Diener der Dunkelheit	Fressack (TP III)	Brutbauch (TP I)	Giftiges Blut	Blutige Vergeltung (TP I)
Miridine	Wissensgebiet (Geographie)	Diener des Lichts	Schwimmen	Untrügliche Sinne (TP III)	Umgebung spüren (TP I)	Elementargestalt (nur Wasser)
Morannin	Handwerk (beliebig)	Diener des Lichts	Steingespür (TP III)	Waffenkenner (Hammer)	Einbetten	Schildwacht (TP III)
Oros	Wahrnehmung	Diener der Dunkelheit	Glückspilz	Geistheiler (TP II)	Homunkulus (Schwebendes Auge)	Heldenglück
Okradon	Schlitzzohr	Diener der Dunkelheit	Diebeskunst	Beute schätzen	Heldenglück	Allerweltsgesicht (TP III)
Sartek	Kämpfer	Diener der Dunkelheit	Brutaler Hieb	Raserei	Prügler	Schlagkraft (TP II)
Sirian	Autorität (TP III)	Diener des Lichts	Untote zerschmettern	Aura des Mutes (TP II)	Verteidiger (TP II)	Vergeltung
Sturm	Jäger	Diener des Lichts	Monstertöter (TP II)	Raserei	Achtloser Vorstoß (TP II)	Elementargestalt (nur Luft)
Ymorgia	Wissensgebiet (Heilkunde)	Diener der Dunkelheit	Fressack (TP III)	Alchemie	Brutbauch (TP I)	Verteidiger (TP II)

GLAUBENSBEKENNTNIS

CHARAKTER:	TITEL:	SPIELER:
GOTTHEIT:	KODEX:	IDEALE:

INITIATIONS-GRAD	SEIT STUFE	SEGNUNG	ENTZ.?
I			
II			
III			
IV			
V			
VI			

GELÜBDE					
ART	GRAD	DAUER	VERF.	DEM.	GUNST/WIEDERGEW. SEGNUNG
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

GLAUBENSBEKENNTNIS

CHARAKTER:	TITEL:	SPIELER:
GOTTHEIT:	KODEX:	IDEALE:

INITIATIONS-GRAD	SEIT STUFE	SEGNUNG	ENTZ.?
I			
II			
III			
IV			
V			
VI			

GELÜBDE					
ART	GRAD	DAUER	VERF.	DEM.	GUNST/WIEDERGEW. SEGNUNG
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	