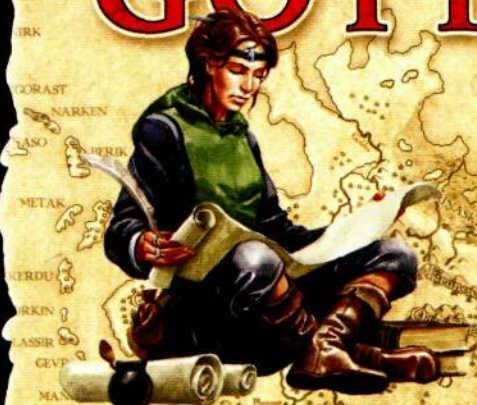


AVENTURISCHE GÖTTERDIENER



Nandus-Geweihte



Phex-Geweihte



Niesen-Schamane



Aves-Geweihte



Ordenskriegerin



Geweihter Acha



Das Schwarze Auge

INHALT

Vorwort	5
Die Erschaffung eines Gotterdieners - Die Theorie	7
Heldengenerierung ohne Schwerter und Helden.....	18
Weihe, wem Weihe gebührt - Nachtragliche Erhebung.....	18
Der Weg zum geweihten Helden - Die Praxis	20
Mystisch oder menschlich? Tipps für Spielleiter.....	20
Stoizismus oder der Wunsch, zu bekehren? Tipps für Spieler.....	21
Derische Macht in irdischen Regeln - Mirakel und Liturgien	24
Die Weihe zum Priester.....	24
Die Mirakelprobe.....	26
Entriückung.....	28
Das Erlernen von Liturgien.....	29
Aventurische Gotterdiener	31
Ehrlichkeit und Gehorsam: Die Geweihten des Praios.....	32
Orden der Praios-Kirche.....	33
Ehre und Mut: Die Geweihten der Rondra.....	36
Orden und Laienbinde der Rondra-Kirche.....	37
Wechselhaft wie die See: Die Geweihten des Efferd.....	40
Streiter für Heim und Familie: Die Geweihten der Travia.....	41
Orden und Laienbruderschaften der Travia-Kirche.....	42
Stille und Vergänglichkeit: Die Geweihten des Boron.....	43
Die Geweihten des Boron (Puniner Ritus).....	43
Die Geweihten des Boron (Al'Anfaner Ritus).....	43
Orden und Laienbinde der Boron-Kirche.....	45
Wissensdurst, der nie versiegt: Die Geweihten der Hesinde.....	48
Orden und Binde der Hesinde-Kirche.....	49
Hart und unbittlich: Die Geweihten des Firun.....	51
Lebensfreude und steter Wandel: Die Geweihten der Tsa.....	52
Schläue und Schatten: Die Geweihten des Phex.....	55
Orden der Phex-Kirche.....	58
Unerschrockene Praktiker: Die Geweihten der Peraine.....	59
Geschick und Schaffensfreude: Die Geweihten des Ingerimm.....	61
Schönheit und Ekstase: Die Geweihten der Rahja.....	63
Orden und Laienbinde der Rahja-Kirche.....	64
Verkünder der Einheit: Der Bund des Wahren Glaubens.....	67
Lebenslust ist Wanderlust: Die Geweihten des Aves.....	68
Weg des Blutes: Die Geweihten des Kor.....	70
Lehren und Lernen: Die Geweihten des Nandus.....	71
Idealismus und Milde: Die Geweihten der Ifirn.....	73
Horas-Ritter im Horaskaiserlichen Hausorden vom Heiligen Blut.....	74
Mut und Gemeinschaftssinn: Die Geweihten des Swafnir.....	75
Den Traditionen verpflichtet: Die Geweihten des Angrosch.....	77
Schutzschild der Gemeinschaft: Die H'Ranga-Priester der Achaz.....	79
Die Priester der H'szint.....	79
Die Priester der Zsahh.....	80
Das Wunder der Vielfalt: Die Priesterschaft von Rur und Gror.....	81
Leben nach den 99 Gesetzen: Rastullah-Gläubige im Spiel.....	82

Liturgien der aventurischen Götterdiener	86
Die Liturgien im Einzelnen.....	88
Dunkle Wunder.....	116
Seelenfahrer und Geisterseher - Der Schamanismus	118
Mittler zwischen den Welten - Der Zaubervorgang.....	118
Schamanen und Priester der animistischen Religionen	123
Das Nipakau zur Freiheit führen: Medizinmann der Waldmenschen.....	124
Mit den Wölfen heulen: Die Kaskjua.....	126
Macht und Schmerz: Priester und Schamanen der Orks.....	129
Die Priester des Tairach.....	129
Die Priester des Gravesh.....	130
Die Priester des Rikai.....	132
Mutter Sau und die Macht der Farben.....	133
Raserei und Rausch: Die Nuransharim.....	135
Weise Ratgeber und Heiler: Die Brenchi-Dun.....	136
Pragmatismus und Hjärte: Die Priester Frunus und Angaras.....	138
Blutige Einsamkeit: Die Shochzuli.....	139
Furcht und Obacht: Die Schamanen der Achaz.....	141
Die Mysterien der Schamanen	143
Das Erlernen von Ritualen.....	144
Die Rituale im Einzelnen.....	144
Die Knochenkeule.....	152
Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten	156
Vorteile.....	156
Nachteile.....	157
Sonderfertigkeiten.....	159
Szenariovorschläge	162
Animistische Kulturen.....	166



VORWORT

Geschätzte Leserin, geschätzter Leser, in den Basisregeln haben Sie gesehen, dass Sie entweder einen der dort angebotenen Archetypen spielen können oder die Möglichkeit haben, sich einen Helden nach eigenen Wünschen zu erschaffen. Dieses System wurde in der Box Schwerter und Helden deutlich ausgebaut und erweitert: Das Angebot an Rassen, Kulturen und Professionen stieg auf ein Vielfaches, und auch die Zahl der Talente, Sonderfertigkeiten und Vor- und Nachteile ist bereits wesentlich höher als in der Basisbox. Auch die Möglichkeit, zauberkundige Helden zu spielen, wurde mit der Box Zauberei und Hexenwerk verbessert: Über zehn magische Traditionen und eine Vielzahl an Ritualen und Zaubersprüchen hält die Box für Sie bereit.

Mit dieser Box ist es nun auch möglich, geweihte Helden, Schamanen und Priester zu spielen. Sie haben auch hier die Auswahl aus vielen Professionen und ihren Varianten. Außerdem werden einige neue Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten vorgestellt.

Wie üblich finden Sie auch in dieser Box acht unterschiedliche Archetypen, die fertig ausgestaltet sind und die Sie praktisch sofort im Spiel einsetzen können - Sie müssen nur noch den Namen und das Geschlecht eintragen (und sich ein paar Überlegungen zum Aussehen und Hintergrund Ihres Helden oder Ihrer Heldin machen). Nebenher können Ihnen diese Archetypen auch schon einmal einen Eindruck von den Möglichkeiten vermitteln, die Sie haben, wenn Sie sich einen Helden nach eigenen Vorstellungen zusammenstellen.

Wie Sie die aventurischen Geweihten, ihre Sicht der mystischen Welt und ihr Bild der Gottheiten am Spieltisch darstellen können (und wie der Spielleiter die Rolle der Götter dabei darstellen kann), darüber sind in der Redaktion die Meinungen ebenso gespalten, wie sie es an Ihrem Spieltisch sein können. Wie immer liegt die Wahrheit in der Mitte - und diese legen Sie für sich selbst fest.

Glaube ist nicht berechenbar

In dieser Box finden Sie Etliches über die Fähigkeiten und Möglichkeiten eines Geweihten. Sie finden aber nur Weniges über das Wesen jener, denen die Götterdiener (und die Dämonenpaktierer und Schamanen) ihre Kräfte verdanken: jene Wesen, die für einen Aventurier niemals greifbar sein werden - und die auch wir von der Redaktion niemals greifbar machen möchten, da sie sonst ihrer Mysterien beraubt wären. Denn wo Glauben zu Wissen wird, da werden Priester zu Wissenschaftlern. Daraus folgt: wo Spielleiter beim Darstellen göttlicher oder dämonischer Präsenz zu Regelfuchsern werden, wird das Verhalten einer überderischen Entität planbar.

Wenn das geschieht, braucht Ihre Spielrunde keine Götterdiener mehr, die versuchen, ihren Glauben nach Aventurien zu tragen. Und auch der Beschwörer müsste sich nicht mehr fürchten, wenn er einen Dämon herbeiruft. In beiden Fällen würde ein kurzer Blick ins Regelbuch genügen, um zu erfahren, wie eine überderische Entität zu einem Sachverhalt steht - und schon wäre die Sache geritzt.

Eine niederschmetternde und durch und durch spieltötende Vorstellung.

Götter (und auch Dämonen) sind nicht verfügbar. Ihr Verhalten ist nicht planbar. Ihr Auge (gesetzt den Fall, sie hätten ein solches) ruht nicht immer und zu jeder Zeit auf jedem ihrer Diener. Das Bild, das der Aventurier von seinen Göttern (und Dämonen) hat, ist ein Versuch, das Unfassbare, das absolut Fremde in vertraute und verständliche Worte zu fassen. Und somit erfasst die Beschreibung einer überderischen Entität stets nur einen Bruchteil ihres Wesens. Eines aber werden Götter (selbst Phex nicht) und Dämonen mit Sicherheit nie: Vertraute, deren Willen und Wollen verständlich und vorausschau- bar ist.

Oft geschieht es, dass ein Spieler sich (mittels seines Charakters) 'in Rage predigt'. Das ist gut, denn offenbar hat er Spaß am Spiel. Sein Held ist nun überzeugt, der betreffende Gott müsse ihn erhört haben. Der Spieler (im Spielgeschehen gefangen) ist es auch.

Die Frage der Fragen ist: MUSS ein Gott (oder auch: muss ein Spielleiter) in solch einem Fall immer einer Meinung mit seinem Spieler und dessen Charakter sein? Ich sage: Nein. Denn die Eigenständigkeit eines Gottes, seine Unberechenbarkeit und eben auch die Tatsache, dass man nicht in jeder Situation auf seine aktive Hilfe bauen kann, stellen für den Spieler und seinen Charakter gleichermaßen eine Herausforderung dar. Ein Gott sollte durchaus auch einmal das Recht haben, seinen Diener in etwas nicht zu unterstützen, ohne dass der Charakter seinem Gott gleich den Rücken zukehrt oder sein Spieler dem Spielleiter Gram ist. 'Zuckerbrot und Peitsche' - eine Herausforderung hier, eine kleine unerwartete Aufmerksamkeit dort - spiegeln wieder, dass weder Aventurier noch Spieler je in der Lage sein werden, einen derischen Gott wirklich zu verstehen.

Warum sollte die "Für Rondra!" in den Kampfstürmende Geweihte nicht auch einmal verlieren? Warum der Praios-Diener nicht auch einmal feststellen müssen, dass er jemandem vertraute, der ihn angelogen hat, ohne dass er es merkte? Warum eine Hesinde-Geweihte nicht jahrelang einer Irrlehre anhängen, ohne dass die Göttin sie erleuchtet hätte, oder ein Rahja-Geweihter bei einem seiner Verführungsversuche auch einmal scheitern?

Auf der anderen Seite: Was hindert Rur und Gror daran, ihrem Diener zwei eineiige Zwillingsskatzen zu schicken, die ihn des Morgens mit zwei frisch gejagten 'Gaben' erfreuen und ihm bis zu seinem Aufbruch zärtlich um die Beine streifen? Wer sagt, dass es Swafnir keine Freude bereitet, seiner Geweihten in der stickigsten Khôm-Hitze einen Schwall fischigen Meerwassers über den Kopf zu schütten? Und warum erwacht der Ingerimm-Geweihte nicht nachts aus einem seiner Träume, in denen ihm eine grandiose Idee für eine neue Waffe gekommen ist, weil er auf etwas Hartem liegt - und feststellt, dass er sich in der Dunkelheit der letzten Nacht ausgerechnet (!) auf einem veritablen Klumpen Mondsilber zur Ruhe gebettet hat?

Was einem Götterdiener Kraft gibt und seinem Spieler Spielspaß bereitet, sollte in erster Linie sein Glaube sein. Mit diesem zu bekehren, mit diesem zu spielen und diesen zu verkörpern, das ist es, was das Spielen eines Geweihten spannend macht und die Götter trotzdem dort belässt, wo sie hingehören: in ihrer Sphäre, die Millionen von Limbusmeilen von der derischen entfernt ist. Dass sie ihre Diener dennoch manchmal erhören und in ihr Leben eingreifen, ist Wunder genug. Ihren Willen dem der Geweihten und dem Wollen ihrer Spieler zu unterstellen hingegen wäre nicht wundervoll, sondern würdelos.

Halle/Saale im Juli 2003

Momo Evers



ROWIN UDENBRANDS ERINNERUNGEN, TEIL I

»Ich rufe an die Leuin,
zu segnen mein Schwert,
zu segnen meine Wehr:
Schärfe meine Gedanken.
Stärke meinen Arm
und mache meine Hiebe wahrhaftig.«

In den letzten Jahren wünschte ich mir oft die Tage meiner Jugend zurück jene Zeit der Sicherheit, Zuversicht und der Hoffnung. Zwar durchströmt heute ein inniges Vertrauen und eine tiefe Verbundenheit mit meiner Herrin meinen Leib, aber dereinst, als noch einfacher kindlicher Glaube an der Stelle meines Wissens und meiner heutigen Erfahrungen stand, scheinen rückblickend von einer unschuldigen Reinheit zu sein. Es gab eine Zeit, in der ich nichts lieber wollte, als der Leuin zu dienen. Und doch war weder der Weg, der mich zu ihr führte, ein gerader, noch war der Weg, auf dem ich ihr schlussendlich zu folgen suchte, ein einfacher.

Der Name meiner Familie ist Udenbrand, und ich bin der dritte Sohn meiner Eltern. Meine Mutter gab mir nach ihrem Großvater den Namen Rowin. Meine Familie genießt hohes Ansehen und hat durch weise Umsicht erheblichen Einfluss und einigen Reichtum erlangt. Dennoch hatte mein Vater keinerlei Verwendung für mich in unseren Geschäften. Wie es die Sitte unserer Familie verlangte, sollte ich daher den Weg eines Dieners der Götter gehen - nicht nur um der Götter, sondern auch um des Ansehens willen, den ein Geweihter in den Reihen der Familie mit sich bringen würde.

Und so brachte mich mein Vater zum Tempel der Herrin Travia in Festum. Die dortigen Geweihten waren froh ob eines weiteren Paares zupackender Hände bei ihrem Ringen gegen Hunger und Armut, so dass sie mich ohne zu zögern bei sich aufnahmen. Der Dienst an der Herrin Travia bedeutet in Festum auch, sich um die Aussätzigen und Kranken zu kümmern, eine Armenküche zu betreiben und das heilige Herdfeuer des Tempels in Gang zu halten. Doch mein Herz war schon in jungen Jahren eigensinnig und streitlustig, so dass ich stets in Schwierigkeiten und Scherereien steckte. Kurz und gut: Ich kam nicht mit ihrer Art zu leben zurecht. Zw dieser Zeit waren mir die Götter noch genauso nah oder fern wie jedem anderen Landmann Aventuriens.

Die Geweihten der Travia unterwiesen mich in allen Regeln des Tempels. Ich lernte die Heiligen und Alvaraniare der Göttin auswendig und konnte bald das Sternbild der Herrin am nächtlichen Himmel finden. Bei den Tempeldiensten stellte ich mich wenig geschickt an, denn in mir war so viel Kraft und Tatendrang, dass ich mehr schädete als nutzte. Ich weiß nicht mehr, wie viel des irdenen Tempelinventars meiner Übermut zum Opfer fiel, aber offensichtlich genug, um mich mit anderen Aufgaben zu betrauen.

Eine große Schar Goldgänse gehört zu dem Tempel, der als Wildgänsentempel weit über die Grenzen der Stadt bekannt war. Die Gans ist das heilige Tier der Travia, bewahrt sie doch Heim und Herd vor Gefahr und warnt vor Dieben und Räubern. Ich war dazu ausersehen, die Gänse unseres Tempels zu hüten, und so streifte ich tagtäglich mit meiner Gänseschar durch die Umgegend des Tempels. Mir war dabei nicht im mindesten wehevoll zumute. Auch schien es mir sonnenklar zu sein, dass das heilige Federvieh selbst nichts von seiner besonderen Rolle wusste, die wir Menschen ihm zugedacht hatten.

Eines Tages preschte ein Reiter die staubige Strasse entlang und mir und meinen Schutzbefohlenen entgegen. Ich war so sehr mit meinem Ärger über das Hüten der schnatternden Meute beschäftigt gewesen, dass ich ihn zu spät bemerkte. Im Geiste sah ich bereits einige der Tiere unter den Hufen des Reiters zu Tode kommen, und ehe ich es mich versah, war ich mutig zwischen das herandonnernde ROSS und die mir anvertraute Schar gesprungen. Das verstörte Pferd machte einen Satz zur Seite und beförderte seinen Reiter samt Waffen und Rüstung zu Boden.

Scheppernd landete der Fremde zu meinen Füßen im Straßenstaub. Drohend und bockig hob ich meinen Stock und schleuderte ihm meinen Namen und Rang entgegen. Was ihm denn einfallen würde, die Gänse der Herrin Travia solcherart zu erschrecken, polterte es aus mir heraus. Erst da wurde ich des Löwenwappens auf dem weißen Waffenrock des Reiters gewahr. An seinem roten Mantel trug er ein paar gekreuzte Schwerter. Wie ich da mit meinem Stock bewaffnet stand, zwei Köpfe kleiner als der fremde Reiter, der sich gerade verduzt schmunzelnd aufrappelte, wurde mir klar, dass ich just einen Ritter der Herrin Rondra von seinem Ross geholt hatte und drauf und dran schien, diesen verprügeln zu wollen. Schnell besann ich mich eines besseren und senkte hastig meinen Stock. Der Geweihte blickte mich lächelnd an, um dann seine geharnischte Hand auf meinen Kopf zu senken, als wolle er mich freundlich tätscheln. Kurz bevor er mich berührte aber, verharrte er in seiner Bewegung.

Da blickte ich ihm in die Augen und sah für einen flüchtigen Moment in zwei tiefe unergründliche Seen. Aus dem Gesicht des Fremden sprachen plötzlich Ernst und Bestimmtheit, und wortlos wandte er sich um. Wie gebannt folgte ich ihm. Erst viele Jahre später vertraute mir mein Ritter an, dass er an jenem Tage, als er mich zum ersten Mal traf, eine Vision unserer Herrin Rondra erfahren habe, die ihn dazu bewegte, mich für die Kirche unserer Herrin zu gewinnen. Auf meine Frage hin, ob dies üblich wäre, schüttelte er lediglich sein inzwischen ergrautes Haupt. Was die Herrin ihm in dieser Vision offenbarte, wollte er mir bis zu seinem Tode nicht erzählen.

Gemeinsam gingen wir schweigend zum Tempel der Travia. Der Ritter der Rondra sprach und betete lange mit den Geweihten meines Tempels. Als er wieder zu mir trat, wies er mich an, mein Bündel zu schnüren, um fortan mit ihm zu ziehen. Und so kam es, dass mein Leben einen gänzlich anderen Verlauf nehmen sollte, als meine Familie für mich geplant hatte.

Seit diesem Tage war ich Novize des Bundes des Schwertes, der Kirche der Herrin Rondra, der wilden stürmischen Göttin des Krieges. Doch zunächst dauerte meine Reise nur wenige Minuten und nicht, wie ich geglaubt hatte, mein ganzes weiteres Leben. Im Tempel der Löwin zu Festum wurde ich dem Meister des Bundes des Bornlandes vorgeführt, der hier eher schmuck- und prunklos residiert. Mein Ritter hatte zunächst noch einige Geschäfte im Umland zu erledigen. Und so war ich ab sofort verantwortlich für die Reinigung und Sauberkeit. Die älteren Novizen machten sich einen Spaß daraus, mir, dem Travia-Schüler in ihren Reihen, Aufgaben des Herdes und des Haushalts aufzubürden, während sie sich in Waffen und Kampfübungen konnten. Doch dabei sollte es nicht bleiben ...

DIE ERSCHAFFUNG EINES GÖTTERDIENERS – DIE THEORIE

Im Großen und Ganzen funktioniert die Erschaffung eines Götterdieners, Ordenskriegers oder Schamanen nach den gleichen Regeln, die schon in der **Basisbox** und in **Schwerter und Helden** aufgeführt sind. Da es jedoch einige Abweichungen (oder genauer: Ergänzungen) gibt, ist der Ablauf hier noch einmal in allen Details geschildert. Die hier abgedruckten Tabellen sollen als Orientierungshilfe dienen, falls Sie etwas nachschlagen wollen.

DAS BAUKASTENSYSTEM

Ein aventurischer Held wird durch unterschiedliche Einflüsse charakterisiert: angeborene körperliche, aber auch seine Kindheit und der erlernte 'Beruf' — wenn er überhaupt einen gelernt hat. Diese Einflüsse werden durch drei Bausteine dargestellt, auf denen die Generierung eines Spielerhelden beruht: Die **Rasse** legt primär die körperliche Kondition und das Äußere des Helden fest, die **Kultur** gibt an, welche Erfahrungen er durch das Elternhaus und seine Umwelt während der Kindheit sammeln konnte, und die **Profession** schließlich repräsentiert die Ausbildung des Charakters in einem Beruf oder — wie z.B. im Falle eines Bettlers — durch besondere Lebensumstände. Indem Sie die Eigenschaften des Helden festlegen und seine **Talente** steigern (im Falle eines Zauberers möglicherweise auch seine **Zaubersprüche**, bei Geweihten die entsprechenden **Liturgie-Fertigkeiten**), verleihen Sie ihm ein individuelles Profil, das über die drei oben genannten Bausteine hinaus reicht. Um diese Einzigartigkeit noch zu erweitern, können Sie Ihrem Helden zusätzlich noch **Vor- und Nachteile** sowie **Sonderfertigkeiten** geben, die für besondere Fähigkeiten oder Eigenheiten stehen.

Das Maß zur Ausgestaltung des Helden sind die **Generierungspunkte (GP)**. Mit ihnen muss man für Rasse, Kultur und Profession bezahlen (und je mehr Vorteile die Rasse / Kultur / Profession bringt, desto teurer ist sie), ebenso wie für die Eigenschaften und Vorteile. Nachteile hingegen bringen zusätzliche GP ein.

Damit alle aventurischen Helden zu Beginn ihrer Laufbahn etwa gleich stark sind, erhalten sie alle ein Konto von 110 GP. Wie Sie diese Punkte ausgeben, erfahren Sie im folgenden Kapitel. Während der Erschaffung können Sie das Konto auch in gewissen Grenzen 'überziehen', d.h. in den negativen Bereich fallen lassen. Wichtig ist nur, dass am Ende der Charaktererschaffung das GP-Konto genau 0 Punkte beträgt. Beachten Sie, dass fast alle Rassen und Kulturen in dem Buch **Aventurische Helden** aus der Box **Schwerter und Helden** beschrieben sind. Falls Sie nicht auf diese Box zurückgreifen können, finden Sie auf S. 18 Anweisungen, wie Sie einen geweihten Helden erstellen können, der nur mit den Rassen und Kulturen der **Basisbox** auskommt — allerdings bedeutet dies eine deutliche Reduzierung der Möglichkeiten.

SCHRITT 1: WAS WILL ICH?

Wenn Sie dieses Buch in die Hände genommen haben, haben sie eine erste Wahl bereits getroffen: Sie interessieren sich für einen Schamanen, Geweihten oder eine

andere klerikale Profession. Nun aber stellt sich die Frage: Was von diesen Möglichkeiten soll es denn sein?

Eine erste Antwort geben kann die Herkunft des Charakters. Denn je nach Kultur (die Rasse hat in der Regel kaum Auswirkungen auf die Wahl der Profession) stehen Ihnen unterschiedliche Möglichkeiten offen: Die meisten Naturvölker (z.B. Ferkinas, Tocamuyac aber auch die Goblinstämme) vertrauen ihr Seelenheil Schamanen an, die zwar Zauberer sind, aber priesterlichen Status genießen.

In den Ländern der Tulamiden und Mittelländer hingegen sind verschiedene Religionen mit wundermächtigen Priestern präsent. Jeder dieser Kulte hat verschiedene Ausprägungen und Strömungen, so dass Sie Ihren gewünschten Helden weiter verfeinern und abstufen können. Eng verbunden mit den Religionen und Kirchen sind zahlreiche Orden, in denen sich Geweihte und Laien (darunter auch vereinzelte Zauberer) zusammenschließen.

Eine Besonderheit stellen die Elfen und die Novadis dar: Beide Kulturen verfügen über keinerlei Priesterschaft. Die Elfen lehnen Götter ab (Näheres zu Elfen als Charaktere lesen Sie in **Aventurische Zauberer** ab S. 27 nach, einen kurzen Überblick über ihre Göttersicht finden Sie in **Götter, Kulte, Mythen** auf Seite 125), den Novadis gilt jeder Gläubige zugleich als Verkünder des göttlichen Wortes.

In jedem Fall empfiehlt sich eine intensive Lektüre der in Frage kommenden Professionen und Religionen, da der sakrale Hintergrund der Geweihten, Schamanen und Ordenskrieger bestimmend für ihr Auftreten, Handeln und Denken ist.

Im Folgenden finden Sie eine Tabelle der unterschiedlichen Kulturen und jeweils dazu passenden klerikalen Professionen. Genauere Details zu den einzelnen Professionen können Sie ab S. 32 nachlesen. Wenn Sie eine Kultur-Professions-Kombination spielen wollen, die von uns nicht so vorgesehen ist, benötigen Sie dafür eine passende Begründung in der Hintergrundgeschichte des Helden — und die Zustimmung Ihrer Spielrunde. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen die Lektüre des Kapitels **Wie exotisch darf's denn sein?** ab S. 120 im Band **Aventurische Helden** in der Box **Schwerter und Helden**.

SCHRITT 2: RASSE DES HELDEN

Wenn Sie wissen, welches Konzept Ihrem Helden zugrunde liegen soll, müssen Sie sich zunächst für eine passende Rasse entscheiden. Die unterschiedlichen Rassen und ihre Werte finden Sie in dem Band **Aventurische Helden** ab S. 20 — mit Ausnahme der Elfenrassen, die im Band **Aventurische Zauberer** ab S. 34 beschrieben werden.

Wenn Sie sich für eine Rasse entschieden haben, dann ziehen Sie die benötigten GP von Ihren 110 Punkten ab und notieren sich die Startwerte und Besonderheiten, die die gewählte Rasse mit sich bringt.



*) In dieser Übersicht finden Sie auch eine Anleitung zum Erstellen eines magischen Charakters, doch für detaillierte Beschreibungen der Erschaffungs- und Steigerungsregeln, der magischen Sonderfertigkeiten und Zaubersprüche sei auf die Box **Zauberei und Hexenwerk** verwiesen.

Die Rassen		
Mittelländer	0 GP	AH 20
Tulamiden	0 GP	AH 21
Thorwaler	3 GP	AH 22
Nivcsen	1 GP	AH 22
Norbarden	3 GP	AH 23
Trollzacker	5 GP	AH 23
Waldmenschen	3 GP	AH 24
Utulus	8 GP	AH 25
Zwerge	15 bis 18 GP	AH 26
Orks*	9 GP	AH 27
Halborks*	1 GP	AH 28
Goblins	0 bis 2 GP	AH 28
Achaz	4 bis 9 GP	AH 29
Auelf	15 GP	AZ 34
Waldelf	17 GP	AZ 34
Firnelf	18 GP	AZ 34
Halbelf	3 GP	AZ 35

*) Weibliche Orks und Halborks als Helden kommen nicht vor.

SCHRITT 3: DIE KULTUREN

Die zweite wichtige Ausformung des Helden ergibt sich durch die Kultur, aus der er stammt. Die unterschiedlichen Kulturen finden Sie in *Aventurische Helden* ab S. 31, wieder mit Ausnahme der *elfischen Kulturen*, die in *Aventurische Zauberer* ab S. 36 beschrieben werden und den ebenfalls in jenem Band präsentierten *Darna* (S. 65). Die niveusischen *Nuanaä-Lie* finden Sie hingegen im vorliegenden Band ab S. 128, ebenso die Kulturvariante der rastullahgläubigen *Kasimiten* (S. 83).

Die üblichen Kombinationen von Kultur und Rasse sind bei den Rassen ebenso aufgeführt wie die unüblichen, aber möglichen. Auch hier gilt: Unübliche Mischungen oder nicht vorgesehene Kombinationen (etwa ein bei den Novadis aufgewachsener Thorwaler) sollten mit Gruppe und Spielleiter abgesprochen sein (und erfordern erfahrene Rollenspieler).

Eine Übersicht über die Kosten der einzelnen Kulturen finden Sie in der Tabelle auf der folgenden Seite. Wenn Sie sich entschieden haben, notieren Sie sich die Startwerte, die die Kultur mit sich bringt (jeweils am Ende der Beschreibung), und ziehen Sie die GP von Ihrem Guthaben ab. Bei einigen Kulturen sind *Varianten* zu finden, die die Lebensumstände näher bestimmen. Wenn Sie sich für eine der Varianten entscheiden, müssen Sie auch dafür GP bezahlen.

SCHRITT 4: DIE PROFESSIONEN

In der *Profession* werden für die Ausbildung (oder den Lebensstil) charakterisierende Talente, Sonderfertigkeiten und Vor- und Nachteile vergeben. Häufig besteht die Möglichkeit, eine spezialisierte Variante zu wählen. Lesen Sie sich die Beschreibungen der Professionen gut durch, um die für Ihren Helden optimale Lösung zu finden.

Ahnlich wie bei der Zusammenstellung aus Rasse und Kultur passt natürlich auch nicht jede Profession zu jeder Kultur. Die normalerweise möglichen Kombinationen sind in der Tabelle auf der Seite gegenüber aufgeführt, wobei hier immer gesunder Menschenverstand vorgeht. Im Zweifelsfall gilt auch hier das Wort des Spielleiters.

Wenn Sie sich für eine Profession entschieden haben, ziehen Sie die genannten GP von Ihrem aktuellen Punktekonto ab und notieren sich alle Modifikationen, die bei der Beschreibung der jeweiligen Profession stehen.

Die Professionen erfordern bestimmte Werte in den Eigenschaften und

einen bestimmten Sozialstatus als Startbedingung. Diese Voraussetzungen werden Sie beim Festlegen der Eigenschaften Ihres Helden beachten müssen (siehe Schritt 5).

SCHRITT 5: DIE EIGENSCHAFTEN

Nachdem Sie sich nun ein Bild gemacht haben, welche Art von Held Sie spielen wollen, haben Sie vielleicht auch schon eine grobe Vorstellung, welche Eigenschaftswerte er haben soll. Einen Rahmen geben die Mindestwerte, die für eine gewünschte Profession erforderlich sind. Aber wie gesagt: Es handelt sich hier um *Mindestwerte*, und sicherlich wäre es nicht schlecht, die eine oder andere Eigenschaft noch Ihren persönlichen Anforderungen anzupassen.

Und noch etwas anderes müssen Sie bedenken: Manche der Rassen und Kulturen bringen 'ganz von selbst' Eigenschafts-Modifikationen mit sich. Die Mindestwerte der Professionen müssen erst eingehalten werden, *nachdem* Sie die Rassen- und Kultur-Modifikationen addiert haben.

Anmerkung: Der Sozialstatus zählt in diesem Sinne zu den Eigenschaften, und auch dafür gelten die gerade genannten Überlegungen. Allerdings gibt es hier zusätzlich noch den Umstand zu beachten, dass manche Kulturen nur ein gewisses SO-Maximum zulassen. Wenn der geforderte Mindest-Sozialstatus einer Profession höher liegt als das Maximum der Kultur, heißt das in der Regel, dass Profession und Kultur nicht vereinbar sind. Bei einigen, als primitiv angesehenen Kulturen (mit geringerer SO-Spanne) kann dies für spezielle Professionen aufgehoben sein; namentlich gilt dies für die archaischen Achaz.

Weitere Einzelheiten zum Sozialstatus und seiner Bedeutung finden Sie in *Aventurische Helden* auf den Seiten 12/13.

Von den 110 GP, die Sie zu Beginn für Ihren Helden zur Verfügung hatten, sind bisher die Kosten für Rasse, Kultur und Profession abgezogen worden, so dass Ihnen nur noch ein Teil der ursprünglichen Punkte verblieben sind. Diese übrigen GP können Sie nun beliebig auf die acht Eigenschaften und den Wert SO verteilen, so dass alle Eigenschaften Werte zwischen 8 und 14 erreichen und der SO einen Wert zwischen 1 und 12. ('Verteilen' heißt hier, dass ein Eigenschafts-Wert von 9 also genau 9 GP kostet, ein Wert von 14 kostet 14 GP. Das Gleiche gilt für den SO.) Bei dieser Verteilung gibt es eine weitere Einschränkung: Sie dürfen höchstens 100 Punkte auf die acht Eigenschaften verteilen (der SO wird also in die Summe von 100 GP nicht eingerechnet).

Anschließend können Sie eventuelle Modifikationen durch die Rasse und die Kultur verrechnen. Bei dem so erhaltenen Ergebnis müssen die Grundvoraussetzungen für die von Ihnen gewählte Profession erreicht sein (und die Endergebnisse können auch den Rahmen von 8 bis 14 über- bzw. unterschreiten). Übrigens müssen Sie nicht zwingend all Ihre GP an diesem Punkt ausgeben, Sie können auch ohne weiteres noch welche für den nächsten Abschnitt (Vor- und Nachteile) aufsparen. Umgekehrt können Sie auch - bisweilen müssen sie sogar - 'Schulden' machen, um teure Professionen oder Kulturen bezahlen zu können. *Wichtig ist, dass Sie nach Schritt 6 alle Punkte ausgeben haben, aber auch keine Schulden mehr haben.*

SCHRITT 6: VOR- UND NACHTEILE

Um den Helden noch mehr Persönlichkeit und Einzigartigkeit zu verleihen, steht Ihnen ein weiteres Mittel offen: die Vor- und Nachteile. In *Aventurische Helden* finden Sie ab S. 105 eine ausführliche Vorstellung möglicher profaner Vor- und Nachteile, in *Aventurische Zauberer* ab S. 144 einige magische - und im vorliegenden Heft werden ab S. 156 die Vor- und Nachteile näher beschrieben, die vor allem für Götterdiener interessant sind.

KULTUREN UND ÜBLICHE RELIGIÖSE PROFESSIONEN

Garetien	0 GP	AH 33	Geweihte (12G, AVE, IFI, NAN)
Mittelreich	3 GP	AH 34	Geweihte (12G, AVE, IFI)
Andergast und Nostria	8 GP	AH 35	Geweihte (12G, IFI; in Andergast keine RAH)
Boraland	0 GP	AH 36	Geweihte (12G, IFI)
Svellttal	9 GP	AH 37	Geweihte (12G, IFI)
Yaquirien	5/6 GP	AH 38	Geweihte (12G, AVE, NAN)
Zyklopeninseln	8 GP	AH 39	Geweihte (12G, AVE, NAN)
Amazonenburg	8 GP	AH 41	Rondrageweihte Amazonen
Aranien	5/6 GP	AH 42	Geweihte (12G, AVE, NAN)
Mhanadistan	1 GP	AH 43	Geweihte (12G außer FIR; AVE), Derwisch, Hadjin
Variante Kasiriten	+ 0 GP	S. 83	Derwische
Tulamidische Stadtstaaten	5 GP	AH 44	Geweihte (12G außer FIR; AVE, NAN), Derwische, Hadjinim
Variante Kasimiten	+ 0 GP	S. 83	Derwische
Novadi	7/9 GP	AH 44	Derwische
Ferkina	12 GP	AH 46	Ferkina-Schamanen ('Nuranshär')
Zahori	5 GP	AH 47	Geweihte (AVE, PHE, RAH, TSA)
Maraskan	6 GP	AH 56	Rur-und-Gror-Priester, Wanderprediger Rur und Grors
Südaventurien	5 GP	AH 57	Geweihte (12G außer FIR; AVE, NAN)
Bukanier	6 GP	AH 58	- HHI
Thorwal	6 GP	AH 47	Geweihte (meistens SWAF, selten EFF, FIR, IFI, TRA)
Gjalskerländer	11 GP	AH 40	Schamanen (Brenoch-Dun)
Fjarninger	11 GP	AH 50	Skuldur
Dschungelstämme	12 GP	AH 51	Schamanen (Medizinmann)
Verlorene Stämme	12 GP	AH 52	Schamanen (Medizinmann)
Waldinsel-Utulus	12 GP	AH 53	Schamanen (Medizinmann)
Miniwatu	16 GP	AH 54	Schamanen (Medizinmann)
Darna	11 GP	AZ 65	Schamanen (Medizinmann)
Tocamuyac	15 GP	AH 56	Schamanen (Medizinmann)
Nivesenstämmc	13 GP	AH 59	Schamanen (Kaskju)
Nuanaä-Lie	5 GP	S. 128	
Norbardensippe	10 GP	AH 60	Geweihte (selten; nur AVE, HES, NAN, IFI, ING, PER, TRA, PHE)
Trollzacken	11GP	AH 61	Schamanen
Ambosszwerge	4 GP	AH 63	Geweihte {ANG, ROM, sehr selten: ING, Kor}
Erzzwerge	5 GP	AH 64	Geweihte (ANG)
Hügelzwerge	6GP	AH 64	Geweihte (ANG, ING, PER, TRA)
Brillantzwerge	6 GP	AH 65	Geweihte (ANG, ING, PHE, selten: RON, HES, RAH, Kor)
Orkland	8-10 GP	AH 66	Schamanen (Tairach), Rikai-Priester, Gravesh-Priester
Yurach	2 GP	AH 67	
Svellttal-Okkupanten	3 GP	AH 67	Schamanen (Tairach), Priester (Rikai, Gravesh), Geweihte (FIR, ING, PER)
Goblintamm	7/9 GP	AH 68	Schamaninnen (nur Frauen)
Goblinbande	2 GP	AH 70	
Festumer Ghetto	7 GP	AH 70	Schamaninnen (nur Frauen), Geweihter (FIR, PER)
Archaische Achaz	13 GP	AH 71	Priester (H'Szint, Zsahh)
Stammes-Achaz	13 GP	AH 72	Schamanen
Auelfische Sippe	2 GP	AZ 36	
Elfische Siedlung	1 GP	AZ 37	
Steppenelfische Sippe	3 GP	AZ 38	
Waldelfische Sippe	4 GP	AZ 36	
Firnelfische Sippe	5 GP	AZ 39	

Diese Liste ersetzt die Angaben über klerikale Professionen aus Schwerter und Helden. Ist eine Kombinationsmöglichkeit nicht genannt, so gilt die Profession in der betreffenden Kultur entweder als sehr selten und kann nur mit Einverständnis des Spielers gewählt werden, oder aber sie passt gar nicht zu der betreffenden Kultur. Im Zweifelsfall gilt der gesunde Menschenverstand.

Detaillierte Voraussetzungen und Ausschlüsse hinsichtlich einzelner Varianten und insbesondere Orden werden direkt bei den Professionen genannt.

Kursiv geschriebene Professionen sind zwar eigentlich magische Professionen, werden jedoch aufgrund ihrer kultischen Aufgaben in dieser Box beschrieben.

Einige Vor- und Nachteile sind schon fest an die unterschiedlichen Rassen, Kulturen und Professionen gebunden, so dass Ihr Held sie automatisch erhält. Die Kosten sind in diesem Fall in die jeweiligen GP-Kosten eingerechnet, so dass sie jetzt nicht mehr weiter beachtet werden müssen.

Doppelt erworbene Vor- und Nachteile

Wenn Ihr Held über Rasse, Kultur oder Profession einen Vorteil doppelt erhält, dann werden dadurch GP frei, und zwar ein Drittel der Punkte, die der betreffende Vorteil laut Liste kostet (gegebenenfalls echt runden; eine Verdoppelung des Vorteils *Herausragender Geruchssinn* würde dem Helden beispielsweise 2 GP zur freien Verfügung geben). Ausnahme hierbei sind einige Vorteile, die unterschiedliche Stufen desselben Merkmals bezeichnen: In diesem Fall wird aus einer Verdoppelung des schwächeren Vorteils automatisch die stärkere Variante: Aus zweimal *Balance* wird *Herausragende Balance*, aus zweimal *Gutaussehend* wird *Herausragendes Aussehen*, aus zweimal *Richtungssinn* wird *Ininnerer Kompass*. Bei einer Verdoppelung einer *Resistenz gegen Gift* kann entweder eine *Immunität* gegen dieses Gift werden, oder aber der Held wählt eine zweite Giftkategorie, gegen die er *resistent* ist.

Vorteile, die ohnehin in Zahlenwerten ausgedrückt werden (wie *Ausrüstungsvorteil* oder *Hohe Lebenskraft*), addieren sich auf (und können so auch das jeweils angegebene Maximum überschreiten). Gerade letztgenanntes gilt bei vielen Nachteilen, den Schlechten Eigenschaften nämlich, im Besonderen: Jähzorn 5 eines Thorwalers und Jähzorn 5 eines Tierkriegers addieren sich zu einem Wert von 10. Andere Nachteile sollten eigentlich nicht doppelt vorkommen.

Wenn ein Heid einen vorgegebenen Vorteil verstärken will (also zum Beispiel eine professionsbedingte *Balance* in *Herausragende Balance* umwandeln), dann kostet ihn das die Differenz zwischen den Kosten der beiden Vorteile (im genannten Beispiel also 10 GP). Bei Nachteilen funktioniert es genauso, und gerade Schlechte Eigenschaften eignen sich sehr gut dazu: Wenn eine Rahja-Geweihte ihre Eitelkeit von 7 auf 10 hochsetzt, erhält sie dadurch 3 GP.

Der Vorteil *Geweiht* lässt sich nicht kombinieren, man kann sich immer nur einer Gottheit weihen. Sollte der Fall eintreten, dass sich ein geweihter Held einer anderen Gottheit weihen lassen will, verliert er den alten Vorteil ohne Erstattung der Kosten.

Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile finden Sie nebenstehend. Vor- und Nachteile, die mit Sternchen markiert sind, sind fest an Professionen, Kulturen oder Rassen gebunden und können entweder nur von entsprechenden Helden gewählt werden oder sind automatisch mit den genannten Gruppen verbunden (wie der Vorteil *Geweiht* bei allen geweihten Professionen). Die meisten Vor- und Nachteile sind 'binär', das heißt, Ihr Held hat sie oder hat sie nicht. (Niemand kann 'ein bisschen geweiht' sein.) Anderen Vor- und Nachteilen ist jedoch ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe wie auf eine Eigenschaft (im Falle der Nachteile) oder wie auf ein Talent (bei den betreffenden Vorteilen) abgelegt werden kann. *Vorteile* heißen so, weil sie Ihrem Helden im Spiel Vorteile bringen; daher müssen Sie Generierungspunkte aufwenden, um einen Vorteil zu bekommen. *Nachteile* schränken Ihren Helden in bestimmten Situationen ein, stellen Ihnen aber zusätzliche Generierungspunkte zur Verfügung. Die Summe der Generierungspunkte, die Sie durch Nachteile bekommen, darf dabei 50 nicht überschreiten, dabei dürfen ma-

VORTEILE

Adtige Abstammung	7 GP	AH 106	alle
Adliges Erbe	10GP	AH 106	alle
Affinität zu [Geistern...]	jeSGP	AZ145	alle
Akad. Ausbildung (Gelehrter)	10GP	AH 106	VN*
Akad. Ausbildung (Krieger)	20 GP	AH 106	N*
Akad. Ausbildung (Magier)	15 GP	AZ145	Z*
Attersresistenz	3GP	AZ145	alle
Astrale Regeneration I, II, III	4/8/12 GP	AZ145	ZHV
Astralmacht	je2GP	AZ145	ZHV
Ausdauernd	1GPproAuP	AH 107	alle
Ausdauernder Zauberer	5 GP	AZ 145	ZH
Ausrüstungsvorteil	1 GP pro 10 Dukaten	AH 107	alle
Balance	10GP	AH 107	alle
Begabung [Merkmal]	8/12/16 GP	AZ145	ZH*
Begabung [Ritual]	GP je nach Ritual	AZ146	ZHV
Begabung [Talent]	4/6 GP	AH 107	alle
Begabung [Talentgruppe]	20/30 GP	AH 107	alle
Begabung [Zauber]	1-8 GP	AZ146	ZH*
Beseelte Knochenkeule	1/2/3 GP	S. 156	Seh*
Beidhändig	12 GP	AH 107	alle
Besonderer Besitz	7GP	AH 107	alle
Breitgefächerte Bildung	15GP+	AH 108	alle
Dämmerungssicht	10GP	AH 108	alle*
Eidetisches Gedächtnis	35 GP	AH 108	alle
Egeboren	25 GP	AZ146	Z*
Eisenaffine Aura	7GP	AZ146	ZHV
Eisern	7GP	AH 108	alle
Entfernungssinn	10GP	AH 108	alle
Ererbte Knochenkeule	2GPpropAsP	S. 156	Seh
Feenfreund	7GP	AH 108	alle
Feste Matrix	5GP	AZ146	ZH
Früher Vertrauter	3/4/5 GP	AZ146	ZH*
Gebildet	je1GP(max,5)	AH 108	alle
Gefahreninstinkt	15 GP, Gabe	AH 108	alle
Geräuschhexerei	3GP, Gabe	AZ146	alle*
Geweiht [Angrosch / Gravesh]	16 GP	S. 156	alle*
Geweiht [H'Ranga]	16GP	S. 156	alle*
Geweiht [nicht-alveranisch]	12GP	S. 156	alle*
Geweiht [zwölfgöttliche Kirche]	17GP	S. 156	alle*
Glück	20 GP	AH 108	alle
Glück im Spiel	7GP	AH 108	alle
Gutaussehend	5GP	AH 108	alle
Gutes Gedächtnis	7oder12GP	AH 108	alle
Halbzauberer	10GP	AZ146	H*
Herausragende Balance	20 GP	AH 108	alle
Herausragende Eigenschaft	8GP+	AH 108	alle
Herausragender Sechster Sinn	7 GP	ÄZ146	alle
Herausragender Sinn	JeSGP	AH 109	alle
Herausragendes Aussehen	12GP	AH 109	alle
Hitzeresistenz	5GP	AH 109	alle
Hohe Lebenskraft	SGPproLeP	AH 109	alle
Hohe Magieresistenz	3 GP pro Punkt MR	AH 109	alle
Immunität gegen Gift	10 GP	AH 109	alle
Ininnerer Kompass	7GP	AH 109	alle
Kälteresistenz	5GP	AH 109	alle
Kampfrausch	15GP	AH 109	alle
Koboldfreund	15GP	AH 109	alle

Linkshänder	5GP	AH 110	alle
Machtvoller Vertrauter	5QP	ÄZ146	ZH*
Magiegespür	12GP	AZ147	alle
Meisterhandwerk	1GP pro Talent	AZ147	ZHV
Nachtsicht	20 GP	AH 110	alle*
Natürlicher Rüstungsschutz	RSxIOGP	AH 110	alle*
Niedrige Schlechte Eigenschaft	GP variabel	AH 110	alle
Ortskenntnis	3QP	AH 110	alle
Prophezeien	12 GP, Gabe	AH 110	alle
Resistenz gegen Gift	7QP	AH 110	alle
Resistenz gegen Krankheiten	7GP	AH 110	alle
Richtungssinn	3GP	AH 110	alle
Schlangenmensch	25 GP	AH 110	alle
Schnelle Heilung	10GP	AH 110	alle
Schutzgeist	3GP	AZ147	HV
Schwer zu verzaubern	7GP	AH 110	N
Soziale Anpassungsfähigkeit	7GP	AH 110	alle
Sprachgefühl	10 GP	AH 111	alle
Tierfreund	7GP	AH 111	alle
Titularadel	7GP	AH 111	alte
Übernatürliche Begabung	je 1 GP	AZ147	V
Unbeschwertes Zaubern	7GP	AZ147	H*
Verbindungen	SO in GP	AH 111	alle
Verhüllte Aura	3GP	AZ147	ZHV
Veteran	5GP+	AH 111	alle
Viertelzauberer	5GP	AZ147	VN
Vollzauberer	20 GP	AZ148	Z*
Vom Schicksal begünstigt	12GP	AH 111	alle
Wesen der Nacht	2/4/6 GP	AZ148	ZHV
Wohlklang	10GP	AH 111	alle
Wolfskind	15/5 GP	S. 156	ZHV*
Zäher Hund	10GP	AH 111	alle
Zauberhaar	10GP	AZ148	ZHV
Zeitgefühl	3GP	AH 111	alle
Zweistimmiger Gesang	10 GP	AZ148	ZHV*
Zwergennase	12GP, Gabe	AH 111	alle

Z steht dafür, dass nur Vollzauberer diesen Vorteil wählen können, H steht für Halbzauberer, V für Viertelzauber und N für Nicht-Magiebegabte. **Alle** steht dafür, dass jeder Held den Vorteil wählen kann; ein * bedeutet jedoch, dass der entsprechende Vorteil an eine bestimmte Rasse, Kultur oder Profession gekoppelt ist.

NACHTEILE

Aberglaube	je-1GP	AH 112	alle
Albino	-7GP	AH 112	alle
Angst vor [Insekten, Reptilien...]	variabel	AH 112	alle
Animalische Magie	je-tGP	AZ149	ZH*
Arkanophobie	je-3 GP für 2 Punkte	AZ 149	alle
Arroganz	je-1GP	AH 112	alle
Artefaktgebunden	-7GP	AZ149	ZHV
Astraler Block	-10 GP	AZ149	ZHV
Autoritätsgläubig	je -1 GP für 2 Punkte	S. 157	alle
Blutrausch	-15GP	AH 112	alle
Dunkelangst	je-2GP	AH 112	alle
Einäugig	-5GP	AH 112	alle
Einarmig	-15GP	AH 112	alle
Einbeinig	-20 GP	AH 112	alle
Einbildungen	-5GP	AH 112	alle

ximal 30 GP aus der Auswahl von Schlechten Eigenschaften stammen (s. AH 115).

Am Ende all dieser Berechnungen übrig gebliebene Generierungspunkte verfallen, und umgekehrt ist es natürlich keinesfalls möglich, mehr GP auszugeben, als auf dem Konto sind.

Ein Tipp am Rande: Obertreiben Sie nicht bei der Auswahl Ihrer Vor- und Nachteile. Selbst wenn Sie die genannte Grenze von 50 zusätzlichen GP einhalten, können Sie sehr schnell einen Heiden zusammenbasteln, der übertrieben wirkt. Lassen Sie einfach Ihren gesunden Menschenverstand walten, welche Vor- und Nachteile *wirklich* zu Ihrem bisher erstellten Helden passen. Betrachten Sie Nachteile als eine Möglichkeit für interessantes Rollenspiel und nicht ausschließlich als Quelle für zusätzliche GP — im zukünftigen Leben des Helden ist es sehr schwer, die Nachteile wieder loszuwerden.

SCHRITT 6A: SONDERFERTIGKEITEN

Bei der Generierung werden die so genannten Sonderfertigkeiten (häufig mit SF abgekürzt) genauso behandelt wie Vorteile, d. h. Sie müssen GP investieren, um eine Sonderfertigkeit zu erwerben. Der Unterschied besteht hauptsächlich darin, dass Vorteile nur während der Heldengenerierung erworben werden können, Sonderfertigkeiten kann Ihr Held aber auch während des späteren Heldenlebens noch erhalten. Mehr zu den *Liturgie-Sonderfertigkeiten* und den *schamanistischen SF* finden Sie ab Seite 159. Beachten Sie, dass für manche Professionen (und seltener auch für Kulturen und Rassen) bestimmte Sonderfertigkeiten billiger sind. Es wird wie üblich echt gerundet.



Hier nicht aufgeführt sind die Sonderfertigkeiten des Waffenlosen Kampfes, die üblicherweise von einem Waffenlosen Kampfstil abhängen (s. MFF 44 und MBK 49). Soll Ihr Held eine solche SF bereits zu Spielbeginn beherrschen, kostet dies die jeweils angegebenen AP an Talent-GP (siehe auch den nächsten Schritt), auch hier bereits verbilligt für diejenigen Kämpfer, die einen Waffenlosen Stil bereits erlernt haben (z.B. durch die Profession vorgegeben).

Sonderfertigkeiten, die Ihr Held über Kultur, Rasse oder Profession erhält, sind wie üblich schon in deren Kosten eingerechnet und müssen nicht noch einmal bezahlt werden.

Sonderfertigkeiten sind fast stets an Startbedingungen geknüpft, die erfüllt sein müssen, bevor man eine SF erlernen kann (Eigenschafts- oder Talent-Mindestwerte, die Vertrautheit mit einer bestimmten Repräsentation oder die Kenntnis anderer Sonderfertigkeiten o.ä.). Im Rahmen eines Professionspakets ist es jedoch möglich, auch solche SF zu erlernen, für die der Held die Startbedingungen noch nicht erfüllt. Diese können jedoch erst *angewendet* werden, wenn er die Bedingungen erfüllt. Bei anderen Sonderfertigkeiten, die bei der Generierung erworben werden, müssen die Bedingungen zum Abschluss der Generierung erfüllt sein.

Doppelte Sonderfertigkeiten

Wenn ein Held *dieselbe Sonderfertigkeit mehrfach* erhält (zum Beispiel durch Kultur und Profession), dann werden dadurch GP frei, und zwar halb so viel, wie die betreffende Sonderfertigkeit laut der unten stehenden Liste kostet (gegebenenfalls aufrunden). Einzige Ausnahme sind diejenigen Sonderfertigkeiten, die eine Ziffer tragen, die also verschiedene Stufen ein und desselben Merkmals darstellen (wie *Rüstungsgewöhnung I und II*): Hier wird aufaddiert. Erhält ein Charakter die *Verbilligung einer Sonderfertigkeit* während der Generierung mehrfach, so wird die Sonderfertigkeit nochmals verbilligt (also geviertelt anstatt halbiert). Wenn es geschieht, dass eine Sonderfertigkeit einmal automatisch und einmal verbilligt, so entfällt die Verbilligung und es wird automatisch 1 GP frei, der für andere Zwecke benutzt werden kann.

SCHRITT 7: DIE TALENTWERTE

Notieren Sie alle Talente und deren Boni, die durch Rasse, Kultur und Profession vergeben werden. Wenn ein Talent in unterschiedlichen Kategorien (z.B. bei Kultur und bei Profession) auftaucht, dann können Sie die genannten Werte addieren. Außerdem verfügt jeder Held über die so genannten Basistalente (s. MFF 16), die — wenn nichts anderes gesagt ist — einen Anfangswert von 0 haben. Eine Aufzählung dieser Basistalente finden Sie in MFF 17.

Denken Sie auch an eventuelle 'Gaben' (wie *Magiegespür* oder *Gefahreninstinkt*), die ab diesem Punkt der Generierung auch als Talente behandelt werden. Sie haben einen Startwert von 3, und es gilt während der Generierung die Steigerungskategorie E (im späteren Heldenleben Spalte G).

Achtung: Bei Alternativmöglichkeiten kommt es gelegentlich vor, dass Talente in falschen Kategorien eingeordnet wurden. Beispielsweise kann der Efferd-Geweihte (Küsten-Variante) zwischen den Talenten *Seefischerei* und *Steuermann* wählen. Obwohl diese Wahl unter *Handwerk* verzeichnet ist, schreiben Sie das Talent *Seefischerei* einfach dorthin, wo es hingehört: zu den Naturtalenten.

Eingeschränkte Elementarnähe	-3GP	S. 157	H*
Eingeschränkter Sinn	je-5GP	AH 113	alle
Einhändig	-10 GP	AH 113	alle
Eitelkeit	je-1GP	AH 113	alte
Elfische Weltsicht	-35 GP*	AZ149	ZHV*
Farbenblind	-5GP	AH 113	alle
Feste Gewohnheit	-10 GP	AZ150	ZH
Festgefügtes Denken	je -1 GP	AZ150	ZH*
Fettleibig	-15GP	AH 113	alle
Fluch der Finsternis	-2/-4/-6GP	AZ150	ZHV
Geiz	je-1 GP für 2 Punkte	S. 157	alle
Gesucht I, II oder III	-5/-10/-15GP	AH 113	alle
Glasknochen	-7GP	AH 113	alle
Goldgier	je-1GP	AH 113	alle
Heimwehkrank	-10 GP	AZ150	Z*
Hitzeempfindlichkeit	-7GP	AZ150	alle
Höhenangst	je-3 GP für 2 Punkte	AH 113	alle
Jähzorn	je -3 GP für 2 Punkte	AH 114	alle
Kältestarre	-10 GP*	AH 114	alle
Körpergebundene Kraft	-7GP	AZ150	ZH
Krankhafte Reinlichkeit	je-1GP	AH 114	alle
Krankheitsanfällig	-7GP	AH 114	alle
Kristallgebunden	-10 GP	AZ150	Z*
Kurzatmig	-1GPfürAuP	AH 114	alle
Lahm	-10 GP	AH 114	alle
Lästige Mindergeister	-3GP	ÄZ151	ZHV
Lichtempfindlich	-15GP*	AH 114	alle
Lichtscheu	-10 GP	AH 114	alle
Madas Fluch	-1/-2/-3GP	S. 158	ZH
Medium	-7GP	AZ151	alte
Meeresangst	je-1GP	AH 114	alle
Miserable Eigenschaft	-10 GP	AH 114	alle
Mondsüchtig	-3GP	S. 158	alle
Moralkodex [Kirche]	0/-3/-6/-9/-12GP	S. 158	alle
Nachtblind	-10 GP	AH 114	alle
Neid	je-1 für 2 Punkte	S. 159	alle
Neugier	je-1 GP	AH 114	alle
Niedrige Lebenskraft	-SGPproLeP	AH 114	alle
Niedrige Magieresistenz	-3 GP pro Punkt MR	AH 114	alle
Pechmagnet	-10 GP	AH 114	alle
Platzangst	je -3 GP für 2 Punkte	AH 114	alle
Prinzipientreue	-10 GP	AH 114	alle
Rachsucht	je-1GP	AH 114	alle
Randgruppe	-5GP*	AH 114	alle
Raubtiergeruch	-5GP*	AH 115	alle
Raumangst	je -3 GP für 2 Punkte	AH 115	alle
Rückschlag	-10 GP	AZ151	ZH*
Schlafstörungen	-7GP	AH 115	alle
Schlechte Eigenschaft	-GP variabel	AH 115	alle
Schlechte Regeneration	-10 GP	AH 115	alle
Schneller Alternnd	-3GP	AZ151	alle
Schulden	-10 GP	AH 116	alle
Schwache Ausstrahlung	je-1GP	AZ151	ZH*
Schwacher Astralkörper	-7GP	AZ151	ZH
SefferManich	-7GP	AZ151	H*
Sensibler Geruchssinn	je-3 GP für 2 Punkte	AZ151	alle*
Sippenlosigkeit	-5GP	AZ151	alle*
Speisegebote	-3GP	AH 116	alle
Sprachfehler	-10 GP	AH 116	alle

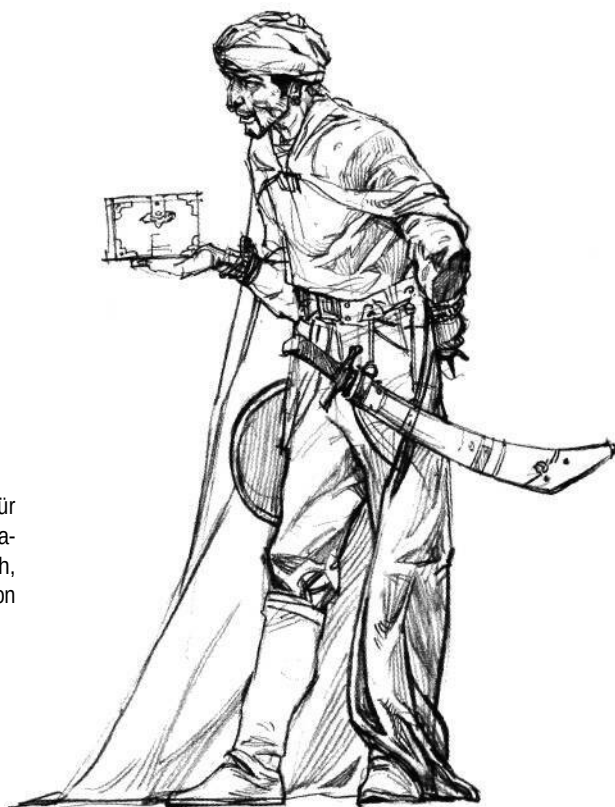
Spruchhemmung	-10 GP	AZ152	ZH*
Stigma	ab-1GP	AZ152	alle
Stubenhocker	-20 GP	AZ152	alle
Sucht	je nach Suchtmittel	AH 116	alle
Thesisgebunden	je-1GP	AZ152	ZH*
Tollpatsch	-12 GP	AH 116	alle
Totenangst	je-1GP	AH 116	alle
Übler Geruch	-5GP	AH 116	alle
Unangenehme Stimme	-5GP	AH 117	alle
Unansehnlich	-5GP	AH 117	alle
Unfähigkeit[Merkmal]	-2/-3/-4GP	AZ152	ZH*
Unfähigkeit [Talent]	-2/3 GP	AH 117	alle
Unfähigkeit [Talentgruppe]	-10/15 GP	AH 117	alle
Ungebildet	je -1 GP (max. 5)	AH 117	alle
Unstet	-25 GP	AH 117	alle
Unverträglichk. mit verarb. Metall	-10 GP	AZ152	ZHV
Vergesslichkeit	-5GP	AH 117	alle
Verpflichtungen	-12GP	AH 117	alle
Vorurteile	je-1 GP für 2 Punkte	AH 117	alle
Wahnvorstellungen	-10 GP	AH 118	alle
Wahrer Name	-5GP	AZ152	ZHV
Weltfremd	je -3 GP für 2 Punkte	AZ152	alle
Widerwärtiges Aussehen	-15GP	AH 118	alle
Wilde Magie	-7GP	AZ153	ZH
Zielschwierigkeiten	-7GP	AZ153	ZH
Zögerlicher Zauberer	je-2GP	AZ153	ZH

Z steht dafür, dass nur Vollzauberer diesen Nachteil wählen können, H steht für Halbzauberer, V für Viertelzauber und N für Nicht-Magiebegabte. Alle steht dafür, dass alle Charaktere den Nachteil wählen können; ein * bedeutet jedoch, dass der entsprechende Vorteil an eine bestimmte Rasse, Kultur oder Profession gekoppelt ist.

SONDERFERTIGKEITEN

Akoluth	1 GP	S. 160	alle
Astrale Meditation	2 GP	AZ155	ZH
Aufmerksamkeit	4GP	MBK78	alle
Aura der Heiligkeit	11 GP	S. 160	G
Aura verhüllen	4GP	AZ155	ZHV
Aurapanzer	10 GP	AZ155	alle
Ausfall	4GP	MBK 78	alle
Ausweichen I	6 GP	MBK 78	alle
Ausweichen II	4GP	MBK 78	alle
Ausweichen III	4 GP	MBK 79	alle
Bannschwert	4GP	MWW84	ZHV
Befreiungsschlag	2GP	MBK 79	alle
Beidhändiger Kämpft	2GP	MBK 79	alle
Beidhändiger Kampf II	8GP	MBK 79	alle
Betäubungsschlag	4GP	MBK 79	alle
Binden	4GP	MBK 79	alle
Blindkampf	4GP	MBK 79	alle
Blutmagie	4GP	AZ155	ZH
Dämonenbindung I	3GP	S. 160	ZHB
Dämonenbindung II	5GP	S. 160	ZHB
Defensiver Kampfstil	2GP	MBK 79	alle
Doppelangriff	2GP	MBK 79	alle
Druidenrache	2GP	AZ155	Z

Nun haben Sie einen Überblick, welche Fertigkeiten Ihr Held kraft seiner Herkunft und Vorgeschichte bislang erworben hat. Diese 'Grundausrüstung' können Sie jetzt Ihren individuellen Vorstellungen angleichen und somit Ihrem Helden eine unverwechselbare Persönlichkeit verleihen. Hierzu erhalten Sie ein neues Konto mit Generierungspunkten, mit denen Sie die oben genannten Fertigkeiten noch weiter steigern können. Addieren Sie dazu die Klugheit und die Intuition Ihres Helden und nehmen Sie das Ergebnis mal 20. Das Ergebnis sind die 'Talent-Generierungspunkte' (kurz Talent-GP), die Ihnen zum Steigern der Talente und eventuell Gaben (für Magiebegabte: auch Zauber) zur Verfügung stehen.



Zur Unterscheidung: GP und Talent-GP

Generierungspunkte (GP) dienen zum Bezahlen von Kulturen und Professionen sowie der Festlegung der Eigenschaften, des Sozialstatus und der Vor- und Nachteile eines Helden. Jeder Held hat 110 GP zur Verfügung.

Talent-Generierungspunkte (Talent-GP) berechnen sich aus $(KL+IN) \times 20$ und sind nur zum Steigern und Aktivieren von Talenten und Zaubern (und evtl. zum Steigern bereits eingekaufter Gaben) zu benutzen.

Doch Vorsicht: Die Kosten an Talent-GP berechnen auf eine andere Art und Weise (nämlich so wie bei der späteren Steigerung von Talentwerten durch den Einsatz von Abenteuerpunkten): Je nach Art des Talents bzw. Zaubers und nach dem Wert, den Sie erreichen wollen lesen Sie die Kosten in der Tabelle der Steigerungskosten auf S. 16 nach. Einen Schlüssel, welche Spalte Sie benutzen müssen, finden Sie am Fuß der Tabelle.

Jede Steigerung muss einzeln bezahlt werden. Wollen Sie beispielsweise *Fährtensuchen* (Spalte B) von 3 auf 5 steigern, kostet das 8 Punkte für die Steigerung auf 4, und weitere 11 Punkte, um den Wert 5 zu erreichen, zusammen also 19 Talent-GE

Beachten Sie bitte, dass kein Talent höher gesteigert werden darf als der höchste in der Probe benutzte Eigenschaftswert +3 (bei Kampftechniken nicht höher als der höhere der Werte KK oder GE, auch hier jeweils +3).

Sie können die Punkte frei zwischen Talenten (und Zaubern) verteilen. Auch die *Ritual-* und *Liturgiekenntnis* sowie weitere *Gaben* sind mit den Talent-GP steigerbar, zu Spielbeginn nämlich nach Spalte E. Später im Spiel müssen Sie nach Spalte G steigern.

Um ein Talent, das bisher noch nicht auf dem Heldenbogen steht, zu erwerben, muss man *Aktivierungskosten* bezahlen. Die Kosten für eine solche Aktivierung können Sie ebenfalls der o. g. Tabelle entnehmen. Damit erwerben Sie überhaupt erst das Recht, dieses Talent auf Ihren Heldenbogen zu schreiben, und zwar mit einem Talentwert von 0. Anschließend können Sie das aktivierte Talent normal weiter steigern. Aber: Es ist nicht erlaubt, bei der Heldengenerierung mehr als 5 Talente auf diese Weise zu aktivieren. Auf Talente, die Sie nicht aktiviert haben, die keine Basistalente sind und nicht bei Rasse, Kultur oder Profession mit einem positiven Wert genannt sind, dürfen Sie im Spiel keine Proben ablegen. (Zum Ableiten auf verwandte Talente siehe MFF 18.)

Sollte ein Talent sogar einen negativen Wert aufweisen (auch das kommt vor), dann müssen für jeden Punkt bis 0 ebenfalls jeweils die Aktivierungskosten in das Talent gesteckt werden, um es endlich in einen positiven Bereich zu bekommen.

Weiterhin ist es auch möglich, von den Talent-GP Sonderfertigkeiten zu erwerben. Die angegebenen Kosten in AP entsprechen dem benötigten Aufwand in Talent-GP. Verbilligungen durch bereits bestehende Kenntnisse (Vorteile, evtl. andere Sonderfertigkeiten) dürfen angewendet werden.



Steigern für magiebegabte Helden

In diesem Regelwerk finden Sie neben den Geweihten auch Schamanen und Dämonenbeschwörer Da jene Magie benutzen, ist ein kurzer Hinweis notwendig:

Wenn Sie einen Dämonendiener spielen möchten, der zaubern kann, geht kein Weg an der Box Zauberei und Hexenwerk vorbei. Sowohl die Beschreibung der Zauber im Liber Cationes wie auch die detaillierten Erschaffungsregeln in den Aventurischen Zaubern (ab. S. 15) können an dieser Stelle nicht adäquat wiedergegeben werden.

Die Schamanen allerdings sind weitestgehend unproblematisch, da ihre Magie auf Ritualen (d.h. Sonderfertigkeiten) beruht. Hierfür brauchen Sie nur diese Box. Sollten Sie sich jedoch zusätzliche Zaubersprüche aussuchen, wird ein Blick in die Regelbox Zauberei und Hexenwerk unumgänglich,

Druidische Dolchrituale	je nach Ritual*	MWW45	Z
Druidische Herrschaftsrituale	je nach Ritual*	MWW 44	Z
Eisenhagel	3GP	MBK79	alle
Eiserner Wie I	4GP	AZ155	alle
Eiserner Wille II	6GP	AZ155	alle
Elementarharmon.Aura	10GP/14GP	AZ155	ZH
Elfenlieder	je nach Elfenlied*	MWW 48	Elfen
Entwaffnen	4GP	MBK80	alle
Exorzist	4GP	S. 160	ZHVG
Fernzauberei	2GP	AZ156	ZH
Finte	4GP	MBK80	alle
Formation	2GP	MBK80	alle
Form der Formlosigkeit	3GP	S. 160	ZH
Geber der Gestalt	2GP	S. 160	Z
Gedankenschutz	6GP	AZ156	alle
Gefäß der Sterne	4-GP	AZ156	Z
Gegenhalten	4GP	MBK80	alle
Geodenrituale	je nach Ritual*	MWW 54	Z
GezielterStich	2GP	MBK80	alle
Geländekunde	3GP/2GP	MFF41	alle
Große Meditation	2GP	AZ156	Z
Hammerschlag	4GP	MB< 80	alle
Hexenflüche	je nach Fluch*	MWW 63	Z
Hypervohemenz	6GP	AZ156	ZHV
Höhere Dämonenbindung	5GP	S. 160	Z
Improvisierte Waffen	2GP	MBK80	alle
Kampf im Wasser	2GP	MBK80	alle
Kampfgespür	6GP	MBK80	alle
Kampfreflexe	6GP	MBK80	alle
Karmalqueste	1GP	S. 160	G
Keulenrituale	je nach Ritual*	S. 160	H*
Klingensteinurm	2GP	MBK80	alle
Klingenwand	2GP	MBK80	alle
Kontakt zum Großen Geist	14GP	S. 160	H*
Konzentrationsstärke	2GP	AZ156	ZH
Kraftkontrolle	6GP	AZ156	ZHV
Kraftlinienmagie I	1 GP	AZ157	ZHV
Kraftlinienmagie II	8GP	AZ157	ZH
Kriegsreiterei	6GP	MBK80	alle
Kristallomantische Rituale	je nach Ritual*	MWW 69	Z
Kugelzauber	je nach Zauber*	MWW 67	ZH
Linkhand	6GP	MBK80	alte
Liturgiekenntnis (Kirche)	0GP	S. 161	G
Liturgien	je nach Liturgie*	S. 161	G
Lockerer Zaubern	8GP	AZ157	Schi.
Matrixkontrolle	6GP	AZ157	ZH
Matrixregeneration I	4GP	AZ157	ZHV
Matrixregeneration II	10GP	AZ157	Z
Matrixverständnis	8GP	AZ157	ZH
Meister der Improvisation	4 GP	MFF 42	alle
Meisterliche Regeneration	4GP	AZ157	Z
Meisterliche Zauberkontrolle	6GP	AZ157	ZH
Meisterliches Entwaffnen	2GP	MBK81	alle
Meisterparade	4GP	MBK81	alte
Meisterschütze	6GP	MBK81	alle
Merkmalskenntnis	1/2/3 GP	AZ157	ZH
Nandusgefälliges Wissen	4GP	MFF 42	alle
Nekromant	5GP	S. 161	ZH
Niederwerfen	2GP	MBK81	alle

Odungen	je nach Gabe*	MWW 77	V
Ottagatdr	4GP/1GP	AZ158	alle
Parierwaffen I	4GP	MBK81	alle
Parierwaffen II	4GP	MBK81	alle
Regeneration I	2GP	AZ158	ZH
Regeneration II	2GP	AZ158	ZH
Reiterkampf	4GP	MBK81	alle
Repräsentation	40GP+	AZ158	ZH
Ritualkenntnis (Tradition)	5GP	AZ158	ZH
Ritualkenntnis (Schamane)	OGP	S. 161	H*
Runenkunde	4GP	SRD124	ZHV
Rüstungsgewöhnung I	3GP	MBK 81	alle
Rüstungsgewöhnung II	6GP	MBK81	alle
Rüstungsgewöhnung III	9GP	MBK 81	alle
Salasandra	0GP/4GP	AZ158	Elfen
Schalenzauber	je nach Zauber*	MWW 73	ZHV
Schamanische Rituale	je nach Ritual*	S. 161	H*
Scharfschütze	6GP	MBK81	alle
Schildkampf I	4GP	MBK81	alle
Schildkampf II	4GP	MBK 81	alle
Schildspalter	2GP	MBK81	alle
Schlangenringzauber	je nach Zauber*	MWW 51	Z
Schnellladen	4GP	MBK81	alle
Schneilziehen	4GP	MBK82	alle
Schuppenbeutel	je nach Zauber*	MWW 71	Ahz
Signaturkenntnis	4GP	AZ159	Z
Simultanzaubern	3GP	AZ159	ZH
Spätweihe (alv. Gottheit)	20/30/40 GP	S. 161	alle
Spätweihe (nicht-alv. Gottheit)	14/20/30 GP	S. 161	alle
Spießgespann	2GP	MBK82	alle
Stabzauber	je nach Zauber*	MWW 82	Z
Stapeleffekt	4GP	AZ159	2
Sturmangriff	2GP	MBK82	alle
Talentspezialisierung	1 GP	MFF 42	alle
Tanz der Mada	1 GP	AZ159	alle
Tierischer Begleiter	2GP	AZ159	Elfen
Tod von links	2GP	MBK82	alle
Todesstoß	4GP	MBK 82	alle
Traumgänger	3GP	AZ159	ZHV
Trommelzauber	je nach Ritual*	MWW 74	ZHV
Turnierreiterei	2GP	MBK82	alle
Umreißen	2GP	MBK82	alle
Unterwasserkampf	4GP	MBK82	alle
Verbotene Pforten	2GP	AZ160	ZH
Vertrautenbindung	2GP	AZ160	ZHV
Waffe zerbrechen	4GP	MBK82	alle
Waffenlos: Bornländisch	2GP	MBK50	alle
Waffenlos: Gladiatorenstil	3GP	MBK5Q	alle
Waffenlos: Hammerfaust	3GP	MBK50	alle
Waffenlos: Hruruzat	4GP	MBK50	alle
Waffenlos: Mercenario	4GP	MBK50	alle
Waffenlos: Unauer Schule	3GP	MBK51	alle
Waffenspezialisierung	2 GP	MBK 82	alle
Windmühle	4GP	MBK 82	alle
Wuchtschlag	4GP	MBK 82	alle
Zauber bereithalten	6GP	AZ160	ZH
Zauberkontrolle	1 GP	AZ160	ZH
Zauberroutine	2GP	AZ 160	ZH
Zauber unterbrechen	6GP	AZ160	Z

SCHRITT 7A: ALTER DES 'JUNGHelden'

Anhand des bislang bestimmten Vorlebens Ihres Helden können Sie nun bestimmen, in welchem Alter er ins Abenteuer auszieht. Der Grundwert ist abhängig von seiner Rasse (selten auch von der Kultur) und seiner erlernten Profession. Der unten stehenden Tabelle können Sie einen Altersbereich entnehmen, in dem die entsprechenden Helden in der Regel ihre Heimat verlassen. Sie können es aber auch über dem Zufall überlassen und einen Würfel über das genaue Alter entscheiden lassen. Auf Spielwerte hat das Anfangsalter des Helden jedoch zunächst einmal keine weiteren Auswirkungen.

Mittelländer, Tulamiden, Thorwaler, Norbarden, Halbelfen	16-18 Jahre	15+W3 Jahre
Nivesen, Trollzacker, Waldmenschen, Utulus	15-17 Jahre	14+W3 Jahre
Zwerge	36-41 Jahre	35+W6 Jahre
Orks	13-15 Jahre	12+W3 Jahre
Halborks	14-16 Jahre	13+W3 Jahre
Goblins	11-13Jahre	10+W3Jahre
Achaz	21-23 Jahre	20+W3 Jahre
Elfen	26-45 Jahre	25+W20 Jahre

Dazu kommen 3 weitere Jahre für eine *zeitaufwendige* Profession (oder aber die Ausbildungsdauer, wenn sie bei der Profession extra aufgeführt ist), 5 Jahre für den Vorteil *Veteran*, 6 Jahre für den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* und je ein halbes Jahr pro GP, der in den Vorteil *Gebildet* investiert wurde. Elfische Professionen sind bereits ins Start-Alter der Elfen eingerechnet; Wanderer (AZ 43) starten 6 Jahre später. (Details zu den genannten Vorteilen finden Sie in AH auf den Seiten 108 und 111.) Sie können natürlich auch einen älteren Helden spielen (siehe hierzu AH 125); jüngere Helden — will heißen: Kinder — sind jedoch nur im Rahmen einer besonders vom Meister geplanten Kampagne empfehlenswert; ansonsten wollen wir Ihnen davon abraten.

SCHRITT 8: ABGELEITETE GRUNDWERTE

Neben den Eigenschaften und den Talenten gibt es noch einige wenige weitere Werte, die für den Helden (oder natürlich eher: für den Spieler) von Interesse sind — im Falle der Lebensenergie von vitalem Interesse sogar — und die sich aus den Grundwerten ableiten. Bei allen folgenden Berechnungen wird wie üblich *echt gerundet*.

Lebens- Astral- und Karmaenergie sowie Ausdauer Die Lebensenergie (LE) gibt an, wie viele Verletzungen ein Held erhalten kann, ehe er tot zusammenbricht. Es ist leicht, Lebenspunkte zu verlieren (durch Kampf, Stürze, Feuer, Krankheit ...), aber deutlich schwieriger, sie zurückzubekommen (mit Hilfe von *Heilkunde*-Talenten, Heilzauberei oder einfach durch natürliche Genesung). Astralenergie (AE) zeigt an, wie viele Zauber ein Held hintereinander sprechen kann (wobei manche Zauber natürlich mehr kosten als andere). Auch Astralenergie kann sehr schnell sinken, was jedoch in der Regel nicht so schmerzhaft ist wie bei der Lebensenergie. Und ein Stand von 0 AsP (Astralpunkten) ist zwar unangenehm, aber keineswegs tödlich — ganz im Gegensatz zu 0 LeP (Lebenspunkten). AE zurück zu erhalten ist jedoch noch zeitaufwendiger, als das bei LE der Fall ist, denn sie kann nur durch Ruhe langsam regeneriert werden, aber weder durch Talenteinsatz noch durch

Magie kurzfristig angehoben werden. (Ausnahmen wie alchimistische Zaubertränke und bestimmte Zauber und Rituale sind möglich, das ist dann aber bei der Beschreibung des Trankes bzw. Zaubers ausdrücklich genannt.)

Durch die Priesterweihe (mit der Liturgie ORDINATION) erhält ein Held Karmaenergie (KE). Sie ist ein Maß für die spirituelle Macht des Helden. Seine Gottheit schenkt ihm die Gabe, Karmaenergie aufzunehmen und in Ritualen (*Mirakel, Liturgen*, siehe S. 24) einzusetzen. Dabei gewinnt er Einblick in die Göttlichkeit und erfährt *Entrückung* (siehe S. 28). Sinkt die KE auf 0, ist dies nicht dramatisch, doch kann der Held sie nicht einfach zurückerlangen. Dazu muss er sich auf das Wesen seine Gottheit konzentrieren und meditieren, so dass er aus dem 'Karma-Vorrat' seiner Gottheit neue Energie erhält (siehe S. 25, auch hierbei wird *Entrückung* erzeugt). Mittels der Sonderfertigkeit *Karmalqueste* ist es möglich, den Grundvorrat an KE permanent aufzustocken (siehe S. 25). Als einziger der hier besprochenen Werte wird die Karmaenergie nicht aus den Eigenschaften des Helden berechnet, sondern festgelegt: auf 12 bzw. 24 KaP (nähere Informationen hierzu entnehmen Sie den Professionsbeschreibungen und den Weihe-Sonderfertigkeiten).

Die Ausdauer (AU) zeigt an, wann ein Held 'außer Puste gerät', wie lange er rennen und schwimmen kann und dergleichen. Ausdauer geht noch schneller verloren als Lebens- oder Astralpunkte, dafür erhält man sie meist auch durch Ausruhen schnell wieder zurück.

Lebensenergie und Ausdauer sind von der Konstitution (kurz: KO) des Helden abhängig, wobei bei der Lebensenergie die 'Muskelmasse' (Körperkraft, kurz KK) noch in die Rechnung eingeht, bei der Aus-

Zauber vereinigen	2GP	AZ160	ZH
Zauberspezialisierungen	nicht wählbar	AZ160	ZH
Zaubertänze	je nach Tanz*	MWW86	H
Zauberzeichen	4GP	SRD124	ZH
Zibljia-Rituale	je nach Ritual*	MWW89	H

*) Die Kosten der einzelnen Rituale müssen selbstverständlich - sofern sie in AP angegeben sind - erst durch 50 geteilt werden, um die Kosten in GP zu erhalten.

Z steht dafür, dass nur Vollzauberer diese Sonderfertigkeit wählen können, H steht für Halbzauberer, V für Viertelzauber, und N für Nicht-Magiebegabte. Ein G steht bei Sonderfertigkeiten, die nur Geweihten zur Verfügung stehen; **alle** steht dafür, dass alle Charaktere die SF wählen können.

dauer die Willenskraft (MU) und die Beweglichkeit (GE). Für die Astralenergie ist die Konstitution nicht von Belang, sondern neben der Willenskraft noch die geistige Flexibilität (IN) und die Ausstrahlung (CH).

Lebensenergie (LE): (KO+KO+KK)/2

- + Rassen-/Kultur-Modifikation
- + eventuell Vorteil *Hohe Lebenskraft*
- evtl. Nachteil *Niedrige Lebenskraft*

Astralenergie (AE): (MU+IN+CH)/2

- + Rassen-/Professions-Modifikationen
- + eventuell Vorteil *Astralmacht*

Karmaenergie (KE): je nach Vorteil Geweiht.

Zwölfgöttliche Kirchen: 24 KaP
Halbgott-Kirche: 12 KaP
Angrosch / Gravesch: 24 KaP
H'Ranga: 24 KaP

Ausdauer (AU): (MU+KO+GE)/2

- + Rassen-Modifikation
- + Professions-Modifikation
- + eventuell Vorteil *Ausdauernd*
- evtl. Nachteil *Kurzatmig*

Die Basiswerte für den Kampf: Hier sind zunächst der Attacke-, der Parade- und der Fernkampf-Basiswert zu nennen, die sich alle jeweils als Summe aus drei Eigenschaften berechnen, die dann durch fünf geteilt und echt gerundet wird.

AT-Basiswert: (MU+GE+KK)/5

PA-Basiswert: (IN+GE+KK)/5

Fernkampf-Basiswert: (IN+FF+KKV5

Ebenfalls ein Kampf-Basiswert ist der **Initiative-Basiswert**; die Initiative (INI) entscheidet im Kampf, wer zuerst handeln kann und in welcher Reihenfolge gekämpft wird. Der Basiswert wird durch vier Eigenschaftswerte geprägt und kann durch *Sonderfertig/eiten* noch verändert werden. Im Kampf wird dieser Wert durch die getragene Rüstung, die verwendete Waffe und einen Wurf mit dem W6 modifiziert, um die INI für einen Kampf zu bestimmen. Weitere Details hierzu finden Sie im Band **Mit blitzenden Klingen**.

Initiative-Basiswert: (MU+MU+IN+GE)/5

- + eventuell *Kampfgespür mü l* oder *Kampfreflexe*

STEIGERUNGSKOSTEN ZU SPIELBEGINN (TALENT-GP)

Wert	A	B	C	D	E	F	G	H
Aktivierung	1	2	3	4	5	8	10	20
1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	2	4	6	7	9	14	18	35
3	3	6	9	12	15	22	30	60
4	4	8	13	17	21	32	42	85
5	6	11	17	22	28	41	55	110
6	7	14	21	27	34	50	70	140
7	8	17	25	33	41	60	85	165
8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	13	25	38	50	65	95	125	250
11	14	28	43	55	70	105	140	280
12	16	32	47	65	80	120	160	320
13	17	35	51	70	85	130	175	350
14	19	38	55	75	95	140	190	380
15	21	41	60	85	105	155	210	410
16	22	45	65	90	110	165	220	450
17	24	48	70	95	120	180	240	480
18	26	51	75	105	130	195	260	510
19	27	55	80	110	135	210	270	550
20	29	58	85	115	145	220	290	580

- A: Sprachen und Schriften
- B: Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerkliche Talente
- C: Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere)
- D: Körperliche Talente, Waffentalente (Belagerungswaffen, Blasrohr, Diskus, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen)
- E: Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, ZweihandschwerterAsäbel), Gaben und Liturgiekenntnis (nur zu Spielbeginn; später G), Ritualkenntnis (eigene; fremde Ritualkenntnisse G)

Die Magieresistenz: Dieser Wert bestimmt, ob ein Held leicht oder schwer zu verzaubern ist, wobei hohe Willenskraft, robuste Konstitution und ein wacher Geist dafür sorgen, dass eher letzteres gilt. Auch hier gilt, dass echt gerundet wird.

- Magieresistenz (MR): $(MU+KL+KO)/5$
+ Rassen-/Kultur-Modifikation (üblicherweise ein Abzug)
+ eventuell Professions-Modifikation
+ eventuell *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

SCHRITT 9: ATTACKE- UND PARADEWERTE

Um Ihre tatsächlichen Kampfwerte zu ermitteln, müssen Sie die Talentpunkte, die Ihr Held in den einzelnen Kampffertigkeiten vorweisen kann, auf Attacke und Parade verteilen. Diesen Schritt müssen Sie für jedes einzelne (Nahkampf-)Talent vollziehen.

Der Unterschied zwischen den AT-Punkten und den PA-Punkten darf maximal 5 betragen, eine Verteilung von 8 TaP auf AT und 2 TaP auf PA wäre unzulässig, ebenso wie die umgekehrte Verteilung 2 auf AT und 8 auf PA.

Hinzu rechnen Sie nun die Basiswerte für Attacke und Parade und erhalten somit Ihre Kampfwerte. Modifiziert werden Sie dann durch die verwendete Waffe, die Behinderung durch Rüstung und eventuelle Verletzungen, doch hierfür bitten wir Sie, im Heft Mit blitzenden Klängen nachzulesen.

Bei Fernkampfwaffen ist das Vorgehen leichter: Hier addieren Sie einfach den Talentwert auf den Fernkampf-Basiswert und erhalten so den Attacke-Wert — bekanntlich kann man mit Fernkampfwaffen nicht parieren, braucht also auch keinen Paradewert. Das *Lanzenreiten* und der Angriff mit einer *Peitsche* werden als reine AT-Fertigkeit behandelt und wie der Fernkampf-Wert gehandhabt: Auch hier wird der vollständige TaW auf die AT-Basis addiert.

Nun sind endlich alle Werte Ihres Helden komplett. Übertragen Sie sie also auf Ihren Heldenbogen. Dennoch ist der Entstehungsvorgang noch immer nicht ganz abgeschlossen.

SCHRITT 10: EINKAUFSSUMME

Was Ihr Held zu Beginn seiner Karriere besitzt, hängt in erster Linie von seiner Profession und seinem Sozialstatus ab. Bei den Professionen sind einige Ausrüstungsteile aufgeführt, über die Ihr Held auf jeden Fall verfügt (üblicherweise Kleidung).

Je nach SO kommt hierzu noch eine bestimmte Menge Geld hinzu; das verfügbare Startkapital wird nach folgender Formel berechnet:

Startkapital: $(SO \times SO \times SO)$ Heller

(Abweichungen von dieser Formel können sich durch die jeweilige Profession ergeben, was dann bei der Professionsbeschreibung extra vermerkt ist.)

Da größere Mengen an Bargeld in Aventurien weder üblich noch sinnvoll sind, sollten Sie wenigstens die Hälfte davon in Ausrüstung umsetzen - bei einem Wildnisbewohner sogar (fast) alles. Gönnen Sie sich einen Blick in die Einkaufslisten (z.B. in den Basisregeln ab S. 153) und statten Sie Ihren Helden mit allem aus, was er besitzen sollte — und sich leisten kann. (Wie üblich hat bei besonderen Wünschen der Spielleiter das letzte Wort.)

Falls Sie bei der Charaktererschaffung einen *Ausrüstungsvorteil* erworben haben, kann Ihr Held sogar noch mehr Geld ausgeben als sein ursprüngliches Startkapital beträgt. Durch den Vorteil *Besonderer Besitz* kann Ihr Held ein größeres Objekt besitzen, ein Packtier zum Beispiel. Schauen Sie, dass Ihr Held gemäß seiner geographischen, kulturellen und ständischen Herkunft entsprechend angezogen und ausge-

rüstet ist (und prägen Sie sich ein, wie er aussieht), damit Sie ihn auch im Spiel ohne Zögern beschreiben können.

Übertragen Sie schlussendlich alle Gegenstände auf den Heldenbogen. Bei erworbenen Waffen empfiehlt es sich, auch alle relevanten Spielwerte einzutragen, damit Sie im Falle eines Kampfes nicht lange herumsuchen müssen.

SCHRITT 11: DAS KIND BRAUCHT EINEN NAMEN

Spätestens jetzt wird es Zeit, sich einen Namen für Ihren neu geschaffenen Helden auszudenken. Außerdem sollten Sie noch einmal nachschauen, welche Stärken und Schwächen der Held spieltechnisch besitzt und wie Sie diese in Ihr Spiel einfließen lassen. Lesen Sie auch nochmals die Kulturbeschreibungen in *Aventurische Helden* und, wenn sie diese besitzen, die für Ihren Helden wichtigen Regionalinformationen.

Falls Sie dies noch nicht getan haben, beantworten Sie jetzt Fragen zum Hintergrund und zur Motivation Ihres Helden. (Ein Beispiel hierzu finden Sie in den Basisregeln auf S. 63f.). Dies müssen Sie nicht schriftlich machen, und es hat auch keine Auswirkungen auf irgendwelche Werte. Aber es wird Ihnen helfen, Ihren Helden schon von der ersten Spielrunde an überzeugender darzustellen und mehr Spaß am Rollenspiel zu haben.

SCHRITT 12: UND PUPP: LOS GEHT'S!



HELDENGENERIERUNG OHNE SCHWERTER UND HELDEN

In der Box Schwerter und Helden finden Sie eine erschöpfende Auswahl an möglichen Rassen und Kulturen sowie an weiteren Vor- und Nachteilen, Sonderfertigkeiten und anderem, um Ihren Helden nach Ihren Vorstellungen zu gestalten. Dennoch ist diese Box nicht zwingend notwendig, um sich einen Götterdiener zu generieren. Wenn Sie in der Auswahl der Basisbox schon das finden, was Sie sich vorstellen, dann können Sie die oben genannten Schritte benutzen und müssen dabei nur noch die folgenden Hinweise beachten.

RASSE UND KULTUR

In der Basisbox sind wir aus Gründen der Vereinfachung davon ausgegangen, dass zu jeder Rasse nur die jeweils vorgegebenen Kulturen möglich sind. Daher haben wir die GP-Kosten, die für die Rassen zu entrichten sind, in die Kosten für die Kulturen mit eingerechnet. Wenn Sie also eine Kultur aus der Basisbox wählen, brauchen Sie für die dazugehörige Rasse keine Generierungspunkte mehr von ihrem GP-Konto abzuziehen.

Kulturen

Mittelländer / Gareten: Geweihte (Zwölfgötter, Aves, Ifirn, Nandus)

Mittelländer / Horasreich: Geweihte (Zwölfgötter, Aves, Nandus)

Mittelländer / Bornland: Geweihte (Zwölfgötter, Ifirn)

Tulamide / Mhanadistan: Geweihte (Zwölfgötter außer Firun; Aves), Derwische, Hadjinim

Tulamide / Novadi: Derwische

Thorwaler / Thorwal: Geweihte (Efferd, Firun, Ifirn, Swafnir, Travia)

Zwerg / Ambosszwerg: Geweihte (Angrosch, Rondra)

KLERIKALE HELDEN NACH KULTUR

Nicht jede Art von Geweihten ist in jeder Kultur vorhanden. Der folgenden Liste können Sie entnehmen, welche klerikale Profession zu welcher Kultur passt. Da in der Basisbox keine Kultur vorgestellt wurde, in der die Tradition der Schamanen existiert, gibt es diese Wahlmöglichkeit leider auch nicht.

WEIHE, WEM WEIHE GEBÜHRT – NACHTRÄGLICHE ERHEBUNG ZUM GEWEIHTEN

Wer den festen Willen verspürt, einem Gott als Geweihter zu dienen und seinen Lehren zu folgen, kann sich auch spät zur Weihe berufen fühlen. Doch geht nach der Weihe natürlich das Kirchenrecht vor, und sämtliche Auflagen und Pflichten der Kirche müssen allzeit erfüllt werden, so dass etwa ein Söldner seinem bisherigen Leben vollständig abschwört, wenn er ein Geweihter der Travia oder der Tsa wird. Weniger einschneidend und daher in fast allen Fällen gewählt ist der Weg eines Akoluthen, also eines nicht geweihten Priesters, Ordensmitglieds oder Ritualhelfers. Nur die allerwenigsten suchen eine so innige Bindung zur Gottheit, dass für sie nur die Weihe in Frage kommt. Regeltechnisch sind die Bedingungen für die nachträgliche Priesterweihe dreierlei:

1. Der Anwärter muss körperlich, geistig und seelisch die Anforderungen der Priesterschaft erfüllen, d.h. seine Eigenschaftswerte müssen den Bedingungen entsprechen, wie sie jeweils für Jung-Geweihte genannt sind.
2. Der Anwärter muss die Kenntnisse und Fähigkeiten eines Geweihten besitzen, d.h. er muss in sämtlichen wesentlichen Talenten (den sogenannten Leittalenten) jeweils mindestens einen TaW von 7 besitzen. Darüber hinaus muss er die in seinem Heimattempel übliche Sprache in Wort und Schrift fließend beherrschen (TaW in passender *Sprache Kennen* und *Lesen/Schreiben* jeweils mindestens 7) und auch in der Lage sein, seinen Glauben vor Anderen angemessen zu vertreten (Götter/Kulte und Überzeugen je 7).*
3. Der Anwärter muss ein Initiat seiner jeweiligen Glaubensgemeinschaft und frei von jeglichem *aktuellen* religiösen Makel seiner Religion sein (also zum Beispiel beim Zwölfgötterglauben frei von Folgendem: Eidbrecher, Mal des Frevlers, Exkommunikation, Dämonenpakt, Seelenverpfändung an den Namenlosen, Anathema). Personen, die durch die Gnade einer Gottheit von einem solchen Makel befreit wurden, streben hingegen sogar recht häufig aus Dankbarkeit ein Priesteramt an, wenn sie die übrigen Anforderungen erfüllen.

Zuletzt aber hängt es von der Einschätzung der Gottheit (und ihres Vertreters am Spieltisch, des Meisters) ab, ob der Anwärter geeignet ist: Während der Weihe-Zeremonie schaut die Gottheit selbst in die Seele des Bewerbers und urteilt, ob seine Motive lauter erscheinen.

Während des meist auf ein Jahr verkürzten Noviziats hat der zukünftige Geweihte die Möglichkeit und die Pflicht, sich tiefer mit dem Glauben und seinen Lehren vertraut zu machen. Er erhält daher in den Talenten, die die Götterdiener besonders auszeichnen (jeweils bei den Glaubensrichtungen gekennzeichnet), eine *Spezielle Erfahrung*, ebenso in allen Talenten, die Voraussetzung für die Weihe sind, sofern der Talentwert unter 10 liegt.

Wenn der Anwärter von der Gottheit 'akzeptiert' wird, empfängt er 24 bzw. 12 KaP (je nach Gottheit, siehe S. 24) und in der Regel von der ausbildenden Kirche Ornat und andere nötige liturgische Gerätschaften. Von nun ab ist er ein neuer Diener seines Glaubens. Sein Weihegrad ist der eines gewöhnlichen Priesters, jegliche innerkirchlichen Aufstieg muss er sich aber erst einmal verdienen. In gewissem Maße kann es aber sein, dass (beispielsweise im Falle eines nunmehr Rondra geweihten Kriegers) bestimmte frühere Heldentaten von den Kirchen als Questen anerkannt werden, wenn sie völlig im Geiste der Leuin vollbracht wurden. Dennoch wird in der Regel nicht direkt ein höherer Weihegrad vergeben. Geschieht es doch, liegt es nahe, dass der Schritt rein politisch motiviert und ein Anzeichen einer gewissen Korruption im betreffenden Tempel war. Eine nachträgliche Ordination ist in Kriegszeiten zwar auch als 'Feldweihe' möglich, erfolgt üblicherweise aber erst zum Abschluss des verkürzten Noviziates.

Die in der SF *Spätweihe* [*alveranische Gottheit*] enthaltenen 80 Verrechnungspunkte (VP) werden dazu genutzt, den SO um 2 Punkte zu heben und die 12 Segnungen zu erlernen. Damit verbleiben 10 VP für das Erlernen weiterer Liturgien. Entsprechend verhält es sich bei der SF *Spätweihe* [*nicht-alveranische Gottheit*], wobei hier die 40 VP vollständig genutzt werden müssen, um den SO um einen Punkt zu

*) In Einzelfällen mag es sinnvoll sein, dass ein Anwärter die Spätweihe erhält, obwohl er nicht alle Voraussetzungen vollständig erfüllt. Dies ist jedoch immer eine Ausnahme, die besondere Gründe benötigt — Meister und Spieler sollten sich dies sehr genau überlegen.

heben und die 6 der 12 Segnungen zu erlernen, die bei der entsprechenden Geweihten-Profession angegeben sind.
Für Zwerge, die sich Angrosch weihen, und Achaz, die sich Zsahh bzw. H'Szint weihen sind, orientieren Sie sich bei der Vergabe der 80 VP bitte an den jeweiligen Professionen.

ZUR WEIHE VON ZAUBERERN

Einer der (irdisch wie derisch) lange Zeit umstrittensten Punkte der Priesterweihe ist die Frage nach der Weihe von zaubermächtigen Sterblichen. Hier gelten folgende kosmische Gesetze und spieltechnischen Regelungen: Sowohl derisch-theologisch wie auch kosmologisch ist die Weihe eines Zauberers zum Priester einer Kirche möglich.

Es liegt an der jeweiligen Kirche, wie umfassend der zukünftige Geweihte vor der Weihezeremonie auch formell seiner Zauberei abschwören muss: Unter dem Eindruck der borbaradianischen Gräueltaten haben sich sogar Weißmagier der Kirche des Praios zugewandt und die Weihe empfangen, mussten sich jedoch zuvor rituell von jeglicher Zauberei lossagen.

Eine nachträgliche Geweihtenerhebung dauert auch in diesem Fall ein Jahr. Allgemein erwarten alle Kirchen, dass sich Gildenmagier bereits vor der Zulassung zur Priesterweihe freiwillig der *Expurgico* (Streichung aus der Akademieliste und Entfernung des Gildensiegels) unterziehen, um ihr Gottvertrauen zu beweisen und zu zeigen, dass sie ihre Verpflichtungen gegenüber ihrer Gilde hinter sich gelassen haben. Eine Ausnahme machen hier nur die Kirchen der Hesinde und des Nandus (die allerdings die permanente *Disvocatio*, also die Niederlegung aller Gildenämter, erwarten), des Aves und die Kirche des Phex, die ihren Geweihten erlaubt, um der Tarnung willen die Identität als Magus aufrechtzuerhalten. Insbesondere die Kirchen des Praios und des Kor, aber auch viele Tempel vor allem der Rondra- und

Ingerimm-Kirche, erwarten sogar, dass sich der Anwärter mit dem Ritual der PURGATION vor der Weihe die astrale Kraft ausbrennen lässt. Andere Kirchen erlauben, dass der Geweihte seine Astralkraft im Sinne der Kirche nutzt, sie ansonsten aber nicht einsetzt. So dürfte etwa ein früherer Zauberer und nunmehriger Efferd-Geweihter keine Feuerzauber mehr anwenden.

Alle Zwölf- und Halbgötterkirchen ohne Ausnahme bestehen darauf, dass Hexen, Druiden, Geoden und Schamanen die Verehrung ihrer 'Götzen' aufgeben und sich von ihren Zirkeln und Schwesternschaften lossagen. Spätberufene aus diesen Kreisen, aber auch Gildenmagier müssen sich somit von vielen wichtigen Aspekten ihres bisherigen Lebens trennen, so dass sie, verglichen mit Nichtzauberern mehr Zeit und Mühe aufzuwenden haben, um sich im Noviziat auf die Weihe vorzubereiten. Insbesondere in Magierkreisen heißt es, dass manchmal die Fähigkeit, Astrale Kräfte zu regenerieren, unter der Weihe leidet. Einige, die sich haben weihen lassen, glauben, selbst unter diesem Phänomen zu leiden. Vielleicht rührt dieser Glaube daher, dass es offensichtlich nicht möglich ist, im Zustand der Entrückung Astrale Kräfte zu regenerieren.

AKOLUTHEN

Weitaus verbreiteter als die nachträgliche Weihe ist die Annahme der Akoluthenwürde. Diese ist mit weit weniger Auflagen verbunden, auch wenn viele Laienpriester sich möglichst nah an den Geboten ihrer Kirche orientieren. Oftmals bedeutet eine solche Ernennung auch gesellschaftliches Prestige (SO-Anhebung), vor allem aber können sich Akoluthen mit einer gewissen Ausbildung als Ritualhelfer bei größeren Liturgien nützlich machen oder weltliche Priesteraufgaben übernehmen. Die meisten Akoluthen sind Altarhelfer oder Mitglied eines großen Kirchenordens.



DER WEG ZUM GEWEIHTEN HELDEN – DIE PRAXIS

Hier haben wir einige Tipps für Spielleiter und Spieler zusammengetragen, mit den Sie dem Spiel des Geweihten Leben einhauchen können. Konkrete Ideen zur Integration von Götterdienern in einen Abenteuer-Hintergrund sowie Ideen für Szenarien im Umfeld der Kirchen und Kulte finden Sie am Ende dieses Bandes.

"Azila, so komm doch endlich! Die Novadis werden uns umbringen!", schrie der Krieger Perainidan seiner Weggefährtin zu. "Komm! Wir müssen die anderen einholen!"

Doch Azila hörte ihn nicht. Stolz und aufrecht stand die Rondra geweihte Amazone im heißen Wüstensand, Brünne und Helm gleißten in der erbarungslosen Sonne, und sie hielt ihren Säbel locker in der Rechten — ganz ein Abbild der kriegerischen Göttin, ganz eine 'Blutlöwin'. Immer größer wurde die Staubwolke der Novadis, die sich auf ihren Shadifim gestreckten Galopp durch den Sand kämpften.

'Wie schön sie sind!', dachte Azila und begriff zum ersten Mal, dass auch Männer in einer solchen Vereinigung mit ihren prachtvollen Pferden ein Anblick[^] waren, der das Herz Rondras höher schlagen lassen konnte. 'Doch sie sind Heiden. Und sterben werden wir sowieso, ob hier oder schmachlich auf der Flucht. Rondra, mein Augenbück[^] ist gekommen. Empfange mich!' Perainidan sah, wie sich der Kiefer seiner Freundin zu dieser entschlossenen Miene spannte, die besagte, dass sie nicht umzustimmen war. Doch als sie sprach, mochte er ihren Worten kaum trauen: "Geh, Perainidan! Sorge für die anderen, vielleicht kommt ihr ja durch. Rettet die Prinzessin, sie hat ein tapferes Herz! Ich werde diesen Heiden einen Kampflieferrn, der ihnen zeigen wird, dass man Frauen nicht in Zelte zum Stecken und Kinderkriegen wegsperrt."

Der Krieger diskutierte nicht lange — dazu blieb keine Zeit. Ein letztes Mal klopfte er seiner Freundin auf die Schulter und flüsterte mit belegter Stimme: "Rondra mit dir, Azila."

Die Augen der Amazone waren klar und ohne Furcht, als sie seinen Blick[^] erwiderte und kurz nictete.

Perainidan blickte nicht zurück[^], als er den anderen Gefährten folgte. Er hatte nicht den Mut zu tun, was Azila tat, doch ersah auch den Sinn nicht. Warum sterben, solange es noch Hoffnung auf Rettung gab? Warum das Leben wegwerfen, statt darum zu kämpfen, selbst wenn das hieß, zu fliehen? Doch möglicherweise lieferte Azila den Novadis tatsächlich eine Schlacht, wie sie noch keine gesehen hatten. Und vielleicht sorgte ihre Tat tatsächlich dafür, dass ihm und den anderen genug Zeit zur Rettung blieb. Erst als er die ersten Felsbrocken erstiegen hatte, wandte er sich mit schwerem Herzen um. Azila stand noch immer furchtlos allein in der offenen Wüste und erwartete die Reiter.

"Für die Königin, für Rondra!", gellte der Kriegsschrei der Amazonen zu ihm herüber. Keinen Herzschlags später schloss sich die Staubwolke um die Frau und verwehte Perainidan den Blick auf die Geschehnisse.

"Möge Rondra dir gnädig sein, Azila!", betete er laut, dann wandte er sich um und kletterte weiter

Als er schwitzend zu seinen Gefährten stieß, blickten diese ihn verwunden an.

"Wo ist Azila?" fragte der Händler und reichte ihm einen Wasserschlauch. "Azila beschreitet die Stufen nach Alveran", erwiderte Perainidan grimmig, trank einen Schluck und reichte den Schlauch zurück. "Sie hat uns wertvolle Zeit erkaufte. Kommt, lasst uns die Prinzessin nach Hause bringen. Und Rondra gebe, dass sie es wert war."

MYSTISCH ODER MENSCHLICH? TIPPS FÜR SPIELLEITER

Im Spiel mit Geweihten müssen Sie sich als Spielleiter oder Spielleiterin auf solche oder ähnliche Situationen gefasst machen, besonders, wenn ein Praios-Diener, ein Kor-Geweihter, eine Tsa-Dienerin oder eine Rondra-Geweihte zu den Helden Ihrer Spielrunde gehört. Doch eine solche Handlung hat auch eine andere Seite: Hat die Rondra-Geweihte genug Mut, um sich dem mehrere Dutzend Köpfe zählenden Novadihaufen allein entgegenzustellen? MUSS der Praios-Priester eine Mut-Probe ablegen, wenn er mit erhobenem Sonnenszepter und gilbornischen Gebeten auf den Lippen unbeirrt auf den monströsen Irrhalken zuhält, um ihn zu vertreiben? Wie steht es mit der Tsa-Priesterin, die sich den Lehren ihrer Göttin gemäß zwischen die Klingen zweier Hitzköpfe stellt, um den Kampf zu verhindern, oder um die Peraine-Priesterin, die noch mitten im Schlachtgetümmel das blutbedeckte Feld betritt, um zu tun, worauf sie ihrer Göttin das Weihegelübde schwor: Leidende zu versorgen, die ihrer Kunst bedürfen? Natürlich geht es nicht nur um gewürfelte Mut-Proben. Die Frage, ob jemand für eine Weihe geeignet ist, betrifft die Geweihtenschaft ja immer dann, wenn die Vorschriften der Kirchen (also eventuell der Wunsch und das Wohl der Gottheit) mit den allzu menschlichen Werten wie Furcht und Mitgefühl kollidieren (wie etwa bei der Frage, ob man einen Gläubigen, den man nicht befreien kann, lieber tötet, als seine Seele an Dämonen oder den Namenlosen preiszugeben ...). Die Frage lässt sich auf folgenden Kern reduzieren: *Regieren die Lehren der Gottheit und der Kirche über die Emotionen des Geweihten?* Ihre Entscheidung, verehrte Spielleiterin, verehrter Spielleiter, setzt für Ihre Runde den 'Ton' — für die Priesterschaft in Ihrer Runde sowie für den

Umgang mit Göttlichkeit und Mystik. Möglicherweise entscheiden Sie sich auch für einen Mittelweg, der zwischen Alltagsleben und Ausnahmesituationen unterscheidet — in jedem Falle sollten Sie jedoch ein, zwei Gedanken darauf verwenden, wie Sie mit solchen Situationen umzugehen gedenken.

MENSCHLICHER SPIELSTIL

Geweihte sind auch nur sterbliche Lebewesen. Das heißt, dass sie ganz normale Gefühle mitbringen und auch nach der Weihe noch ebenso viele Ängste haben wie zuvor. Die Glaubenslehren sind nur Richtlinien, an die sich die Priesterschaft zu halten hat, und kein noch so glühender Glaube wird dies ändern. Eine Rondra-Priesterin, die sich den anstürmenden Novadi-Horden entgegenstellt, muss eine Mut-Probe ablegen, ebenso wie die Peraine-Priesterin, die sich noch unter den Schwertern der verfeindeten Parteien auf das Schlachtfeld wagt, um ihre Pflicht zu tun. Natürlich kann sie sich diese Probe vorher mit einem Mirakel erleichtern. Tut sie dies aber nicht oder versagt sie in dem einen oder anderen Fall, wird sie ihr Mut verlassen, und sie wird die Flucht ergreifen oder die Verwundeten sterben lassen — und anschließend eine größere Glaubenskrise durchmachen müssen.

Der menschliche Spielstil macht die Geweihten fehlbarer, belädt sie mit Selbstzweifeln und Versagensängsten, gestattet alles in allem also tragische Figuren und großes Rollenspiel, wenn eine Geweihte gegen ihren Glauben verstoßen hat und Buße tun muss. Auf der anderen Seite erfordert dieser Spielstil mehr Würfelwürfe, da sich die Peraine-

Priesterin zuerst durch ein Mirakel zur Steigerung des Mut-Wertes, dann durch die Mut-Probe und schließlich durch diverse Würfe auf Liturgien und *Heilkunde-Wunden-Proben* kämpfen muss.

MYSTISCHER SPIELSTIL

Anders dagegen der mystische Spielstil, der davon ausgeht, dass die Geweihten die Lehren ihrer jeweiligen Gottheit so verinnerlicht haben, dass sie sie in fast jedem Fall über ihr eigenes Wohl oder Wehe stellen. Die Rondra-Priesterin wird selbstverständlich keinen Fußbreit Boden zurückweichen, denn das hieße, vor den Augen der Göttin zu versagen. Die Peraine-Priesterin traut sich natürlich auf das Schlachtfeld, denn dort leiden und sterben Verwundete, die des Segens der Göttin bedürfen. Proben auf Mut fallen weg, eventuell können Sie als Spielleiterin oder Spielleiter sogar Mirakelproben weglassen, wenn die Handlungen nur dazu dienen, den Pflichten der Priesterschaft nachzukommen.

Der mystische Spielstil erlaubt heroisches Rollenspiel, in dem Ihre Helden intensiven Kontakt zu den aventurischen Göttern besitzen, wahrhaft gesegnet sind und immer ein klares Ziel vor Augen haben. Selbstzweifel werden nicht durch fehlgeschlagene Würfelwürfe ausgelöst (können aber natürlich durch Fehlentscheidungen oder Ähnliches trotzdem Relevanz für das Spiel besitzen). Mit diesem Stil ersparen Sie sich und Ihrer Runde viele Würfelwürfe in den schönsten und mystischsten Szenen und verleihen den Göttern und ihren Dienern einen wirklich überderischen Hauch. Auf der anderen Seite berauben Sie sich einer wesentlichen Dimension des Spiels eines Geweihten: der Menschlichkeit und dem Aufeinanderprallen der bisweilen unmenschlichen Vorschriften und Bedürfnisse von Kirche und Gottheit auf der einen Seite und den menschlichen Gefühlen der Priesterschaft sowie der entsetzlichen Einsicht, dass diese beiden Größen bisweilen einfach nicht miteinander vereinbar sind, auf der anderen Seite. Und so stellt sich letzten Endes eine weitere Frage: Wie spielt man Geweihten-Charaktere?

STOIZISMUS ODER DER WUNSCH, ZU BEKEHREN? TIPPS FÜR SPIELER

Wer einen Geweihten spielen möchte, ist in der Regel ein Freund des charakterlastigen Rollenspiels. Denn die Haupttätigkeit eines Geweihten ist Interaktion — mit dem Spielleiter, aber auch mit den Mitspielern. Ein Geweihter oder Priester hat nicht nur den Auftrag, im Sinne

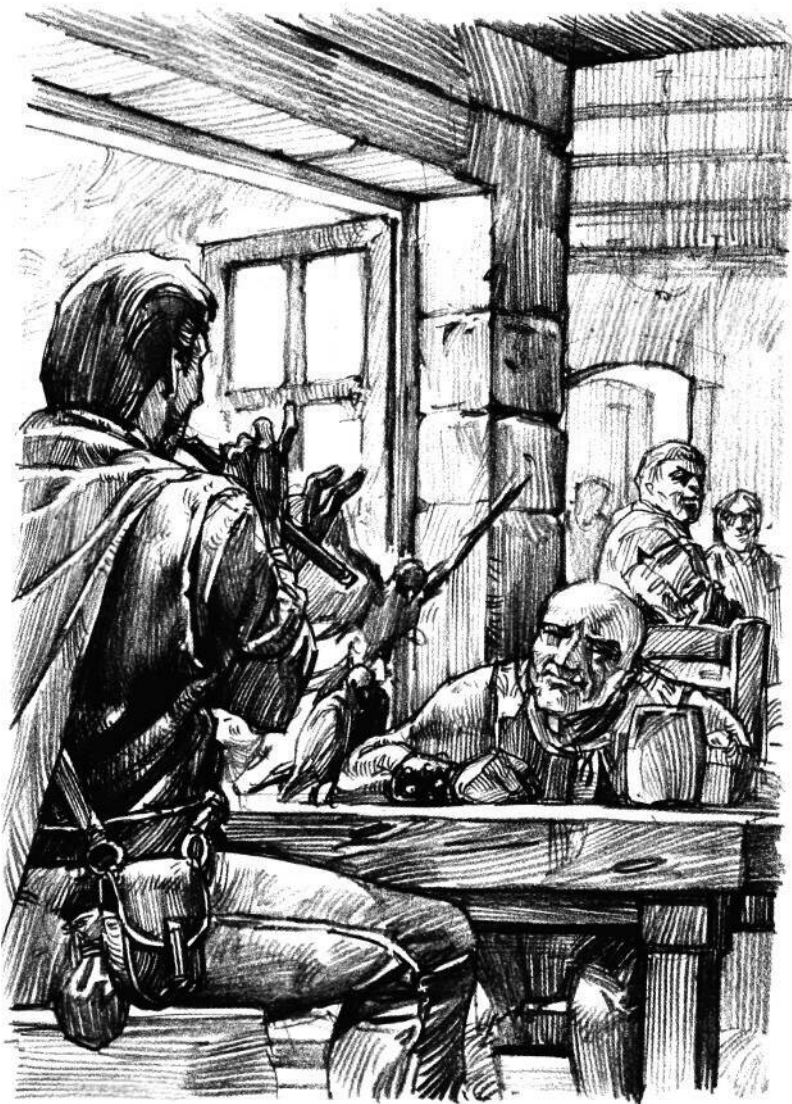
seines Gottes zu leben, er steht auch für seinen Gott ein. Das bedeutet: Er vertritt ihn und seine Prinzipien nach außen hin. 'Bekehren' heißt das Zauberwort, das jeder Aventurier, der einem Gott oder einer Göttin geweiht ist, ganz oben in seiner Prioritätenliste ansiedeln sollte. Sei es nun mit Worten oder mit Taten.

So weit die Theorie. In der Praxis aber ist jeder Götterdiener so individuell wie sein Spieler. Selbstverständlich kann sich also ein Geweihter auch auf den Standpunkt stellen, dass "die Ungläubigen es nicht wert sind, den Namen Rondras oder Firuns auch nur auszusprechen und es ohnehin niemals schaffen werden, sich die Erlaubnis zu verdienen, diese Gottheit anzubeten". Auch ist es denkbar, dass ein Swafnir-Geweihter die Meinung vertritt, dass die speziellen Schutzgötter des thorwalschen Volkes auch nur für seine Landsleute zuständig sind — schließlich haben die Mittelländer ihren eigenen Schutzgott: Praios. Wozu also sollte man ihnen den Glauben an Swafnir nahe legen? Und für Schamanen wiederum gilt: Nicht jeder Schamane ist von einem Gott geprüft und akzeptiert. Die meisten sind schlichtweg - wenn auch tief gläubige - Zauberer.

BEKEHREN

Sein Gegenüber von seinem eigenen Glauben zu überzeugen muss nicht zwingend plakativ geschehen. So wird ein Hesinde-Geweihter vielleicht keine Gelegenheit verstreichen lassen, seinen Begleitern immer wieder aufs Neue die Wunder alter Schriften oder Artefakte nahe zu bringen. Und insofern ist es auch nicht unerwartet, dass er den Praios-Gläubigen heftigst ersucht, einen Fund nicht fortzuschließen, oder einen Magier vehement daraufhinweist, dass dieses und jenes Artefakt unmöglich zerstört werden darf, ehe es untersucht wurde — nein, es sei mitnichten 'nur' ein Unsichtbarkeitsring, es ginge doch auch um das Alter des Artefaktes selbst.

Ebenso ist es aber auch möglich, dass eine Geweihte des Boron eine immer heftiger werdende Diskussion lange Zeit schweigend verfolgt, um dann nach aufmerksamer Beobachtung und reiflicher Überlegung das Problem (und seine Lösung) in einem kurzen, prägnanten Drei-Wort-Satz auf den Punkt zu bringen. Ein Firun-Geweihter mag seine



Gefährten auf die Natur und ihre Tücken aufmerksam machen, indem er mitnichten ihr angeregtes Geplaudere unterbricht, sondern sich räuspert und ins Tal auf zwei spielende und daher unachtsame Jungtiere zeigt, die von einem am Himmel kreisenden Habicht belauert und im nächsten Moment getötet werden.

Kurz und gut: Wer immer nur darauf beharrt, dass etwas so und so gemacht werden muss ("Nein, wir Praios-Geweihten erlauben das nicht!" - "Nein, wir Rondra-Geweihten fliehen nicht!"), wird niemanden überzeugen können, sondern seinen Begleitern vielmehr binnen kürzester Zeit gehörig auf die Nerven gehen.

Dies aber ist gewiss nicht im Sinne der Gottheit. Denn keiner der Zwölfgötter, ihrer Geschwister, nicht die göttlichen Zwillinge, Rastullah oder irgendeine andere Gottheit hat sich und ihren Geweihten oder Priestern 'Stumpfsinn' oder 'besserwisserischen Stoizismus' auf die Fahnen geschrieben.

DAS RECHTE MAß

Da aber jede Gottheit doch gewisse Prinzipien vertritt und ihre Anhänger nach diesen zu leben versuchen, kommt es häufiger zu Auseinandersetzungen, wenn ein Geweihter in der Heldengruppe ist. Dies liegt — so möchten wir behaupten — mitnichten per se an dem Geweihten als Heldentyp. Die Tsa-Geweihte, die ihren Mitreisenden die Niederhöhlen heiß macht, weil sie sich ihrer Feinde erwehren — und sie dabei vermutlich auch töten -, und sich fortan schmollend in die Ecke setzt, weil niemand ihr während des Kampfes zuhört oder gar seine Waffen senkt, oder der Travia-Geweihte, der dem Feind während der Nachtwache die Tür öffnet, um ihn gegen den Willen der Gruppe an das Herdfeuer zu lassen, handelt nicht verantwortungsvoll.

Nicht Trotz sollte die Motivation eines Geweihten sein, sondern der Wunsch zu überzeugen. Gelingt dies nicht, so waren die Argumente des Geweihten nicht gut genug — und er sollte sich redlich mühen, bessere zu finden. Im Vorfeld des Kampfes hat die Tsa-Geweihte die Möglichkeit, gemeinsam mit ihrer Gruppe nach Alternativen zu einer bewaffneten Auseinandersetzung zu suchen. Und der Travia-Geweihte sollte gleichfalls nicht ohne Absprache die Zuflucht der Gruppe gefährden, nur um stoisch und ohne gedankliche Eigenleistung einem Dogma gerecht zu werden. Selbiges gilt für die auf Seite 20 beschriebene Rondra-Geweihte Azila. Wenn es wirklich klug ist und die einzige Überlebenschance der Gruppe, so mag ein der Rondra gefälliger Opfertod Sinn machen. Aber so ein Alveranskommando' will gut überlegt und mit gesundem Menschenverstand geprüft sein.

Denn über diesen verfügt auch ein Geweihter — oder sollte es zumindest tun. Ein aventurischer Charakter ist in seiner Welt ein Wesen aus Fleisch und Blut. Er sollte nicht den Prinzipien geopfert werden, weil 'es ja so im Regelbuch steht, dass der Geweihte das und das so und so macht'. Gerade bei einem Geweihten ist es ungemein spannend, sich in diese facettenreiche Figur hineinzudenken — und dabei eben nicht zu vergessen, dass er ein lebendiges Wesen ist, das den Tod (selbstverständlich) auch fürchtet.

REAL EXISTENTE GÖTTER

Der Aventurier glaubt nicht nur, dass es seine Götter gibt, er hat sehr gute Gründe zu behaupten, dass er es weiß. Denn schließlich griffen einige der Götter nicht nur 'persönlich' in die Geschehnisse ihrer Gläubigen ein, man spürt ihr Wirken auch ständig und direkt - nicht zuletzt, da den Geweihten, Schamanen und Priestern vieler Götter die Fähigkeit des Mirakel- oder Ritual-Wirkens gegeben ist. Dennoch ist auch ein aventurischer Gläubiger in vielen Fällen auf seinen Glauben angewiesen.

Ein Zwiegespräch eines Geweihten mit seinem Gott ist in den allermeisten Fällen eher ein Gefühl denn eine Diskussion. Ausnahmen mögen hier vielleicht einige Phex-Geweihte bilden, die derart geschickt zu handeln verstehen, dass ihr Gespräch mit dem Listenreichen wirk-

lich ein direktes Zwiegespräch (und nicht einen Selbstdialog) darstellt. Auch gibt es einige hohe Geweihte, die einen wirklichen, und — nach wissenschaftlichen Maßstäben — nicht mystischen Kontakt zu ihrem Gott aufzubauen vermögen. Doch bei vielen Geweihten, Gläubigen und Priestern ist es vielmehr der Glaube selbst, der sie die Nähe zu ihrem Gott spüren lässt. Oder auch: Der Glaube kann Berge versetzen.

Dass dem Aventurier die Götter real erscheinen, schließt nicht aus, ja erlaubt es sogar, auch 'Ungläubigen' die Existenz 'ihrer' Götter zuzugestehen, auch, wenn man sie als nicht verehrungswürdig oder die daraufbauende Religion als grundfalsch ansieht: Auch der Novadi sieht die Wunder der Zwölfgöttergeweihten, aber er sieht sie nicht als Beweis für die Überlegenheit der Zwölfe, sondern hält sie häufig für anmaßend. Und da nicht überall kompetente Analysemagier oder Hesinde-Geweihte zugegen sind, hat auch eine Kaskju der Nivesen einen Anspruch darauf, dass ihre Heilungen als göttliches Wirken angesehen werden.

RADIKALE UND GEMÄßIGTE

Selbstverständlich gibt es auch in Aventurien radikale Vertreter ihres Glaubens. Doch sitzen diese in den allermeisten Fällen ihr Leben lang in einem Tempel - oder sie leben nicht lange. Ein Geweihter, der über eine längere Zeit mit einer Heldengruppe durch Dere gewandert ist, hat gelernt, auch mit den schwierigsten Situationen zu leben. Denn er hat sich entschlossen, seinen Glauben in die Welt hinaus zu tragen und mit ihm in der rauen Praxis Dinge zu bewegen.

Insofern ist dem lange Jahre wandernden Praios-Geweihten der Magier in seiner Gruppe - obschon immer noch ein Dorn im Auge - vor allem ein Partner vieler Diskussionen. Setzt der Gefährte die Magie gewissenhaft ein? Weiß er, welche Verantwortung er trägt, und müht er sich, dieser gerecht zu werden? Ist der Praios-Geweihte, der dem Scharlatan Wahrhaftigkeit predigt, wirklich nur ein miesepetriger Spielverderber? Oder hilft er nicht vielmehr auch, den Blick seines Gefährten zu schärfen für die Grenze zwischen einer guten Geschichte und einer Lüge, deren Folgen unabsehbar sein könnten? Die Rondra-Geweihte, die ihren Begleitern ein Gefühl für Ehre nahe bringt, oder der Aves-Geweihte, der sie lehrt, jeden neuen Tag als eine Herausforderung zu begreifen, der Nandus-Geweihte, der ihren Blick für den Wert des Wissens schärft oder der Rur-und-Gror-Priester, der mit seinem unerschütterlichen Optimismus gewiss viel zur Moral der Heldengruppe beiträgt - all diese Götterdiener tragen den Geist ihrer Religion in ihre Heldengruppe.

In diesem Sinne ist ein Geweihter in der Heldengruppe für seine Mitreisenden das, was er sein sollte: ein kritischer Beobachter, der vieles in Frage stellt und seinen Gefährten unermüdlich die Prinzipien seines Glaubens nahe bringt. Und insofern ist er — auch über die Mirakel- oder Ritualfähigkeit mancher Priester oder Schamanen hinaus — eine Bereicherung für jede Heldengruppe.

DIE KUNST DER BALANCE

Die denkbaren Möglichkeiten für eine für Spiel und Spielspaß sinnvolle Balance zwischen Situationsentscheidungen, individueller Charaktergestaltung und publizierten Vorgaben sind so mannigfaltig wie die Charaktere der Spieler (und ihrer Helden), die sich diesem Balanceakt stellen. Der Spielspaß aller steht im Vordergrund einer Rollenspiellrunde und sollte letzten Endes das ausschlaggebende Kriterium sein.

Kurz gesagt: Spielen Sie Ihren Geweihten-Charakter gern prinzipientreu, aber auch realistisch. Und vergessen Sie über der aventurischen Hingabe Ihres Helden zu seinem Gott den Spaß Ihrer irdischen Spielrunde nicht.

Glaubensdispute können ein Spiel ungemein bereichern. Aber irgendwann sollte auch die noch so hitzigste Diskussion vertagt oder zu den

Akten gelegt werden, damit auch eher pragmatisch orientierte Charaktere wie Söldling oder Jäger wieder zum Zuge kommen. Letzten Endes liegt die Verantwortung für ein gelungenes Spiel mit Geweihten hier - wie immer - bei allen Mitspielern. Der Spieler selbst sollte wissen, welche Motivation sein Geweihter hat, bei ausgerechnet dieser Gruppe mitzureisen, und sich überlegen, was ihn auch in schwierigen Situationen 'bei der Stange' halten kann. Aber auch die Begleiter des Geweihten (und ihre Spieler) sollten nicht aus den Augen verlie-

ren, was es inneraventurisch bedeutet, mit einem Götterdiener unterwegs zu sein - dies gilt sowohl für die 'Hackordnung' innerhalb der Gruppe als auch für die Anwendbarkeit diverser Methoden (Einbruch, Meuchelmord, Armbrust-Benutzung oder hinterhältige Fallen). Und nicht zuletzt liegt es in der Verantwortung des Spielleiters, sein Abenteuer kritisch daraufhin zu prüfen, wie seine Meisterpersonen mit Geweihten umgehen werden und ob die Geschichte für den Geweihten überhaupt spielbar ist.

ORDEN IM SPIEL

Macht und Einfluss von Orden werden oft überschätzt. Ebenso wie einzelne Helden sind Ordensmitglieder meist Spezialisten auf ihrem Gebiet, und wo Helden sich in zu einer Gruppe zusammenschließen, um ihre Ziele zu erreichen, muss ein Orden oft auf 'externe Spezialisten' zurückgreifen. Insbesondere der Blutzoll während der Dämonenschlacht hat dafür gesorgt, dass viele Ordensgemeinschaften auf Hilfe von Helden angewiesen sind. So beschreiben die Ordensgrößen in diesem Regelwerk (nähere Erläuterungen hierzu finden Sie in GKM 21) bei einigen Orden einen Stand, der erst in einigen Jahren wieder erreicht sein wird. Was nach außen groß als 'Ordensburg' oder 'Ordenshaus' dargestellt wird, kann auch lediglich ein letzter Außenposten am Rande der Zivilisation sein, der kaum ein halbes Dutzend ständige Mitglieder aufweist. Geblendet von der scheinbaren Macht und Größe, durch Burgen, Klöster oder andere Niederlassungen darf man nicht vergessen, dass die Darstellung des Ordens nach außen eine Menge Geld verschlingt. Orden geraten in Geldnöte und damit in Abhängigkeit von weltlichen oder kirchlichen Einflüssen. Oft sind sie zudem nur Handlanger ihrer Kirche, werden durch interne Strukturen oder Hierarchien gebremst und handeln dementsprechend nur schwerfällig. Zudem haben sie bisweilen ebenso mächtige Feinde: Die Draconiter sind in ihrer Kirche nicht unumstritten, die 'Eiserne Schlange' wiederum wird innerhalb der Draconiter überaus bedenklich angesehen und die Golgariten haben die Macht einer ganzen dämonischen Domäne und die weltlichen Handlanger Al'Anfas gegen sich. Auch die Berichterstattung im Aventurischen Boten* mag auf den ersten Blick täuschen. Einige Orden verstehen es, sich durch gute Beziehungen zu den aventurischen Druckhäusern eine 'gute Presse' zu besorgen. Dies mag dann so aussehen, als wären sie an allen aventurischen Brennpunkten präsent. Dass sie dies nicht sind, wird klar, wenn man sich vor Augen hält, wo sie in den letzten Jahren überall *nicht* eingreifen konnten oder wo ihnen Helden zuvor kamen. So mag denn auch das Wirken eines kleinen, fanatischen und stillen Ordens grö-

ßeres bewirken können als das einer großen starren Gemeinschaft, die über wesentlich größere Geldmittel verfügt. Die Mitglieder verschiedener Orden, z.B. die Badilakaner, sind oft 'weltnaher' als Tempelpriester und können somit zu Helfer der Helden, aber auch ebenbürtigen Gegnern werden. Abenteurer, Questadores und ähnliche Vagabunden - oft als Helden gerühmt - können sich nicht ohne weiteres an den örtlichen Rondra-Orden wenden, um ein Problem von diesem lösen zu lassen. Erstens ist es fraglich, ob sie mit ihrem Anliegen überhaupt bis zu den 'Entscheidungsträgern' vorgelassen werden. Und selbst wenn: Die Ordensleute brauchen eine eindeutige Motivation, um Ressourcen oder sogar Leben ihrer Ordensmitglieder aufs Spiel zu setzen. Viele Ordensangehörige haben ihr Leben nur einem bestimmten Aspekt ihres Gottes oder ihrer Göttin gewidmet, was sie unempfindlicher für Argumente der Helden macht, die nicht genau diesen Aspekt ansprechen. Oder das Anliegen der Helden fällt ordensinternen Kompetenzrängeleien zum Opfer, selbst ein Recke von tadellosem Ruf wird dann nicht unbedingt so behandelt, wie es angemessen erscheint. Und wer verbissen verlangt, zu einem 'Vorgesetzten' vorge lassen zu werden, muss damit rechnen, schlicht vor die Tür gesetzt zu werden - denn immerhin ist er der Bittsteller und kann keine Forderungen stellen. Auch als Informationsquelle sind nicht alle Orden zu nutzen - oft genug sehen sie sich eher als Behüter von gefährlichen Geheimnissen, an denen viele Mächte interessiert sind. Daher geben sie sehr wohl Obacht, wem sie sich öffnen - jedenfalls keinen dahergelaufenen Unbekannten. Die Schriften, die von 'Hütern', 'Draconitern' und anderen gelagert werden, sind kaum zugänglich. Und vielleicht hat jemand - oder etwas - gar Interesse an jenen, die die Marbiden im schmerzlosen Dauerschlaf halten ... Daher sind die Helden Aventuriens nicht nur weiterhin bei allen 'großen Problemen' gefragt, sondern können auch zu Ordensproblematiken hinzugerufen werden. Und sei es nur, weil bei internen Querelen einem Externen mehr Vertrauen und die nötige Objektivität zugestanden wird ...



*) Der Aventurische Bote ist das zweimonatlich erscheinende Magazin zu der Welt des Schwarzen Auges. Hier können Sie Artikel zum aktuellen Geschehen in Aventurien, zur Fortschreibung der Geschichte, aber auch viele Tipps für Spielleiter und Spieler finden. Ein Probeexemplar erhalten Sie gegen Einsendung von derzeit 2,50 Euro (Änderung vorbehalten) in Briefmarken bei Fantasy Productions, Postfach 1517, 40675 Erkrath

DERISCHE MACHT IN IRDISCHEN REGELN – MIRAKEL UND LITURGIEEN

Weltliches Ansehen und weltliche Macht der Kirchen sind sicherlich ein wichtiger Aspekt des Geweihten-Lebens und -Erlebens. Das Zentrale, Wesentliche am Geweihten-Dasein ist jedoch die innige Verbindung zum Göttlichen und zur Gottheit, die Fähigkeit, das Wesen einer Gottheit direkt zu spüren, als ihr Werkzeug zu dienen und ihren Willen durch Mirakel, Liturgien in die Welt zu bringen, ja sogar ihren Blick direkt auf die Welt der Sterblichen zu lenken, um sie zum Eingreifen zu bewegen.

KARMAENERGIE

»Ist denn aber die Kraft, welche den Kosmos durchströmt und ihn ordnet, gänzlich so, wie sie war, als sie LOS' Blut und Geist war? Ist sie nicht Teil der Welt und somit weltlich geworden, so wie LOS und SUMU nicht mehr sind, weil der Kosmos ist? Treiben die Diener der Alveranier Blut-Zauberei mit LOS' Blut oder spüren und greifen sie den Kosmos wie es die Zauberer tun?«

- aus den Chroniken von Ilaris; zitiert nach einer Übertragung ins verständlich moderne Garethi

Karmaenergie ist nicht, wie manchmal interpretiert, allein der Wille eines Gottes oder ein Maß für Frömmigkeit, sondern — für Spielzwecke und auch im Verständnis vieler Geweihter — eine götterverleihe Kraft, eine Energieform. Sie entstammt dem Nayrakis, dem geistigen und ordnenden Aspekt der Schöpfung und damit nominell dem Bereich des Los; Karmaenergie, die vor allem die fünfte Sphäre, die Götterwelt Alveran, erfüllt, kann als direkte Vergrößerung des reinen Nayrakis angesehen werden, so wie die Lebensenergie eine Vergrößerung des Sikaryan, der schöpferisch-körperlichen Urkraft ist.

Doch 'Vergrößerung' ist nur in philosophischer Hinsicht richtig, denn auch die göttliche Karmaenergie ist immer noch eine überaus feine, subtile und zugleich mächtige Kraft. Sie ist durch noch größere Kräfte, zu denen auch die 'elementare' Astralkraft zählt, fast nicht zu verändern oder zu erkennen: Keine Magie kann Auskünfte über die Essenz eines Sterblichen, seine Wahre Seele oder die karmale Stärke eines Geweihten geben, und nur die mächtigsten Zauberer und ihre Magie sowie das Wirken weniger, schrecklicher Dämonen können göttliches Wirken oder Wunder beeinflussen.

DIE WEIHE ZUM PRIESTER

Das grundlegende Ritual einer jeden Kirche ist das der Priesterweihe. Im Rahmen dieser Zeremonie (siehe die Liturgie ORDINATION, S. 104), die je nach Kirche ihre eigene Symbolik verwendet, wird der Novize in einen entrückten Zustand versetzt, in dem er die unmittelbare Gegenwart der Gottheit erlebt, von ihr geprüft und bei Wohlgefallen an Geist und Seele berührt und verwandelt wird. Künftig ist er in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne der Gottheit zu ordnen.

Denn das ist der eigentliche Sinn der Geweihtenschaft: Natürlich ist sie auch daran interessiert, ein Leben gemäß den göttlichen Lehren zu führen und den Glauben an die Macht des Gottes und die Bedeutung seiner Prinzipien zu fördern.

Doch das tun auch ungeweihte Klosterschwister und Laienprediger. Die eigentliche Mission der Geweihten ist es, mit ihrer Karmaenergie die Interessen und Prinzipien des Gottes auf Dere zu wahren.

Für gewöhnliche Sterbliche ist Karmaenergie nicht fassbar, und es erfordert ein besonderes Ritual, bei der der Gott einen ausgewählten Sterblichen an Geist und Seele verändert, damit dieser Karmakraft spüren und verwenden kann.

Karmaenergie wird von den Göttern (egal, ob Bewohner der fünften oder der sechsten Sphäre) gelenkt und beherrscht, aber nicht geschaffen. Nur die alveranischen Götter, die 'Zwölfgötter', scheinen praktisch unerschöpfliche Vorräte an Karmaenergie zu besitzen, die sie an ihre derischen Diener verteilen. Die 'Halbgötter' der Sechsten Sphäre besitzen anscheinend eigene Vorräte an Karmaenergie, die gewaltig, aber doch begrenzt sind, so dass sie sparsamer damit umgehen und weniger Geweihte berufen, ja bisweilen sogar ihren Willen nur durch Erwählte (siehe GKM 142f.) in die Welt projizieren.

NAYRAKIS UND SIKARYAN

Zwei Urkräfte prägen die Schöpfung: Nayrakis, der 'Geist des Los', und Sikaryan, das 'Leben der Sumu'. (Näheres hierzu finden Sie in MGS 5.)

Das Sikaryan ist dabei die körperliche Urkraft, aus der das fassbare Universum und die Elemente hervorgegangen sind. Zu ihren wichtigsten Ausprägungen — die dennoch nur eine 'Verdünnung*' des echten Sikaryan darstellen — zählt die Lebenskraft der Geschöpfe. Doch auch die Astralkraft als feinstes der Elemente gehört zum Bereich des Sikaryan, dem damit sogar die Geister der Natur und der Elemente zuzuordnen sind.

Das Nayrakis hingegen ist die geistige Urkraft, die Essenz der Ordnung, die die inneren Sphären formt, und daher körperlich nicht fassbar: Ihm entspringen angeblich die Kreativität und der Verstand, aber auch die Essenz der himmlischen Götter als Vertreter der Ordnung. Die Karmaenergie ist eine 'fassbare Verdünnung' des Nayrakis, das insgesamt von den Sterblichen (die eher zur leiblichen Hälfte der Schöpfung gehören) fast nicht begreiflich ist.

Sei es, dass sie eines seiner Häuser mit Glanz erfüllen und gegen Anfeindungen verteidigen, sei es, dass sie ausziehen, um in der ungezähmten Welt für die göttliche Ordnung einzutreten: Zu diesen Zwecken hat der Gott sie akzeptiert und mit einem Teil seiner Kraft ausgestattet.

Die genauen spieltechnischen Auswirkungen der Weihe finden Sie auf der Seite 156.

LITURGIEKENNTNIS UND KARMAENERGIE

Die Kenntnis der korrekten Gebete, vor allem aber der entsprechenden Einstimmung auf die Prinzipien der Gottheit, wird durch den Wert in Liturgiekenntnis (der jeweiligen Gottheit) ermittelt. Wir kürzen Liturgiekenntnis mit LK ab, Liturgiekenntnis-Wert mit LkW und Liturgiekenntnis-Punkte mit LkP/LkP*.

Liturgiekenntnis ist eine Gabe, also ein Talent, das nur Personen mit besonderen Fähigkeiten zur Verfügung steht und das vor Spielbeginn gemäß der Spalte E der Steigerungskostentabelle SKT (siehe z. B. MFF 46) gesteigert werden kann, im späteren Spielverlauf nach Spalte G. Steigerung der Liturgiekenntnis erfordert einen Lehrmeister oder eine Spezielle Erfahrung. Aneignung einer zweiten Liturgiekenntnis ist möglich, aber extrem selten: Es erfordert eine zweite Weihe (korrekt: eine neue Spätweihe), die die Abkehr vom bisherigen Glauben bedeutet. Diese zweite Weihe bringt einen Verlust von 7 Punkten auf den bisherigen Liturgiekenntnis-Wert mit sich, der dann auch im weiteren Heldenleben nicht mehr gesteigert werden kann.

Der Liturgiekenntniswert wird üblicherweise bei all jenen Proben verwendet, bei denen es um die Umsetzung von Karmaenergie geht, üblicherweise also als Ausgleichswert bei einer Mirakelprobe (siehe unten).

Durch die Weihe (und die Ausbildung davor) erhalten alle Geweihten einen Grundwert von 3 Punkten in ihrer jeweiligen Liturgiekenntnis; einige Kulte fördern die Liturgiekenntnis noch darüber hinaus. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Geweihte in der Lage ist, Mirakel zu wirken, Liturgien zu zelebrieren und die Aufmerksamkeit 'seiner' Gottheit auf sich zu ziehen, indem er sich auf das Wesen der Gottheit einstimmt, die korrekten Riten und Gebete vollführt und Karmaenergie fließen lässt.

Ein Geweihter einer alveranischen Gottheit erhält mit der Weihe 24 KaP, ein Geweihter einer anderen, Karma vergebenden Gottheit 12 KaE

Regeneration von Karmaenergie

Karmaenergie ist eine Gabe der Gottheit an einen (hoffentlich) erfolgreichen sterblichen Agenten — keine Kraft, die er wie Astralenergie aus der Umgebung zieht. Daher kann nur die Gottheit selbst dem Priester die aufgewendete KE ersetzen, und daher muss ein Geweihter auch stets bestrebt sein, die göttliche Gabe in Harmonie mit den Prinzipien seiner Gottheit einzusetzen.

Ein Geweihter erhält Karmaenergie zurück, wenn er sich intensiv mit Körper und Geist auf die Prinzipien seiner Gottheit konzentriert: Für jeweils acht Stunden Meditation und Gebet (möglichst ununterbrochen) kann er eine Mirakelprobe ablegen und erhält bei einem Erfolg LkP* Karmapunkte. Als Modifikatoren sind die im Text über Mirakelproben (siehe S. 27) genannten Boni und Mali für den Ort und den Zeitpunkt der Meditation angebracht: In einem Tempel während eines Feiertages kann man sich besser einstimmen als an einem gewöhnlichen Alltag irgendwo in der Wildnis oder gar mit Zweifeln im Herzen. Dazu kommt ein Zuschlag, der abhängig vom Abstand zur letzten Regenerations-Meditation ist: +12/-8/+4/+0 für einen Tag Abstand/zwei Tage/eine Woche/einen Monat.

Anders als beim Gebrauch der Karmaenergie hat jedoch, was die Rückerstattung angeht, die Gottheit erheblich mitzureden. Immerhin hat sie beim vorigen Mal dem Geweihten die KaP * zur Verfügung gestellt, damit dieser sie im Sinne der göttlichen Prinzipien anwendet. Wenn der Geweihte hingegen den Anschein erweckt, dass er einen Teil seiner Kraft doch nicht zu schätzen wusste, weil er sie für Albernheiten oder gar gegen die Prinzipien der Gottheit verschwendet hat, so mag die Gottheit durchaus deren Erstattung verweigern, bis der Geweihte Buße getan hat.

Denn letzten Endes vermittelt die Gottheit ihrem Geweihten nur dann neue Kraft, wenn sie (also Sie als Meister) den Eindruck hat, dass sich

der Geweihte aus ganzem Herzen für die göttlichen Interessen einsetzt, eine gewisse Erfolgswahrscheinlichkeit besitzt und die bisher verbrauchte Karmaenergie sinnvoll und konstruktiv eingesetzt und nicht etwa verschleudert hat. Eine Gottheit wird einen fähigen und eifrigen Diener nicht am Kraftmangel scheitern lassen, aber er wird keinen Funken seiner göttlichen Energie einem zweifelhaften Burschen hinterher werfen.

Meditation

Übrigens muss man sich 'Meditation' keineswegs in jeder Kirche als stummes Dazitzen vorstellen. Viele Geweihte der Rondra meditieren im ritualisierten Übungskampf, manche Hesinde-Geweihten meditieren durch das Lösen komplexer mathematischer Aufgaben im Kopfe, und die Meditationen der Rahja-Kirche haben viel mit Sinnlichkeit und Körperlichkeit zu tun (und bei den H'Ranga-Priestern der Achaz sind mit der 'Meditation' auch dem jeweiligen H'Ranga gefällige Opfer verbunden). Selbst in der Boron-Kirche schließt jedoch das Meditieren den normalen erholsamen Schlaf aus, und in der Zeit, in der er meditiert, kann ein Geweihter nicht durch Ruhe seine Lebens- oder (so vorhanden) Astralenergie regenerieren.

Erhöhung der KE-Basis

Bislang war davon die Rede, wie der Geweihte die Punkte zurückerhält, die ihm zu seinem derzeitigen Höchstwert fehlen. Wenn er hingegen diesen Höchstwert hinaufsetzen will, dann muss er versuchen, sich seinem Gott noch mehr anzunähern.

Diese mindestens zwei Wochen dauernde und üblicherweise nur einmal pro Jahr (meist im Monat der Gottheit) durchführbare 'Visions-' oder *Karmalqueste* ist eine abenteuerliche Reise des Geistes, und es bietet sich an, dass zumindest einmal im Geweihtenleben Spieler und Meister zwischen zwei herkömmlichen Spielsitzungen die mystischen Ereignisse dieser Queste ausspielen. Der Geist des

Geweihten ist zwar nicht die ganze Zeit auf Reisen, aber die zwischen den einzelnen Visionen liegenden Meditationen, Fasten- und Schmerzübungen, der Konsum bewusstseinsweiternder Drogen — und die nötigen Ruhepausen — erlauben dem Visionssuchenden keine Reisen, Studien oder gar Abenteuer.

Regeltechnisch kostet diese Meditation den Geweihten 300 AP und bringt IN/4 KaP zusätzlich ein, dazu 1/10 der LkP* einer Mirakelprobe (250 AP und IN/5 + LkP*/10 für Geweihte nicht-alveranischer Götter), aber zudem auch ein gehöriges Maß an Entrückung.

Die Mirakelprobe ist um die gleichen Modifikatoren (siehe S. 27) erschwert oder erleichtert wie eine Regenerations-Meditation.

Wie erwähnt ist die Karmalqueste sehr selten und wird üblicherweise zu speziellen Feiertagen der Gottheit durchgeführt. Ausnahmen von der 'einmal pro Jahr'-Regel sollten nur vor-

kommen, wenn der Gott bereits voraus-

ahnt, dass sein Geweihter zusätzliche Karmaenergie benötigen wird (also wenn Sie als Meister ein besonders riskantes und für die Interessen des Gottes wichtiges Abenteuer planen). In diesem Falle bietet es sich natürlich an, schon während der Queste erste vage Hinweise der Gottheit auf die drohenden Gefahren zu geben.



Es ist über die Karmalqueste hinaus nur in geringem Rahmen möglich, aus eigener Kraft Karmaenergie hinzu zu gewinnen: Dies sollte nur nach einer Speziellen Erfahrung eines entsprechenden göttlichen

Wirkens (also ein Meisterentscheid) möglich sein und wird so abgewickelt, dass der Geweihte Karmapunkte gemäß Spalte F der SKT hin- zu kauft, wobei das Maximum der zugekauften Punkte dem IN-Wert des Geweihten entspricht.

DIE MIRAKELPROBE

Um Karmaenergie in eine gottgefällige Wirkung zu verwandeln, ist stets (vom direkten und extrem seltenen Eingreifen der Gottheit selbst abgesehen) eine Mirakelprobe seitens des Geweihten nötig. Diese Probe wird auf die Eigenschaften *Mut*, *Intuition* und *Charisma* abgelegt. Sie dient dazu, die Geistseele des Geweihten mit dem Wesen der Gottheit zu harmonisieren und ihm so zu ermöglichen, die in ihm ruhende Karmaenergie geordnet ausströmen zu lassen, damit sie in der Welt Wirkung zeigt und ein 'wundersamer' Effekt zustande kommt.

Genau diese Einstimmung und die Kenntnis der harmonischen Riten, um die Karmaenergie hervortreten zu lassen, werden durch die Liturgiekenntnis repräsentiert, so dass der Liturgiekenntnis-Wert als Ausgleich bei einer Mirakelprobe eingesetzt werden kann. Wie jede Talent- oder Zauberprobe auch kann diese Probe durch Zuschläge und Abzüge modifiziert sein, die aus der Situation und der Umgebung herühren. Eine Übersicht über diese Modifikatoren finden Sie auf der gegenüberliegenden Seite.

Misslungene Mirakelproben führen dazu, dass ein Teil der Karmaenergie unwillentlich verströmt, aber nicht der gewünschte Effekt erzielt wird: Die bei einem Misserfolg verlorene KE beträgt die geplanten KaP geteilt durch zehn. Da Karmaenergie als Aspekt des Nayrakis aber keine chaotischen Effekte, sondern nur eine Erhöhung der Ordnung bewirken kann, entscheidet der Meister, ob eine und welche spezielle (mindere) Auswirkung eintritt. So kann eine misslungene Praios-Liturgie, die einen gemeinschaftlichen Schwur segnen sollte, durchaus einige Augenblicke Sonnenlicht hervorrufen. Aus dem genannten Grund kommen die Regeln zu automatischem Erfolg und Misserfolg (vergleiche **MF** 15) nicht zum Tragen.

Der Versuch, eine misslungene Liturgie sofort (binnen einer Spielrunde) zu wiederholen, ist wegen des kurzfristig erschütterten Selbstvertrauens des Geweihten pro Versuch um 3 Punkte erschwert.

MIRAKEL

Bei diesen Gebeten um karmales Wirken handelt es sich um den Versuch, sich in einem kurzen Augenblick auf die göttliche Natur einzustimmen, um eine gewisse Menge seiner Karmaenergie in einer spontanen Entladung freizusetzen.

Der Geweihte setzt hierbei 5 Karmapunkte ein, um einen der folgenden genannten Werte um eben diese 5 Punkte plus die Hälfte der aus einer Mirakelprobe übrig behaltenen LkP* zu erhöhen.

Ein Mirakel kann einen Eigenschaftswert oder einen Talentwert des Geweihten (auch von Gaben) selbst für eine Aktion (d.h. für eine einzige Talent- oder Eigenschaftsprobe oder Aktion im Kampf) steigern, um dem Geweihten 'übermenschliche' Taten zu ermöglichen (dabei natürlich die Steigerung eines Eigenschaftswerts für eine Eigenschafts-, eines Talentwerts für eine Talentprobe). Ein Mirakel erfordert nur den Zeitaufwand, der für die Anrufungsformel (meist ein "[Gott] in mir, gewähre mir ...") erforderlich ist (im Kampf bedeutet dies: 2 Aktionen). Dabei ist 'nur' die Verbesserung der oben genannten sterblichen Eigenschaften und Fähigkeiten möglich, nicht jedoch eine Verbesserung von Zauberfertigkeiten-, Ritualkenntnis- oder gar Liturgiekenntniswerten, ebenso wenig die Verbesserung von Lebens-, Astral- oder Karmaenergie, sehr wohl aber die Verbesserung der Ausdauer (in diesem Fall so lange, bis sie verbraucht ist oder bis zur nächsten Regenerationsphase).

Die Mirakelprobe ist unmodifiziert, wenn es sich um Talente / Eigenschaften handelt, die dem Wesen der Gottheit nahe stehen (eine Liste finden Sie bei den einzelnen Kirchen angegeben). Sie ist um 6 Punkte erschwert bei Talenten / Eigenschaften, denen die Gottheit neutral gegenübersteht, und um 18 Punkte erschwert bei Talenten / Eigenschaften, die dem Wesen der Gottheit fremd oder feindlich sind (wiederum in der Liste bei den einzelnen Kirchen genannt). Dazu kommen die Modifikatoren aus der Tabelle von Seite 27 in halber Höhe (also zum Beispiel +4 während der Namenlosen Tage).

LITURGIEN

Eine Liturgie (seltener auch: 'Ritual-Gebet') ist ein formalisiertes Ritual, mit dem der Geweihte die ordnende Kraft seiner Karmaenergie aus sich heraus verströmt und damit der Umgebung einen bestimmten Aspekt seiner Gottheit nahe bringt. Durch die Karmaenergie wird die Beschaffenheit einer Person oder einer Zone für eine Weile neu geordnet, wie es zu diesem Aspekt des Gottes passt.

Bei diesen formellen Liturgien ist einerseits Zeit nötig, aber auch die Kenntnis der genauen Worte und Gesten und eventuell bestimmte Hilfsmittel und Devotionalien wie Weihrauch, Tharf etc. Die genaue Ausgestaltung ist dem Geweihten-Spieler und dem Meister freigestellt, wobei wir bei etlichen der verbreitetsten Liturgien auch entsprechende Vorschläge machen. Aus Gründen der Spielbarkeit haben wir einige Randbedingungen der Liturgien (wie die Dauer des Rituals, die benötigte Karmaenergie, den Wirkungsbereich und dergleichen) vereinheitlicht. Eine entsprechende Aufstellung und Erklärung dieser Werte finden Sie ab Seite 86.

Das durch eine Liturgie hervorgerufene 'Wunder' hat stets einen ordnenden, keinesfalls einen chaotischen Effekt. Es gibt keine Liturgien, die einfach chaotische Zerstörung hervorrufen — selbst nach Firuns Eissturm liegen keine Trümmer wüst verstreut in der Gegend herum. Ein weiteres typisches Merkmal ist, dass in der Regel die wundersame Wirkung von einer schwachen übernatürlichen Manifestation begleitet wird, die zum Wesen der Gottheit passt: ein fernes Donnernrollen bei Rondra, ein Hauch von Rosenduft bei Rahja etc. (Vorschläge finden Sie jeweils bei den einzelnen Kirchen im Abschnitt zu Mirakeln und Liturgien.) Diese 'Nebenwirkungen' sind weder immer gleich noch in irgendeiner Form vorhersehbar — vor allem aber sind sie keinesfalls gezielt herbeizuführen; und es grenzt an Frevel, eine mindere Liturgie des Praios zu intonieren, weil man als Begleiterscheinung auf leicht zunehmende Helligkeit hofft.

Alle Liturgien (mit der entscheidenden Ausnahme der sogenannten 'Primärliturgie' der ORDINATION) sind *Menschenwerk*. Nicht die Gottheit hat sie die Sterblichen gelehrt (auch wenn viele Kirchen natürlich an die göttliche Inspiration glauben), sondern die Kirchen haben sie geschaffen als Mittel, um die Götterkraft in geordnete Bahnen zu lenken. Insofern stellen sie eher ein 'Mantra', eine Formel zur Konzentration des Geweihten auf sein Ziel dar als ein 'Wort der Kraft', das in sich bereits 'karmal aufgeladen' wäre. Der Wortlaut eines Ritual-Gebetes kann (natürlich respektvoll) nach Belieben rezitiert werden, ohne dass die Wirkung eintritt, und tatsächlich sind manche Gebete auch ohne Einsatz karmaler Kraft als herkömmliche Segenssprüche in der tagtäglichen kultischen Praxis gebräuchlich.

MODIFIKATOREN DER MIRAKELPROBE

Die Harmonisierung von eigenem Wollen, gewünschter Wirkung, Prinzipien der Gottheit und der ordnenden Kraft der Karmaenergie ist nicht einfach zu bewerkstelligen und kann daher verschiedenen Modifikatoren unterliegen. Die folgenden Zahlen sind als Richtlinien zu verstehen, und der Meister hat immer das letzte Wort, welche Modifikatoren in einer konkreten Situation gelten.

Nach der Motivation und Seelenlage des Geweihten¹:

- aus einer Notlage heraus -3
- zur Erfüllung eines göttlichen / kirchlichen Auftrages² bis zu -7
- aus eigensüchtigen Motiven² bis zu +7
- unter (magischer) Beherrschung / Beeinflussung +12
- frisch konvertierter Geweihter³ +3

Nach dem Ort:

- auf geweihtem Boden eines anderen Zwölfgottes -1
- in einer Kapelle / Schrein der Gottheit (einfach geweihtes Territorium) -2
- in einem Tempel der Gottheit (zweifach geweihter Grund) -3
- an einem Heiligen Ort der Gottheit -4
- tief im Territorium beliebiger Ungläubiger und Zweifler +3
- in der Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler +3
- in einer anderen Welt / Globule / im Limbus mindestens +7
- auf dämonisch verzerrtem Territorium mindestens +7

Nach der Zeit¹:

- im Monat des Zwölfgottes -1
- am Feiertag der Gottheit -3
- während der Namenlosen Tage +7

Nach den Umständen (nur bei Liturgien):

- je nach Harmonie mit dem Weltgeschehen⁴ -2 bis +7
- Ziel einer segnenden Liturgie ist Frevler / Verdammter⁵ +7 / +12



Nach der gewünschten Wirkung:

- Mirakel je nach Talent und Gottheit +/-0, +6 oder +18:
 - erwünschtes Talent +/0
 - neutrales Talent +6
 - missbilligtes Talent +18
- Liturgien je nach Grad der Liturgie
 - Grad I +/0
 - Grad II +2
 - Grad III +4
 - Grad IV +6
 - Grad V +8
 - Grad VI +10
- 'aufgestufte Liturgie' (siehe S. 86) +2 pro Veränderung

Nach Abstand zur letzten Regeneration (nur bei Regeneration):

- ein Tag +12
- zwei Tage +8
- eine Woche +4
- ein Monat oder mehr +/0

Bei gemeinsam gewirkter Liturgie (für den Vorbeter):

- 1 bis 6 Mitbeter -1
- 7 bis 12 Mitbeter -2
- 13 bis 59 Mitbeter -3
- 60 und mehr Mitbeter -5
- einzelne Probe der jeweiligen mitbetenden Geweihten +3
- einzelne Probe der jeweiligen mitbetenden Akoluthen +/0
- je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten 1 Bonus-LkP
- je 5 LkP* eines mitbetenden Akoluthen 1 Bonus-LkP

1) Diese Modifikationen sind bei Mirakeln nur in halber Höhe anzurechnen.
2) Gerade die Bewertung der Absichten des Geweihten ist schwer zu regeln, allgemein sollte aber gelten, dass die Probe um so eher gelingt, je mehr sie mit der Rolle des Geweihten als Vorkämpfer seiner Gottheit zusammenhängt, und um so schwerer ist, je mehr der Geweihte seine Kraft anwenden will, um sich das Leben bequemer zu machen.
3) Gemeint sind all jene Geweihten, die den Glauben gewechselt haben, und Zauberer, die sich haben weihen lassen. Der Zuschlag gilt je nach Glaubensfestigkeit und Verhalten des Geweihten bis zu drei Jahre lang.
4) Dies heißt: Je harmonischer sich die Wirkung einer Liturgie in die Wirklichkeit einpasst - je weniger eine solche Wirkung also 'übernatürlich' erscheint und je mehr sie der 'natürlichen Ordnung' entgegenkommt -, desto einfacher ist sie zu wirken.
5) Ein Exorzismus gegen einen Dämon, der sich in einem Frevler/Verdammten niedergelassen hat, wirkt gegen den Dämon selbst und ist daher keine *segnende* Liturgie

Die Modifikatoren nach Zeit, Ort, Motivation und Seelenlage gelten auch für die Mirakelproben zur Regeneration von Karmaenergie oder der Durchführung von Karmalquesten.

Mitbeter und Ritualhelfer

Während der Besitz von Karmaenergie das Merkmal ist, das den Geweihten über jeden noch so frommen Laien hinaushebt, ist es für einen Priester doch förderlich, im Kreise seiner Gemeinde oder anderer überzeugter Gläubiger zu sein. Regeltechnisch macht sich dies beim Einstimmen auf die Göttlichkeit im Rahmen einer Liturgie bemerkbar: Wenn Mit-Geweihte, gläubige Laien oder Akoluthen (s.u.) den Priester im Ritual (das dafür mindestens die Länge einer *Andacht* haben muss) begleiten, ist für ihn die Mirakelprobe deutlich vereinfacht:

- Jeder weitere Geweihte (bis zu drei insgesamt), der die Liturgie unterstützt, kann eine eigene Mirakelprobe (um 3 erschwert für die nötige Harmonisierung) ablegen; je 3 LkP* stellen dem zelebrierenden Geweihten einen zusätzlichen LkP zur Verfügung. Jeder mitbetende Geweihte erlebt die volle Entrückung (s.u.).
- Für jeden Akoluthen, der den Geweihten zeremoniell unterstützt, ist ob seiner Liturgiekenntnisse und intensiven Erfahrung der Gött-

lichkeit die Probe um einen Punkt pro 5 LkP* des Akoluthen aus einer eigenen Mirakelprobe erleichtert (bis zu einem Maximum von 10 Punkten).

- Wenn ein bis sechs Gläubige das Gebet des Geweihten begleiten, ist die Probe um einen Punkt erleichtert; bei sieben bis zwölf Gläubigen um zwei Punkte, bei mehr als zwölf Betenden um drei und bei mehr als sechzig Betenden um fünf Punkte.

Dabei ist jeweils die ernste Teilnahme am Gebet gemeint, derweil die Ritualhelfer nichts anderes tun können. Im Allgemeinen ist nötig, dass die Gläubigen initiiert sind, doch kann der Meister anders entscheiden, vor allem, wenn sie in diesem Moment ernsthaft auf die Macht des Gottes vertrauen.

Akoluthen müssen die gleiche Liturgiekenntnis aufweisen, Mit-Geweihte müssen die entsprechende Liturgie beherrschen (nicht aber unbedingt aus derselben Glaubensgemeinschaft stammen), andernfalls werden sie gewertet wie Akoluthen.

GROSSE WUNDER

Große Wunder stellen ein direktes Eingreifen der Gottheit ins Weltgeschehen dar. Solche Ereignisse sind überaus selten. Die weitaus meisten Aventurier erleben nie ein Großes Wunder und kennen dergleichen nur aus Legenden. Selbst im Leben eines Helden sollte es — wenn überhaupt — nur einige wenige große Wunder geben.

Es ist nicht notwendig, wenn auch hilfreich, ein Geweihter des Gottes zu sein, um ein Wunder zu erleben: Letztlich kann jeder fromme Anhänger der Gottheit um ein Großes Wunder bitten. Was genau geschieht, unterliegt völlig der an dramaturgischen Aspekten orientierten Entscheidung des Meisters.

Als Eingreifen der Gottheit selbst kostet es einen Geweihten keiner-

lei KE. Ein frommer Geweihter wird 'sein' Wunder sicher eher gewährt bekommen als ein frommer Laie, weil er einfach 'einen besseren Draht' zur Gottheit hat. Große Wunder unterliegen in ihrem Auftreten und ihrer Wirkung nur der meisterlichen Entscheidung, weil dieser die Gottheit, die sich zu diesem schwerwiegenden Schritt entschlossen hat — denn eigentlich beruft die Gottheit ja gerade deshalb Geweihte (und stattet sie mit Teilen ihrer Kraft aus), um sich nicht mehr unmittelbar in die Krisen der Dritten Sphäre einmischen zu müssen.

Als Meister sollten Sie daher ein solches Eingreifen himmlischer Mächte so selten wie möglich halten — Aventurien ist (spätestens mit dem Beginn des Zwölften Zeitalters) keine Welt, in der die Götter alle Probleme der Sterblichen regeln.

AKOLUTHEN — EMPFÄNGER DER NIEDEREN WEIHEN

Akoluth ist der in einigen Kirchen gebräuchliche Begriff für diejenigen Kirchenangehörigen, die als Laienprediger oder als Mönche und Nonnen eines Laienordens der Gottheit näher sind als 'gewöhnliche' Laien, aber nicht so nahe wie karmal geweihte Priester. Diese Akoluthen genießen den Status von niederrangigen Geweihten und auch den Respekt der Gläubigen, doch sie haben meist nicht die unmittelbare Gegenwart der Gottheit erlebt und tragen keine Karmaenergie in sich. Daher können sie zwar im Interesse und Dienst der Gottheit leben und arbeiten, aber allenfalls den Priestern als Altarhelfer zur Hand gehen und deren karmal-liturgische Fähigkeiten unterstützen.

Regeltechnisch gesehen können sie keine Mirakel wirken und keine Liturgien zelebrieren. Sie sind jedoch durch die Intensität ihres Glaubens besser als Ritualhelfer und 'Mitbeter' geeignet (siehe Seite 27).

Die Akoluthen einer Kirche sollten ein göttergefälliges und frommes

Leben führen und besitzen meist ihre eigenen Auflagen — teils allgemein, teils gemäß ihrer speziellen Ordensregel. Einige Akoluthen (häufig in Ronda-Orden) befolgen gar sämtliche Vorschriften für die Geweihtenschaft.

Allgemein ist es nur denjenigen kirchlichen Amtsträgern und Institutionen erlaubt, Akoluthen einzusetzen, die auch die volle Priesterweihe erteilen können. Selbstverständlich kann man nur in einer einzigen Kirche Akoluth sein. Nicht jeder Kult kennt die Einrichtung des Akoluthen, und es hängt ganz von ihren Bräuchen ab, wem diese Ehre zuteil wird: Neben wirklich frommen Anhängern der Gottheit sind die meisten Vollmitglieder kirchlicher Orden Akoluthen (nicht aber Tempeldiener oder Tempelgardisten).

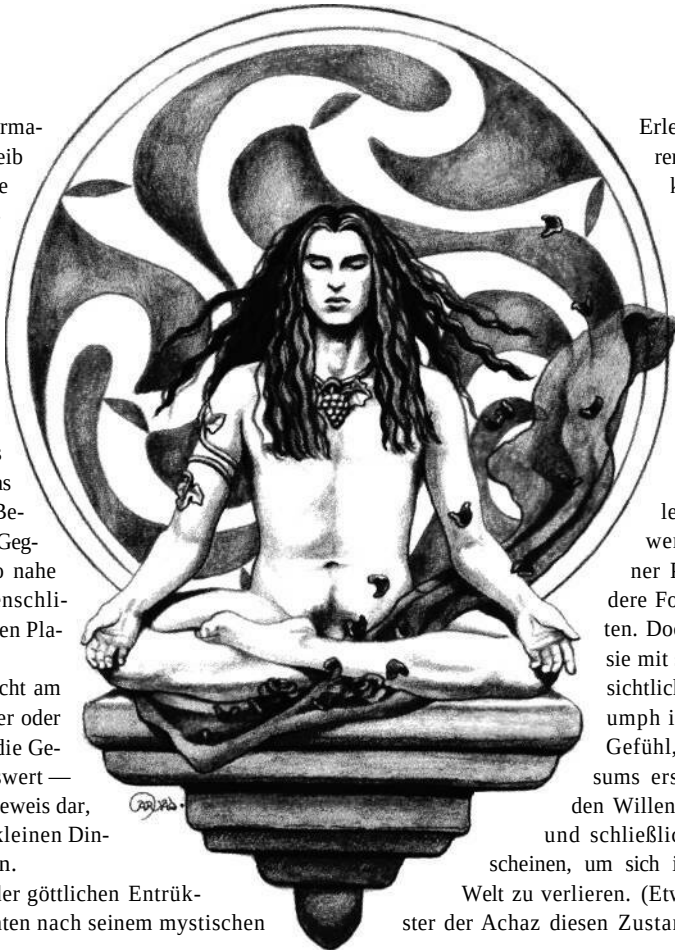
Spieltechnisch ist die Akoluthur dazu gedacht, dem frommen Helden die deutliche und allgemein sichtbare Hinwendung zu einer Kirche zu ermöglichen, ohne dass er die Laufbahn eines Geweihten einschlagen muss. Welche Formen es bei den Kirchen jeweils gibt, steht in den einzelnen Beschreibungen.

ЕНТРÜCKUNG

Wann immer ein Geweihter die Karmaenergie durch seinen sterblichen Leib und Geist fließen lässt, spürt er die Nähe seines Gottes besonders intensiv. Je mehr Kraft ihn durchströmt, desto deutlicher spürt er die Verbundenheit mit seiner Gottheit. Er fühlt eine derartige Nähe und Vertrautheit mit dem Göttlichen, dass er seine weltlichen Bedürfnisse als völlige Nebensächlichkeiten betrachtet und den Problemen des Diesseits regelrecht *entrückt* ist. Was sind schon Müdigkeit, Hunger, die Bedrohung durch Naturgewalten oder Gegner, wenn man sich dem Ewigen so nahe fühlt und in jeder Faser die übermenschliche Erfahrung spürt, Teil des göttlichen Planes zu sein?

Dieser glückselige Zustand ist vielleicht am besten mit den Gefühlen Berauschter oder Jungverliebter vergleichbar und für die Geweihten an sich durchaus erstrebenswert — immerhin stellt er einen spürbaren Beweis dar, dass die Göttlichkeit einen über alle kleinen Dinge der Sterblichen hinausheben kann.

Die unvermeidliche Schattenseite der göttlichen Entrückung ist jedoch, dass es dem Geweihten nach seinem mystischen



Erlebnis für eine Weile deutlich schwerer fällt, sich auf alltägliche Dinge zu konzentrieren, weil er ihnen einfach weniger Wert beimisst und seine Gedanken immer wieder in ferne Sphären abschweifen. Gerade für einen reisenden Verfechter einer Gottheit mag sich das als hinderlich oder gefährlich erweisen.

Auch wenn es regeltechnisch nur eine Liste von Mali ist — im Spiel ist die Entrückung eine Quelle von Glücksgefühlen und sollte vom Spieler des Geweihten auch so dargestellt werden. Dabei nimmt die Euphorie einer Prais-Geweihten natürlich eine andere Form an als die eines Peraine-Geweihten. Doch ihnen ist immer gemeinsam, dass sie mit steigender Entrückung immer zuversichtlicher werden und immer fester vom Triumph ihres Gottes ausgehen. Sie haben das Gefühl, nun einige Geheimnisse des Universums erspüren zu können und den ordnen Willen der Gottheit hinter allem zu sehen und schließlich förmlich aus sich herauszutreten scheinen, um sich in einer mystischen Betrachtung der Welt zu verlieren. (Etwas anders fassen die H'Ranga-Priester der Achaz diesen Zustand auf. Er empfindet sie prüfenden

Blick seines Gottes — durchaus eine spirituelle Erfahrung mit obigen Auswirkungen, die ihm aber auch ungeheure Angst einflösst.) Es ist für den Meister durchaus angebracht, einem mystisch veranlagten Geweihten in Phasen großer Entrückung göttliche Offenbarungen zuteil werden zu lassen, soweit sie in die Dramaturgie des Abenteuers oder der Kampagne passen. Die Offenbarungen sind jedoch so gut wie nie eindeutig, sondern immer kurze Einblicke in Dinge, die der sterbliche Geist eigentlich nicht begreifen kann, und werden dementsprechend auch vom Geweihten selbst als nebulöse und mysteriöse Visionen empfunden.

REGELN ZUR ENTRÜCKUNG

Der Geweihte gewinnt Entrückung abhängig von der Zahl der Karmapunkte, die bei einem Mirakel oder einer Liturgie, aber auch bei der Regeneration durch Körper und Seele strömen; eine Liturgie, die 15 KaP kostet, verursacht 15 Punkte Entrückung.

Auch Karmapunkte, die bei misslungenen Mirakelproben anfallen, erhöhen die Entrückung. Je nach Grad der Entrückung erleidet der Geweihte Zuschläge auf alle Eigenschaftsproben - und zwar auf jede einzelne, so dass bei Talentproben tatsächlich der Malus dreimal zum Tragen kommt.

Die Höhe des Malus entspricht 1/10 der Entrückung.

In diesem Sinne gelten auch Proben auf AT, PA, Fernkampf und Ausweichen als Eigenschaftsproben. Dieser Malus gilt für alle Tätigkeiten, die nicht direkt mit der Erfüllung des göttlichen Willens zu tun haben, sprich: Ausgenommen sind nur Mirakelproben, Proben auf Talente, die der Gottheit gefällig sind und Proben auf Eigenschaften

oder Talente, die momentan karmal gesteigert sind. Dies sind die gleichen Talente und Eigenschaften, die auch durch Mirakel gefördert werden können; siehe in den Abschnitten zu Mirakeln und Liturgien bei den einzelnen Kirchen.

Entrückung senkt die Regeneration von Astralenergie um den errechneten Malus (1/10 der Entrückung).

Entrückung baut sich mit einer Rate von 1 Punkt pro Stunde wieder ab, allerdings nur, wenn der Geweihte sich in dieser Zeit mit weltlichen Dingen beschäftigt. Wenn er weitere Mirakel oder Liturgien wirkt, kommt deren KaP-Aufwand natürlich zu seiner aktuellen Entrücktheit hinzu.

In den Stunden, die er zur Rückgewinnung von Karmapunkten (oder aus anderen Beweggründen) in Meditation oder Gebet verbringt, baut sich die Entrückung ebenfalls nicht ab. Während des Schlafes baut sich die Entrückung mit einem Punkt pro 2 Stunden ab.

Rein rechnerisch ist es also durchaus möglich, sich auf einem sehr hohen Niveau der Entrückung zu halten, wenn man sich in eine Einsiedelei oder ein Kloster zurückzieht und dort seine Tage mit etwa 20 Stunden meditativem Gebet verbringt, um die Nähe seines Gottes noch intensiver zu erleben. Für Spieler-Geweihte ist das kaum der richtige Weg — aber so manche Mystiker haben sich dauerhaft oder zeitweilig für dieses Leben entschieden.

Akoluthen, die an einem karmalen Ritual teilnehmen, erhalten jeweils 1/10 der Entrückung des zelebrierenden Geweihten, vollkommene Laien immerhin noch 1/50.

Entrückung ist keine Krankheit und kein ungesunder Seelenzustand — ganz im Gegenteil — und daher auch nicht mit dem Talent *Heilkunde Seele* zu beeinflussen.

DAS ERLERNEN VON LITURGIEN

Die Kirchen hüten ihre Liturgien als traditionsreiche Werkzeuge und Waffen des Glaubens — und genauso sorgen sie auch dafür, dass nicht jeder junge Geweihte sogleich die geheimsten Dinge des Glaubens erfährt.

Um eine Liturgie zu erlernen, muss ein Geweihter zuerst einmal einen Liturgiekenntnis-Wert aufweisen, der mindestens dem dreifachen des Grades der Liturgie entspricht, die er erlernen will. Sodann muss er einen Tempel oder ein Kloster aufsuchen, an dem die gewünschte Liturgie auch gelehrt wird, sprich: wo sich ein Lehrer findet, der:

- die gewünschte Liturgie beherrscht,
- dazu die nur bei Lehrberechtigten bekannte Liturgie *Indoktrination* wirken kann, die den Geist des Schülers für diese spezielle Form der Göttlichkeit harmonisiert, und
- bereit und willens ist, diese Liturgie an den entsprechenden Schüler weiterzugeben.

Gerade letzteres kann bei seltenen Liturgien durchaus Prüfungen der moralischen und Glaubensfestigkeit des Schülers erfordern, Questen für den speziellen Tempel oder die Kirche allgemein, eventuell ein bestimmtes grundsätzliches Maß an Entrückung oder andere Bedingungen mehr.

Der Unterricht in der entsprechenden Liturgie dauert pro Grad der Liturgie zwei Tage und erfordert eine erfolgreiche Mirakelprobe je nach Grad der Liturgie (und mit den entsprechenden Modifikator). Bei Misslingen der Probe kann sie mit einem Aufschlag von 3 Punkten nach einer weiteren Lernperiode wiederholt werden. Die Probe geht mit einem Karma-Aufwand je nach Grad des Rituals einher und bringt daher Entrückung mit sich (auch wenn die Wirkung selbst nicht zwangsläufig ausgelöst wird). Permanente KaP werden allerdings nur dann fällig, wenn das Erlernen wirklich gelingt.

Das Erlernen einer Liturgie kostet 50 Abenteuerpunkte pro Grad der Liturgie.

In der Liste der Liturgien ab Seite 88 finden Sie bei etlichen Liturgien

Varianten verschiedener Grade angegeben. Diese müssen separat erlernt werden, wofür AP-Kosten in Höhe von 50 x der Grad-Differenz aufgebracht werden müssen. Wenn eine Efferd-Geweihte also den *BOOTSSEGF.N(GradIII)* sprechen kann, aber auch den *SCHIFFSSEGEN* für mehrmastige Wasserfahrzeuge erlernen will, muss sie 50 AP aufwenden. Die obigen Aussagen zu Erlernbarkeit, Lerndauer und Mirakelprobe gelten unverändert.

Beim Erlernen *allgemeiner* Liturgien (siehe S. 88), die jedoch in der eigenen Kirche nicht bekannt sind, gehen Sie für Lernzwecke davon aus, dass die Liturgie einen um eins höheren Grad als angegeben hat; *spezielle* Liturgien anderer Kulte sind dem eigenen Glaubensverständnis so fremd, dass sie nicht erlernt werden können.

In Aventurien ist (heutzutage) keine Methode bekannt, Liturgien vollständig (d.h. inklusive der karmalen Verbindung zur Göttlichkeit) schriftlich niederzulegen oder in einem Objekt zu fixieren; vermutlich, da eine Liturgie immer die Harmonisierung von mindestens vier Komponenten erfordert: des Geweihten selbst, der Liturgie, der Wirklichkeit und der Göttlichkeit. Aus mythologischen Texten lässt sich jedoch herauslesen, dass dies in früheren Zeitaltern zwar selten, aber dennoch möglich war.

Experte: Inspiration

Es ist durchaus möglich, dass ein Geweihter bei seiner Vereinigung mit dem Göttlichen nicht nur Visionen und Aufträge erhält, sondern auch, dass er einen Einblick in bestimmte Aspekte der göttlichen Harmonie nimmt, die nichts anderes sind als der karmale Kern einer Liturgie. Vielleicht muss der Geweihte noch eine passende rituelle Form dazu entwickeln, vielleicht erkennt er auch in einer bekannten Ritualformel die nötigen Worte und Gesten - und selten einmal kommt auf diese Art göttlicher Vermittlung auch eine gänzlich neue Liturgie ins Weltgeschehen.

Spieltechnisch bedeutet dies: Wann immer ein Geweihter bei seinen Gebeten um Regeneration seiner Karmaenergie eine Dreifach-1 oder bei einer Karmalqueste zur dauerhaften Erhöhung seines KE-Grundwertes eine Doppel-1 würfelt, *gönnen* Sie als Meister dem Geweihten eine (zur Erfahrung des Geweihten, seinen Lebensumständen und seinem Liturgiekenntniswert) passende Liturgie aus der Liste oder eventuell sogar eine vollkommen neue zukommen lassen. Der Erwerb einer solchen 'inspirierten' Liturgie erfordert keinen AP-Aufwand.

VERFASSEN EIGENER LITURGIEN

Das Schreiben eines Gebetes oder Kirchenliedes ist eine verdienstvolle Tätigkeit für einen Geweihten. Dass er es hingegen schafft, eine Liturgie zu verfassen, die ihm tatsächlich erlaubt, die Kraft des Gottes in eine neuartige Bahn zu lenken, darf getrost bezweifelt werden. Denn üblicherweise ist die oben genannte Inspiration die einzige Methode, wie eine Liturgie — vor allem eine solche mit einer völlig neuen Auswirkung — in die Welt kommt.

- Ein Geweihter ist jedoch durchaus in der Lage, die weltlichen Komponenten einer Liturgie zu verändern, sprich, die Gebete oder benötigten Devotionalien abzuändern. Dazu muss er sich pro Grad der Liturgie mindestens 100 Zeiteinheiten (zu Zeiteinheiten siehe **Basis** 121 oder **MFF** 47) mit den Gesängen und Gebeten befassen und so viele LkP* bei Mirakelproben auf die Liturgie ansammeln, wie dem fünffachen Grad der Liturgie entspricht. Jede dieser Proben verbraucht die Hälfte der für das Wirken der aktiven Liturgie benötigten Karmapunkte (eventuell auch permanente). Die Basisschwierigkeit der Probe orientiert sich an der eines entsprechenden Rituals. Die Mirakelproben können mit TaP* aus Proben auf *Götter/Kulte* (passende Spezialisierung erlaubt) erleichtert werden: jeweils 7 TaP* erleichtern die Mirakelprobe um 1 Punkt; eine misslungene Talentprobe erschwert die Mirakelprobe um 7 Punkte.

Eine Liturgie, mit der sich ein Geweihter auf diese Weise sehr intensiv beschäftigt hat, ist für ihn um 3 Punkte leichter zu zelebrieren. Dieser Vorgang kostet 10 AP pro Grad der Liturgie.

- Es ist ebenfalls möglich, eine in Reichweite oder Wirkungsdauer modifizierte Liturgie zu einer Basisliturgie zu machen. Dazu muss der Geweihte binnen eines Jahres so viele LkP* bei Mirakelproben auf die modifizierte Liturgie ansammeln, wie dem zehnfachen Grad der modifizierten Liturgie entspricht, wobei eine Probe pro Monat abgelegt wird. Die Basisschwierigkeit der Probe orientiert sich an der eines ent-

sprechenden Rituals. Bei diesen Proben wird die Hälfte der für ein eigentliches Wirken der Liturgie benötigten Karmaenergie verbraucht (darunter eventuell auch permanente KaP).

Eine solche Liturgie hat einen um 1 höheren Grad als die alte Basisliturgie (selbst wenn die spontanen Modifikationen einen höheren Grad erfordern) und erleidet keine weiteren Zuschläge wegen veränderter Werte. Der 'Entwickler' der neuen Liturgie kann sie zudem um 3 Punkte erleichtern. Dieser Vorgang kostet 10 AP pro Grad der neu entstandenen Liturgie und erfordert ständige Meditation, Kontemplation, Gebet und Entrückung.

Rekonstruktion von Liturgien

Es kann bisweilen vorkommen, dass ein Lehrmeister eines Tempels stirbt, ohne eine nur ihm bekannte Liturgie an einen würdigen Schüler weitergegeben zu haben. Ebenso ist es möglich, dass eine bestimmte Richtung eines Kultes als Ketzerei verdammt und mit Lehrverbot belegt wird, oder aber, dass die letzten Vertreter einer kirchlichen Richtung bei einer Katastrophe den Tod finden. In all diesen Fällen mag es jedoch sein, dass die weltlichen Anweisungen zur korrekten Durchführung der Liturgie (Gebete, Handzeichen, Räucherwerk etc.) und vielleicht sogar eine Beschreibungen der Wirkung schriftlich niedergelegt wurden, und mit etwas Glück haben solche Dokumente, Inschriften oder Bildersäulen den Lauf der Jahrhunderte überstanden. Das Rekonstruieren einer solchen verschollenen Liturgie erfordert, dass der liturgiehistorisch arbeitende Geweihte einen Liturgiekenntnis-Wert aufweist, als müsste er eine Liturgie erlernen, die um einen Grad höher ist als die verschollene. Er muss die verwendete Sprache und Schrift zu mindestens drei Vierteln der Komplexität beherrschen.

Für die eigentliche Rekonstruktionsarbeit muss der Geweihte LkP* aus wöchentlich abgelegten Mirakelproben ansammeln, und zwar zwanzigmal so viele wie der Grad der Liturgie. Als Hilfstalente können nach Maßgabe des Meisters *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* und *Geschichtswissen* eingesetzt werden, wobei je 7 TaP* in einer Probe auf eines der Hilfstalente die Mirakelprobe um 1 Punkt erleichtern. Die Basisschwierigkeit der Probe orientiert sich an der eines entsprechenden Rituals; je nach Qualität der Texte kann die Probe erschwert oder (sehr selten) erleichtert sein.

Der Geweihte muss sich mindestens 10 ZE pro Woche mit der Liturgie beschäftigen, um eine Probe ablegen zu können. Diese Proben verbrauchen jedoch keine Karmaenergie.

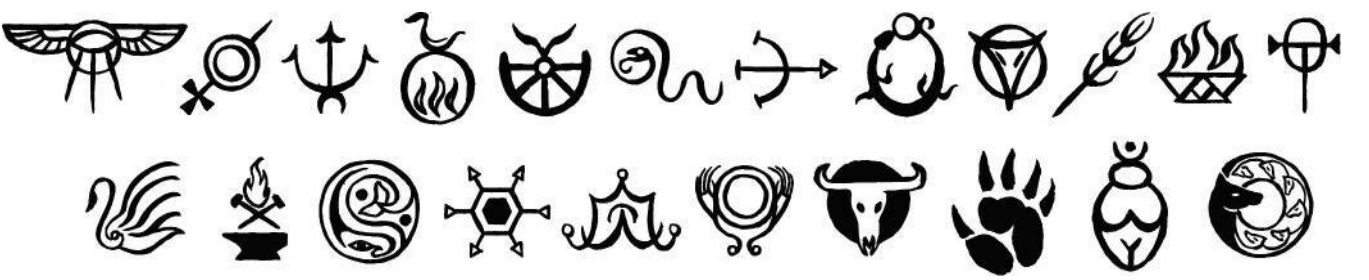
Der Entdecker und Rekonstrukteur der neuen Liturgie kann diese um 3 Punkte erleichtern zelebrieren. Die Rekonstruktion kostet 10 AP pro Grad der Liturgie.



Rowin Udenbrands Erinnerungen, Teil 2

Meine Zeit im Rondra-Tempel zu Festum war erfüllt von neuen Erfahrungen. Als Novize der Leuin durfte ich erfahren, was nur wenigen Menschen aufDere vergönnt ist: Ich spürte die Kraft und die Herrlichkeit der Göttin in meinem Körper, ich fühlte mich eins mit der Welt und den Göttern. Es war eine unbeschwerte Zeit, voller Lernen und Streben, voller Questen und rechten Taten im Namen der Leuin. Heute aber gibt es nur noch wenige von uns. Der Kampf gegen den Dämonenmeister hat große Lücken in unsere Reihen gerissen, und viele sind gestorben im Namen Rondras. Doch wie der Sturm, der den Namen der Herrin trägt, werden wir wieder zahlreich und mächtig werden. Wie ein Rondrikan aus Stahl werden wir das Böse und die Daimoniden vom Antlitz Deresfegen. Noch immer erinnere ich mich an meine Zeit in Perricum, als ich zum ersten Mal das Mirhibantor erblickte und die Löwenburg betreten durfte. Ich wurde dort dem Meister der Novizen unterstellt, der mein Lehrmeister werden und mich fortan aufmeinem Weg zu einem Geweihten der Göttin begleiten sollte. Ich studierte das Rondrarium, lernte die Tugenden des ehrenvollen Kampfes und erfuhr die Mysterien der Kirche. Alle Berichte über die großen Schlachten und die wichtigen Kriegszüge im Namen des Glaubens sog ich förmlich in mich auf, gönnte nicht genug bekommen von den Geschichten über die heilige Thalionmel und ihren letzten Kampf an der Brücke oder über den heiligen Hlithar und seinen Kampf wider die dämonischen Mächte. Auf dem großen Turnierplatz der Zwölfgöttertjoste machte ich meine ersten schmerzhaften Erfahrungen mit Pferden. Obwohl mir in den kommenden zwölf Jahren der Sattel vertrauter werden sollte als ein Bett oder Stuhl, bin ich nie ein besonders guter Reiter geworden. Mein Geschick lag eher im Umgang mit Schwert und Schild. Ich ließ keine Gelegenheit aus, mich in ritterlichem Kampfe zu mes-

sen. Zunächst übten wir mit Holzschertern und Lederrüstungen, doch rasch erschien uns Novizen dies als zu weich und unrondrianisch. Und so bedrängten wir unseren Lehrmeister, aufdie Rüstung verzichten zu dürfen und die Holzscherter mit echtem Stahl zu tauschen. Wir erhielten lediglich die Erlaubnis, die Wehr abzulegen, und so kam es, dass wir fortan nur in Tuniken gekleidet mit Holzschertern aufeinander einprügelten. Entsprechend sahen wir dann auch aus. Es verging keine Woche, in der ich nicht übersät mit blauen Flecken zu einem Göttinnendienst erschien. Wir alle trugen aber unsere Blessuren mit erheblichem Stolz zur Schau. Die Göttin in mir und mein Glaube an sie wurden zunehmend stärker, bis ich schließlich bereit dazu war, in die Welt hinauszuziehen. Mein wahres Talent aber sollte noch lange verborgen bleiben. Meine Bestimmung sollte es werden, die Herzen der Gläubigen zu festigen: jenen wieder Mut zu machen, die alle Hoffnung verloren hatten, und denen Kraft zu geben, die schwach und verängstigt waren. Es sollte mir dereinst bestimmt sein, ein großer Prediger im Namen der Herrin zu werden. Doch damals ahnte ich dies noch nicht. Ich war Feuer und Flamme, als ich — endlich! — einem Ritter der Göttin zugeteilt wurde und ihn auf seinen Questen begleiten durfte. Ich schnürte also erneut mein Bündel und verließ die Löwenburg, die mir zur zweiten Heimat geworden war. Z« meiner Familie hatte ich zu dieser Zeit schon keinen Kontakt mehr. "Die Götter sind sehr einnehmend, was ihre Geweihten angeht", so sagte es mir mein Lehrmeister einmal mit einem wehmütigen Lächeln, "sie halten stets neue Aufgaben für dich bereit, mein Sohn." Eine dieser Questen war es, die mein Leben einmal mehr von Grund auf verändern sollte.



AVENTURISCHE GÖTTERDIENER

Aufden folgenden Seiten finden Sie die Diener der aventunschen Gottheiten im Einzelnen und mit ihren Werten vorgestellt, wobei wir mit den Geweihten der Zwölfgötter beginnen wollen. Daran im Anschluss folgen die Diener der sog. 'Halbgötter' (ab S. 68) und der unabhängi-

gen Wesenheiten sowie die Anhänger des Rur-und-Gror-Glaubens und Rastullahs (ab S. 81). In den Texten sind jeweils auch Anmerkungen zu den Orden der einzelnen Kirchen sowie einzelne Anmerkungen zu Besonderheiten enthalten.

EHRLICHKEIT UND GEHORSAM: DIE GEWEIHTEN DES PRAIOS

Viele Geweihte des Praios sind, mehr noch als an Robe und Sonnenszepter, an ihrem hochmütigen Auftreten zu erkennen, das von Feinden und Spöttern oftmals als herrisch und arrogant bezeichnet wird. Gleichgültig ob von adliger Geburt oder Findelkind — als Diener des Praios steht man über den Dingen und Menschen. Richtig ist: Die Geweihten des Sonnengottes mögen oft unnahbar und streng wirken, doch sind sie vor allem eines: gerecht gegen sich und andere. Sie bestehen auf Respekt und korrekten Umgang und erwarten, dass man ihre Fragen beantwortet und etwaigen Befehlen folgt. Ebenso selbstverständlich aber befolgen sie Anweisungen von zuständigen Adligen, sofern nur weltliche Belange anstehen.

Alle Praios-Priester sind Experten auf dem Gebiet der Rechtskunde des Landes, in dem sie ausgebildet wurden. Darüber hinaus kennen sie sich in der Geschichte und der Theologie exzellent aus und üben sich wo immer möglich im Bekehren Ungläubiger. Fast alles, was typische Helden *ah Abenteuer* bezeichnen, sind für den Praios-Priester also Pflichtverstöße, weltliche Verbrechen oder gar Frevel. Denn so mächtig der Sonnengott ist, so streng sind die Gelübde seines Geweihten. Ein Geweihter verhält sich Magiebegabten gegenüber oft abweisend bis feindlich, und nur in Situationen, die eine Gefahr für die Praios gefällige Ordnung darstellen könnten, wird ein Praios-Geweihter die Nähe eines weißen Gildenmagiers dulden, sich aber niemals mit einem Wander- oder gar Jahrmarktszauberer verbünden. Übers Land ziehen Praios-Geweihte eigentlich nur, wenn es darum geht, schwarzmagische Verbrechen, grobe Verletzungen der zwölfgöttlichen Ordnung oder andere Ketzereien zu ahnden. Dies ist aber gleichzeitig ein möglicher Punkt, mit dessen Hilfe sich auch ein Praios-Geweihter in eine Heldengruppe einfinden kann. Denn selbstverständlich weiß jeder Praios-Geweihte, dass es Magie gibt, dass sie angewendet wird — ganz gleich, ob er persönlich dies verurteilt oder nicht — und dass sie nicht selten im Endeffekt Gutes bewirkt. Und so mag es einzelnen Dienern des Sonnengottes in den Sinn kommen, nicht nur theoretisch zu verdammen, sondern sich der Praxis zu stellen. Sie suchen bewusst den Kontakt zu 'schwierigem' Umgang, der sie — gerade zu Anfang ihrer Heldenlaufbahn - regelmäßig zur Weißglut bringt und aus der Haut fahren lässt. Und gerade solche Ausbrüche kommen dem Bild, das das Volk von den Geweihten dieses Gottes hat, hervorragend entgegen. Doch mit den Monden und Jahren lernen die Geweihten, sich der selbst gewählten Herausforderung gewachsen zu zeigen. Sie erkennen, dass ein Befehl zwar befolgt werden mag, aber das nicht zwingend bedeutet, dass er auch verstanden wird. Sie lernen, dass es schwierig, aber nicht unmöglich ist, Praios' Gesinnung auch mit Worten in die Herzen selbst eines Zauberers oder Diebes zu tragen. Und so ermöglichen sie ihren Begleitern, ihrerseits von ihnen zu lernen. Und wenn der Praios-Geweihte dann in dem ein oder anderen Augenblick doch wieder einmal gänzlich aus der Haut fährt, wissen seine langjährigen Gefährten zwar, dass ihnen nun wieder eine Predigt bevorsteht, doch sind sie

gewiss eher gewillt, dieser auch wirklich zu lauschen und sie nicht nur in Form herrischer Belehrungen an sich vorüberziehen zu lassen.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Jeder, der sich berufen fühlt, gleich welchen Geschlechts oder Alters, kann das Noviziat antreten, so er denn für würdig befunden wird. Tatsächlich aber entstammen die meisten Geweihten des Sonnengottes dem Adel. Die eigentliche Ausbildung des *Quaestor Luminis* beginnt nach einigen Tagen durchgängigen Gebetes und der Demut vor dem Götterfürsten (die *Probation*), mit der Glaubensunterweisung (die *Doktrination*). Danach folgt die Berufung ins Noviziat (die *Konvokation*) mit der Unterweisung in Praios gefälligem Wissen, die sehr vielfältig und anstrengend ist, aber während der bereits das rein weiße Untergewand, der rotgoldene, ärmellose Mantel, eine weiße Filzkappe und der Gürtel mit der einen Sphärenkugel getragen werden dürfen. Nach sechsjährigem Noviziat findet bei den wahrhaft Berufenen am nächsten 1. Praios die Weihe (die *Devaluation*) zum Priester statt.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Wahrheit: Sprich niemals ein unwahres Wort.

Gehorsam: Du bist wie jeder Geweihte der Zwölfe zum Gehorsam der Gottheit und den Vorgesetzten gegenüber verpflichtet, aber darüber hinaus darfst du als Praios-Geweihter niemals fragen oder auch nur zögern. (Anmerkung: Dass dies einen Praios-Geweihten sehr wohl vor Probleme stellen kann, wenn sein gesunder Menschenverstand ihm eingibt, dass es Zweifel an einer Entscheidung geben könnte, ist eine der Herausforderungen beim Spielen eines Geweihten des Sonnengottes.)

Da Praios' Befehle nicht so leicht zu vernehmen sind, musst du danach streben, seinen Willen aus Orakeln und Visionen zu deuten.

Unbeugsamkeit: Du darfst dich in geistlichen Belangen keinen Befehlen außer den göttlichen und kirchenherrlichen beugen — in rein weltlichen Belangen aber gehört Gehorsam gegenüber weltlichen Autoritäten zur göttlichen Ordnung.

Offensichtlichkeit: Verstecke dich und deinen Glauben nicht, sondern tritt Gegnern wie Feinden offen gegenüber.

Schutz von Gesetz und Staat: Du musst jeden Bruch eines Gesetzes beurteilen und, wenn nötig, ahnden (sofern das Gesetz nicht gegen Praios' Willen gerichtet ist). Rechtskunde und in geringerem Maße Staatskunst seien dir ans Herz gelegt.

Magiebann: Neutralisiere Magie, wo immer möglich, und ahnde ihren Missbrauch. Das Gildenrecht* hast du jedoch zu achten.

Mission: Verbreite den Glauben und die Grundsätze des Herrn. Lass dich aber durch deine Überzeugung und Begeisterung für die göttliche Ordnung nie daran hindern, einfachere Argumente zu finden, die auch Ungläubige und Frevler verstehen können — und sei es nur dein vorbildliches Verhalten.



*) Der *Codex Albyricus* legt die diesbezüglichen Eckpunkte zum Schutz der Hexen, Scharlatane, Magiedilettanten etc. vor Verfolgung aufgrund ihrer magischen Begabungen fest.

Zitate

»Sich beugen ist eine Ehre, sich beugen lassen eine Schande.«

»Ein jeder Mensch frevelt bereits im Herzen. Doch wer dies erkennt und aufrichtig bereut, dem wird Praisos Verzeihung gewähren.«

»Wo das Recht nicht hilft, wird das Unrecht gewiss nicht helfen.«

Geweihter des Praisos (8 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, CH 13, KL 11; SO min. 7

Modifikationen: SO +2 (durch *Geweiht*), MR +2 (davon +1 aus *Geweiht*); 24 KaP (aus *Geweiht*)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölf-göttliche Kirche); Moralkodex (Praisos-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Hieb Waffen +2

Körper: Reiten +2, Selbstbeherrschung +5, Singen +2, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überzeugen +6

Natur: Orientierung +1

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +6, Heraldik +2, Magiekunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +3, Staatskunst +4, Sternkunde +3

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Bosparano) +8, Sprachen Kennen (verbreitete Fremdsprache) +3, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +9, Lesen/Schreiben (Schrift passend zur gewählten Fremdsprache) +3
Handwerk: Heilkunde Seele +2, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +2

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Praisos) +3

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Des Herrn goldener Mittag, Göttliches Zeichen, Innere Ruhe, Objektsegen, (II) Initiation, Ucuris Geleit, Wort der Wahrheit (Heiliger Befehl), (III) Großer Eidsegen

Verbilligte Liturgien: (III) Exorzismus, Licht des Herrn
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Begabung für Rechtskunde / Selbstbeherrschung / Überzeugen, Besonderer Besitz, Herausragende Eigenschaft (Mut oder Charisma), Hohe

Magieresistenz, Prophezeien, Schwer zu verzaubern, Titularadel, Verbindungen, Wohlklang, Zeitgefühl; Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Unfähigkeit (für Überreden), Vorurteile (Zauberer)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Gesucht, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Sprachfehler, Unstet
Ausrüstung: Robe, Tiara, Untergewand, Mantel, Stiefel oder feste Schuhe, Sonnenszepter, vergoldetes Praisos-Amulett, das *Brevier der Zwölf-göttlichen Unterweisung*, Pergament und Tinte

Besonderer Besitz: Praisos-Amulett aus Gold, wertvolle Schmuckversion des *Breviers der Zwölf-göttlichen Unterweisung*, zusätzliche einige theologische und juristische Schriften sowie ein gutes Verhältnis zu einer einflussreichen Person des öffentlichen Lebens

MIRAKEL UND LITURGIEN

Alle Gebete zu Praisos, dem Fürsten der Götter, alle Segnungen und Bannungen in seinem Namen müssen laut und für alle Anwesenden klar vernehmlich, aus vollem Herzen und ohne Spur von Hinterlist vorgetragen werden.

Obwohl die meisten Weiheformeln sowohl in der traditionellen bosparanschen als auch in moderner gemeinsprachlicher Form überliefert sind, wählen die Geweihten immer eine möglichst vielen Anwesenden verständliche Sprache. Dies gilt vor allem für Liturgien, die direkt aufein Gegenüber wirken.

Die altsprachliche Gebetsform ist zumeist zere-moniellen Liturgien an hohen Feiertagen oder rituellen Handlungen in der Gegenwart ausschließlich gelehrten Volks vorbehalten.

Erfolgreich vorgetragene Liturgien werden stets von Lichterscheinungen begleitet, angefangen bei einer leicht scheinenden Aura bis hin zu einem

gleißenden Blendstrahl, die von allen anwesen-den Personen wahrgenommen werden können.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, MR; *Selbstbeherrschung; Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Götter/Kulte, Rechtskunde, Staatskunst*; dazu vier Talente aus folgender Liste: *Ab-richten, Baumeister, Brettspiel, Hauswirtschaft, Heilkunde Seele, Heraldik, Magiekunde*

Mirakel -: *Fliegen, Gaukeleien, Schleichen, Sich Verstecken, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl; Überreden (Betteln oder Lügen), Sich Verkleiden; Falschspiel, Schlösser Knacken*

Liturgien

Grad I: Blendstrahl aus Alveran, Des Herren Goldener Mittag (siehe Weisung des Himmels), Eid-segen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Innere Ruhe, Märtyrersegen, Ob-

jektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speise-segen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Goldene Rüstung, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Lehnseid (siehe Eidsegen), Initiation, Objektweihe, Sicht auf Madas Welt, Ucuris Geleit, Wort der Wahrheit (siehe Heiliger Befehl)

Grad III: Daradors prüfender Blick (siehe Un-verstellter Blick), Exkommunikation, Exorzis-mus, Gilborns Heilige Aura (siehe Argelions Mantel), Großer Eidsegen, Licht des Herrn, Praisos' Mahnung, Purgation, Seelenprüfung, Urischars ordnender Blick, Visionssuche

Grad IV: Daradors Bann der Schatten, Indoktri-nation, Ordination, Praisos' Magiebann, Vertrei-bung des Dunkelsinns, Wille zur Wahrheit

Grad V: Anathema, Garafans Gleißende Schwin-gen, Konsekration, Sankt Gilborns Bannfluch (siehe Argelions bannende Hand), Zerschmet-ternder Bannstrahl

Grad VI: Arcanum Interdictum

ORDEN DER PRAIOS-KIRCHE

DER ORDEN

VOM BANNSTRAHL PRAIOS'

Dieser fanatische Orden besteht aus Laien, Ako-luthen und (in den höheren Rängen) Geweihten, die sich dem Erhalt der Ordnung und der Be-kämpfung der Magie für die Praisos-Kirche ver-schrieben haben. Ihr Ziel ist die Vernichtung al-ler Magie und die Rächung allen Frevels wider den Götterfürsten.

Der Schutzheilige des Ordens ist der Hochheilige Gilborn von Punin, der kurz vor Ausbruch der Magierkriege in Borbarads Folterkammer starb und dessen Todestag, der 29. Travia, höchster Fei-ertag des Ordens ist. Dass der Schutzheilige ge-gen Magie so verehrt wird, kommt nicht von un-gefähr, sind doch die Bannstrahler auch heute noch jeglicher Form von Magie feindlich geson-nen. Als fanatische Prediger mit Schwert und Feu-er, als gnadenlose Kämpfer wider den Dunkel-sinn und als Hilfstruppen der Praisos-Kirche, so in Beilunk und Weiden sind sie in den Zwölf-

göttlichen Landen unterwegs und präsent. Durch die enge historische Verbindung des Bannstrahl-ordens mit der Inquisition greifen die Inquisito-ren zur Gewährleistung ihrer Sicherheit und Untersuchung von Verbrechen häufig auf Bann-strahler zurück.

Die Ordensmitglieder sind stets in reinweiße, kurzärmelige Tuniken mit goldenen Säumen ge-wandet, darunter tragen sie ein langes Ketten-hemd (oft mit vergoldeten oder bronzierten Rin-gen an den Säumen). Schwert oder Streitkolben und Dolch gehören zu ihrer Ausrüstung, aber auch die Geißel (woher ihr im Volk verbreiteter Name 'die Geißler' stammt) wissen sie zu füh-ren.

Die Bannstrahler sind ein Ritterorden und wen-den hauptsächlich in Kampftugenden und -fertigkeiten geschult. Sie sehen sich nicht an die Gebote Rondras gebunden, sondern folgen dem Moralkodex der Praisos-Priesterschaft, als seien sie selbst Geweihte; sie halten sich an sämtliche Vor-schriften der Geweihtenschaft.

Während der Ausbildung wird der gnadenlose Hass der Bannstrahler auf jegliche Magiean-wendung geschürt, denn die Magie versucht, die Menschen den Göttern gleichzustellen. Da die Magiergilden rechtlich geschützt sind, leiden vor allem die nicht in Gilden organisierten Zauberer unter dieser leidenschaftlichen Abneigung.

Gebote, Verbote und Ideale

Wachsamkeit: Halte die Augen offen. Ketzerei und Zauberei lauern überall. Melde deinen Ordensoberen jedes ungewöhnliche Ereignis.
Mäßigung: Lass dich von Ungläubigen und Ket-zeren nicht provozieren. Wahre Gleichmut, wah-re Entschlossenheit, halte die Formation.

Zitate

»Dafür wirst du brennen!«

»Was hat er gesehen, Bauer? Sprich er und ver-schweige er nichts!«

»Im Namen des Heiligen Gilborn - verrecke, Unkreatur!«

Bannstrahler (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 13, GE 10, KO 12, KK 12; SO 5-10

Modifikationen: LeP +2, AuP +2

Automatische Vor- und Nachteile: Moralkodex (Praios-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Kampf: Dolche +2, Hiebaffen +3, Peitsche +2, Ringen +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Selbstbeherrschung +5, Sinnenstärke +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +4

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Kriegskunst +3, Magiekunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (Bosparano) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eiern, Gefahreninstinkt, Hohe Magieresistenz, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund; Arroganz, Jähzorn, Unfähigkeit (für Überreden), Vorurteile (Zauberer)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Feindfreund, Fettleibig, Gesucht, Glasknochen, Kränklich, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Schlechte Regeneration, Tollpatsch, Unstet

Ausrüstung: Ordenstracht, Rüstung (langes Kettenhemd), dazu stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, Regenmantel, Geißel (Werte wie Peitsche), Dolch, Tuchbeutel, Wasserschlauch, Handgeld (3 Silbteraler)

Besonderer Besitz: nicht möglich

Varianten:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Nicht geweihte Mitglieder (11 GP):

Talente: Kampf: Schwerter +5, Peitsche +2; **Körper:** Athletik +2, Körperbeherrschung +2; **Handwerk:** Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Zusätzliche Ausrüstung: Schwert

Geweihte Mitglieder (12 GP, zeitaufwendig):

Zusätzliche Voraussetzungen: CH 13, KL 11; SO 7+

Modifikationen: SO +2 (durch *Geweiht*), MR +2 (inklusive *Geweiht*); 24 KaP (aus *Geweiht*)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zweifgöttliche Kirche)

Talente: **Körper:** Singen +2; **Gesellschaft** Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +1; **Wissen:** Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Rechnen +2, Rechtskunde +3; **Sprachen/Schriften:** Sprachen Kennen (Bosparano) +3, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +4

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Praios)

Liturgien: I: 12 Segnungen, Blendstrahl aus Alveran, Göttliches Zeichen, Innere Ruhe, Objektsegen; II: Goldene Rüstung, Wort der Wahrheit (Heiliger Befehl)

Verbilligte Liturgien: I: Des Herrn goldener Mittag (Weisung des Himmels); III: Großer Eidsegen, Exorzismus

Zusätzliche Ausrüstung: Sonnenszepter, vergoldetes Praios-Amulett

Späterer Beitritt zu den Bannstrahlern

Voraussetzungen: Nichtgeweihte: sehr gute Kampffertigkeiten (*Schwerer* oder *Hiebaffen* 10, eine weitere Waffenfertigkeit 7), gute körperliche Fertigkeiten (*Athletik*, *Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung* 7); Geweihte: Weihe des Praios, gute Kampffertigkeiten (eine Waffenfertigkeit 7), gute körperliche Fertigkeiten (*Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung* 7)

Modifikationen: **Nachteile:** Moralkodex (Praios-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lern-Erleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente.

DER ORDEN DES HEILIGEN HÜTERS

Wissen bedeutet Macht, das wissen auch die Geweihten des Praios. Zuviel Wissen aber korrumpiert den menschlichen Geist, wenn er noch nicht reif dafür ist — und gefährdet, so das Credo des Ordens, die dem Praios gefällige Ordnung. So taten es die Hüter des Ordens ihrem hochheiligen Gründer gleich: Sie sammelten Wissen und schlossen es weg.

Seit jedoch der Lichtbote Jariel befahl, sämtliche gefährlichen und geheimen Schriften in die Stadt des Lichtes zu bringen und dort zu bewahren, unterliegt der Orden einem Wandel. Die Hüter aus den einzelnen Klöstern sind in der Lichtstadt und in den Haupttempeln als Archivare eingesetzt worden. Zudem stehen sie den Inquisitoren als Scriptoren zur Seite und ziehen predigend durch die Lande, auf der Suche nach Büchern und Wissen, welches es zu hüten gilt.

Die fast zerstörte Hauptburg Arras de Mott im Finsterkamm wurde aufgegeben und wird nur noch von einer kleinen Gruppe von Wächtern gehalten. Der Hauptsitz des Ordens wurde nach Gareth verlegt. Weitere wichtige Klöster befinden sich unter der Leitung je eines Hohen Hüters in der Nähe des Greifenpasses in den Koschbergen, bei Karenow im Bornland und (Auridalar genannt) in Glyndhaven im Ewigen Eis.

Erkennlich sind die Hüter an ihren roten knöchellangen Mönchskutten oder Nonnentrachten: rotbraun für die Novizen, ziegelrot für die Hüter, scharlachrot mit golddurchwirkten Säumen für die Hohen Hüter der verbliebenen Ordensniederlassungen.

Auch wenn sie nicht gerüstet sind, so sind sie mit ihren mannslangen Stäben aus Bosparanien-Holz, deren Spitze mit einem Bernstein geschmückt ist, durchaus wehrhaft.

Neben der religiösen Ausbildung erlernen die Hüter auch neue und alte Sprachen, das Kopieren, Archivieren und Pflegen von Schriftstücken, ja sogar Grundbegriffe der Kryptographie, um in den aufbewahrten Büchern verschlüsselte Botschaften enträtseln zu können.

Tugenden und Ideale

Schriften behüten: Ein Hüter ist angehalten, der zwölfgöttlichen Ordnung und den Lehren des

Praios zuwiderlaufende Schriften zu suchen, zu finden und in einem der Klöster oder der Stadt des Lichts unter Verschluss zu bringen.

Zitate

»Dieses Buch hat bereits so manchen Eurer Zunft in die Ketzerei und in den Wahnsinn getrieben. Ich kann Euch nicht gestatten, es zu lesen.«

»Soso, Ihr habt also 'Borbarads Testament' studiert. Fandet Ihr die Lektüre erhellend?«

»Hier geht es nicht um Macht, hier geht es um Euer Seelenheil!«

Die Ordensgeweihten vom Hüterorden (auf der Basis des Praios-Geweihten, +8 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: KL 13

Zusätzliche Talente: **Gesellschaft:** Menschenkenntnis -1, Schriftlicher Ausdruck +3; **Wissen:** Geographie oder Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kryptographie +4, Rechnen +2, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +4; **Sprachen/Schriften:** Sprachen Kennen (weitere Fremdsprache) +4, Lesen/Schreiben (zwei weitere Schriften) je +4; **Handwerk:** Malen/Zeichnen +2

Zusätzliche Liturgien: (III) Urishars ordnender Blick; dafür keine (II) Initiation

Zusätzliche empfohlene Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Sprachgefühl

Zusätzliche Ausrüstung: Schreibutensilien, Tagebuch, Wachshaut

Besonderer Besitz: *Offenbarung der Sonne* von Arras de Mott plus weitere theologische Schriften der Praios-Kirche

DIE SONNENLEGION

Die 'Haustruppe' des Lichtboten (siehe GKM 31) ist üblicherweise zum Schutz der Kirchenfürsten und Tempel der Praios-Kirche eingeteilt, bisweilen sind einzelne Lanzen, teilweise sogar einzelne Streiter als Garde der Inquisitoren und Inquisitionsräte auch auf Reisen zu finden.

Sie sind sie streng militärisch organisiert und durchgehend Akoluthen; jedem Sonnenritter {Lanzenführer} steht ein Geweihter zur Seite, jedem Sonnenoberst (Kohortenführer) ein Inquisitor. Befehlshaber der Legion ist der Sonnenmarschall, der seine Order vom Lichtboten selbst erhält.

Sonnenlegionäre sind mit wadenlangen Kettenhemden, hohen, den Filzmützen der Geweihten nachempfundenen Helmen und Panzerhandschuhen gerüstet und führen im Kampf zu Pferd die Lanze, zu Fuß die Hellebarde als Hauptwaffe; dazu sind sie mit Streitkolben und einem spiegelnden Rundschild ausgestattet, der so geweiht wurde, dass er selbst Magie zurückwerfen kann. Sie tragen weiße Untergewänder, weiße Wappenträger mit archaischen Schulterstreifen und rotgoldenen Schulterbändern, die ihren Rang repräsentieren.

Die Sonnenlegion bildet ihre Kämpfer nicht selbst aus, sondern dient als Sammelbecken für erfahrene, praiosgläubige Streiter, die sich aus den Abgängern der Kriegerakademien, Tempelgarden und dem Bannstrahl-Orden rekrutieren. Aufnahme in die Legion gilt als besondere Ehre, und der Stand der Disziplin und Ausbildung ist hoch. Wegen der oft sehr fest umrissenen Aufträge und der festen Einbindung in die praioische Befehlshierarchie eigenen sich Sonnenlegionäre nur bedingt als Spielerfigur.

Gebote, Verbote und Ideale

Standhaftigkeit: Schütze die Praios-Kirche, ihre Tempel, Geweihten und Gläubigen um jeden Preis. Führe die Befehle deiner Ordensoberen und der Geweihten aus, auch wenn es dein Leben kosten mag.

Mäßigung: Lass dich von Ungläubigen und Ketzer nicht provozieren. Wahre Gleichmut, wahre Entschlossenheit, halte die Formation.

Zitate

»Halt im Namen des Herre Praios!«

»Die Waffen nieder, Ketzer!«

»Lux triumphant!«

Späterer Eintritt in die Sonnenlegion:

Voraussetzungen: MU 15, GE 14, KO 12, KK 14; sehr gute Kampffertigkeiten (zwei Waffenfertigkeiten auf 10), sehr gute körperliche Fertigkeiten (*Athletik* und *Körperbeherrschung* 10); gute Wissensfertigkeiten (*Götter/Kulte* und *Kriegskunst* 7, *Magiekunde* oder *Rechtskunde* 5); Profession Krieger, Knappe, Fähnrich (Infanterie oder Kavallerie), Schwertgeselle oder Ordenskrieger, praiosgläubig, guter Leumund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Halb-, Viertel- oder Vollzauberer; Aberglaube, Blutausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glas-knochen, Goldgier, Jähzorn, Krankheitsan-fällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Kurzat-mig, Unstet

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Ge-weihter); **Nachteile:** Moralkodex (Praios-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); Infanteriewaffen +1, Lanzenreiten +1 (beide nur, wenn TaW noch unter 10), Magiekunde +1, Rechtskunde +1 (jeweils, wenn unter TaW 7), Sprachen Kennen (Bosparano) +4 (wenn noch nicht vorhanden), außerdem Lern-Erleichterun-gen beim Steigern ordentypischer Talente.

UCURIATEN, DER ORDNEN
DES GOLDENEN FALKEN

Bei den meisten Ucuriaten handelt es sich um Geweihte und Akoluthen des Praios, seit dem Geweihtenkonklave von Ende 1020 BF können dem Orden theoretisch aber auch Geweihte aller anderen zwölgöttlichen Kirchen beitreten. Die meisten entscheiden sich für eine lebenslange Zugehörigkeit, doch ist auch ein Beitritt auf 12 Götternamen (Monate) oder 12 Götterläufe (Jahre) möglich — häufig in Folge eines Gelöbnisses, wenn der Novize, wie die zeitweiligen Ucuriaten genannt werden, seiner Gottheit für den recht-zeitigen Erhalt einer wichtigen Information dank-en will. Ein Ucuriat ist, egal wie er auftritt, sakrosankt. Das heißt, er steht unter höchstem kirchlichen Schutz und kann nur von hochrangigen Geweihten abgeurteilt werden. Ihm ein Leid zuzufügen oder ihn in seiner Mission zu behindern, stellt

selbst für einen Kaiser einen Frevel dar und kann bis hin zum Kirchenbann führen. Ob dies aber eine orkische Räuberbande interessiert, sei selbst-verständlichdahingestellt.

Ucuriaten tragen einen archaisch anmutenden Harnisch, dazu einen Flügelhelm und Beinschie-nen, allesamt vergoldet, und darüber eine weiße, bodenlange Robe (die des Hochmeisters und des Hohen Verkünders sind golddurchwirkt) mit pur-purnen Säumen. Zu ihrer Ausrüstung und ihren Standeszeichen zählen der geweihte, falcken-köpfige Zeremonien- oder Heroldsstab, mit dem sie auch im Kampf die gött-liche Ordnung ver-teidigen können, die 'Goldene' Gei-ßel zur Züchti-gung von Unru-



hestiftern und die silberne Pergamenthülle mit dem goldenen Falken auf dem Verschluss. Be-ritten sind sie stets mit reinweißen Schimmeln, als Ehrengarde fahren sie auch prächtige Streit-wagen. Eine klassische Ausbildung zum Ucuriaten gibt es nicht, stattdessen findet der Eintritt in den

Orden erst in späteren Jahren statt. Der Anwär-ter muss dabei hohen Anforderungen entspre-chen, einen einwandfreien Leumund nachweisen und seinen Eid auf Ucuri unter dem GROSSEN EIDSEGEN ablegen. Da er entweder die Ehrenwache hoher Geweihter stellt oder als Herold der Kirchen in dringli-cher Mission zwischen den Tempeln der Zwölfe unterwegs ist, eignet sich der Ucuriat als Spieler-charakter höchstens im Rahmen eben dieser Tä-tigkeiten oder innerhalb einer passenden Kam-pagne. Auch die weitreichenden Sonderrechte, insbesondere die Unantastbarkeit, empfehlen ihn eher als Meisterperson.

Gebote, Verbote und Ideale

Wahrheit und Verschwiegenheit: Schwöre bei Praios und Boron, nur die Wahrheit zu sagen, Nachrichten aber einzig dem ausersehenen Emp-fänger kundzutun.

Unteilbarkeit der Zwölfe: Dein Gelübde gilt den Zwölfen als Gesamtheit und dient dem Wohl der zwölgöttlichen Gemeinschaft.

Offensichtlichkeit: Verstecke dich und deinen Glauben nicht, sondern tritt Feinden wie Freun-den offen gegenüber.

Entschlossenheit und Zurückhaltung: Sei selbst bei übelsten Provokationen stets korrekt und höf-lich, aber tritt auch entschlossen auf, lass dich nicht zu einem Streit hinreißen und durch nichts davon abhalten, deine Mission zu erfüllen.

Treue den Zwölfen: Versuche, den Geboten und Idealen aller Kirchen der Zwölgötter gerecht zu sein (insbesondere denen deiner eigenen Gottheit, auch wenn dies nicht Praios ist), sofern dies dein-tem Schwur auf Ucuri und den Gesetzen Praios nicht widerspricht.

Zitate

»Im Namen Ucuris, des Himmlischen Herolds, verkünde ich ...«

»Ich bitte Euch, mich nicht danach zu fragen, denn ich darf es Euch nicht sagen; ein heiliger Eid bindet mich.«

»Es sei!«

Späterer Eintritt in die Ucuriaten:

Voraussetzungen: Die folgenden Mindestvoraus-setzungen können Ihnen als Richtlinie dafür gel-ten, ab wann eine Mitgliedschaft im Orden des Gol-den-en Falken von der Ordensführung in Betracht gezogen wird: MU 14, CH 14, *Reiten* 9, *Selbst-beherrschung* 14, *Etikette* 12, *Menschenkennt-nis* 12, *Überzeugen* 12, *Götter/Kulte* 14, *Rechts-kunde* 10, *Staatskunst* 7, *Sprachen Kennen* (Garethi, Bosparano, Tulamidya) je 10. Weitere wichtige Talente sind *Peitsche*, *Stäbe*, *Sinnen-schärfe*, *Gassenwissen*, *Lehren*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Geographie*, *Heraldik*, *Fahrzeug Len-ken*

Modifikationen: Ein Ucuriat erhält für die Dauer seiner Ordenszugehörigkeit SO +1 (min. 12).

EHRE UND MUT: DIE GEWEIHTEN DER RONDRA

Die stärkste Waffe der Rondra-Geweihten ist nicht das Schwert, sondern der Glaube, also ihre Persönlichkeit. Wo Söldner nur das Gold sehen und Krieger den Erfolg eines Kampfes, ist dieser für die Rondra-Priester gleichsam ein heiliger Akt.

Rondra-Geweihte sind an vielen Adelshöfen gern gesehen wegen ihres Verantwortungsbewusstseins, ihrer Disziplin und ihrer Kampfkraft. Nicht selten haben sie sogar das Amt eines Hofgeweihten und Waffenmeisters inne.

Für ihre Gefährten sind Rondra-Geweihte oft Gold wert, denn wohl niemand sonst eilt seinen Freunden im auch noch so gefährlichen Kampf derart zuverlässig zur Hilfe. Andererseits mögen Geweihte der Leuin ihre Begleiter auch in enorme Gefahr bringen, wenn sie ungebührliche Provokationen nur mit ihrem Auftreten bezwingen wollen, Wegelagerer mit den bloßen Fäusten, und ihre Klingen nur mit einem — weitaus überlegenen — Gegner zu kreuzen gewillt sind.

TRACHT

Geweihte der Rondra tragen über dem Kettenhemd den Wappenrock der Kirche mit der roten Löwin auf weißem Grund (oder den ihres Ordens), Schwert (seltener eine andere Handwaffe) und Rondrakamm zählen ebenso wie die Rangfibel zum 'Ornat' der Priester. Arm- und Beinschienen und ein Helm mit rotem oder weißem Federbusch ergänzen oft die Tracht; diese Rüstungsteile sind im täglichen Dienst meist aus Stahl, zu Feiertagen und auf Paraden aus Bronze,

AUSBILDUNG UND WEIHE

Nach kurzer Schulung im rechten Benehmen werden die Novizen nach der Initiation, bei der dem zukünftigen Geweihten seine Berufung klar wurde, auf ihre Reife geprüft, um das Heiligtum der Göttin betreten zu dürfen und am Rondra-Dienst teilzunehmen (dies wird meist durch einen Gewandknopf oder eine Anstecknadel symbolisiert). Oft wird die Führung eines *Buchs der Verfehlungen und Verdienste* angeraten, um die Novizen zu lehren, die eigenen Taten zu reflektieren. Der intensiven körperlichen Ausbildung am Holzsword und im Ringen folgen nach zwei Jahren stählerne Übungsschwerter, wenn dem Novizen die Prinzipien des ehrenvollen Kampfes vertraut sind.

Die Weihe der Rondra-Priester nach mehreren durchwachten Nächten im Tempel und diversen körperlichen und geistigen Prüfungen ähnelt der ritterlichen Schwertleite durch die Tempelvorsteher. Hier werden Schwert und Priester geweiht und vereint und der von den Anwärtern in der Nähe zur Göttin erfahrene Schwertname verkündet, der in kirchlichen Belangen dem Vornamen nachgestellt wird. Mit der Weihe wird den *Knappen der Göttin* zudem ein Namenszusatz (z.B. 'von Arivor') verliehen. Diese Ergänzung des Namens bezeichnet den Tempel der Weihe eines jeden Dieners der Rondra.

Geweihte der Rondra (25 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, GE 12, KO 12, KK 12; SO min. 5

Modifikationen: SO +2, MR +1 (beides durch Geweiht); LeP +1, AuP +2; 24 KaP (aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger)*, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche); Moralkodex (Rondra-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Anderthalbhänder +6, Lanzenreiten oder Fahrzeug Lenken +3, Raufen +3, Ringen +3, ein Ta-

lent aus folgender Liste +4: Dolche, Fechtwaffen, Hieb- waffen, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, Zweihand-Hieb- waffen, Zweihandschwerter, Asäbel; zwei weitere Talente aus dieser Liste je +3

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Heraldik +4, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +4,

Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (als Fremdsprache: Garethi oder Bosparano oder Tulamidya) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +4, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rondra) +3, Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Rondrianische Tracht), Wuchtschlag

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen, Segnung der Stählernen Stirn; (II) Initiation, Ehrenhafter Zweikampf

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Das Problem für eine gläubige Rondra-Geweihte sind die vielen Tugenden und Ideale, denen sie folgen muss - und die in der täglichen Praxis häufig im Widerspruch stehen.

Schutz der Gläubigen: Stehe denen bei, die nicht im Kampf geschult sind, und die von Ungläubigen und finsternen Mächten bedroht werden.

Verteidigung des Glaubens: Ahnde jede Schmähung Rondras oder der Zwölfgötter und verteidige Gläubige gegen Ungläubige.

Wahrung der Ehre: Tritt jeder Herausforderung und jeder Beleidigung entgegen. Beachte dabei allerdings die Grundsätze der Satisfaktionsfähigkeit und der Verhältnismäßigkeit: Nicht jeder verdient eine Herausforderung mit dem Schwert, mancher auch nur eine Tracht Prügel oder eine Standpauke. Eine deutlich schwächere Gegnerin zum Duell am Schwert zu fordern, bedeutet Ehrverlust, ebenso das Duell aufs dritte Blut (den Todesstoß) aus nichtigen Gründen. Wiewohl die Verteidigung der Ehre Rondras natürlich keine Belanglosigkeit ist...

Ritterlichkeit: Kämpfe nicht mit unrechten Waffen (wie der Armbrust), nicht von rücklings oder von der Seite, nicht gegen Wehr- und Ahnungslose usw. Schütze die Schwachen und Wehrlosen vor Willkür.

Tapferkeit: Weiche keinem Kampf aus, außer aus Gründen der Ehre und der Gnade oder wenn ein dringender Auftrag der Göttin Vorrang besitzt.

Großmut: Schone Schwächere und überwundene Gegner - außer du schadest durch diesen Großmut der Göttin und ihrem Ansehen.

Verantwortung: Strebe nach ritterlicher Vollkommenheit: Es ist ehrenvoller, unter selbst auferlegter Verantwortung und Disziplin zu scheitern, als maßvoll-beherrscht der Welt ihren Gang zu lassen. Zudem ist deiner Kirche der Schutz sämtlicher Zwölfgöttlicher Tempel und deren Geweihter anempfohlen - so diese denn darum bitten.

Säuberung von Übel: Du bist eine Verteidigerin der Zivilisation, der Menschheit und der Welt gegen die dämonischen Mächte.

Zweikampf: Schlachten und Kriegskunst sind notwendige Übel, das Duell jedoch ist der Inbegriff des Weltenlaufes (denn er spiegelt den Kampf zwischen Los und Sumu wider).

Schwertmeisterschaft: Strebe danach, einen Krieger, Söldner oder anderen Kämpfer jederzeit mit Schwert oder Zweihänder zu bezwingen.

ZITATE

»Rondra, lass mich kämpfend sterben!«

»Du hast dich an der Zwölfgöttlichen Ordnung vergangen, Schurke, und ich bin hier, um sie zu verteidigen. Zieh dein Schwert, im Namen Rondras, oder ergib dich wie ein Hund!«

»Man kämpft nicht nur mit dem Schwert, sondern auch mit dem Herzen.«

Verbilligte Liturgien: (II) Heiliger Befehl, Objektweihe
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Hohe Lebenskraft, Prophezeien, Schnelle Heilung, Titularadel, Verbindungen, Zäher Hund; Arroganz, Autoritätsgläubig
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Bluttausch, Feenfreund, Koboldfreund; Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Fettleibig, Ge-

sucht, Glasknochen, Kurzamig, Lahm, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration, Schulden, Stubenhocker, Unstet, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: Kettenhemd, Wappenrock mit Spange, feste Stiefel, geweihter Rondrakamm, Dolch, Feldflasche, Geldbeutel, Waffenpflegeutensilien, Lederucksack

Besonderer Besitz: erfahrenes Reitpferd

Mirakel

Mirakel+Leittalente: MU, GE, KK, KO; zwei Nahkampftechniken nach Wahl; *Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung; Kriegskunst*; dazu fünf Talente aus folgender Liste: *Brettspiel, Fahrzeug Lenken, Grobschmied, Heilkunde Wunden, Heraldik, Plättner, Rechtskunde, Sinnenschärfe, Staatskunst, Überzeugen*

Mirakel-: alle Fernkampftechniken; *Schleichen, Sich Verstecken; Sich Verkleiden, Überreden; Bogenbau, Falschspiel*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Seg-

***) Anmerkung:** Der Vorteil *Akademische Ausbildung (Krieger)* bedeutet nicht, dass Rondrianer nun auch auf Kriegerschulen gehen, sie werden allerdings ebenso umfassend an allen Waffengattungen ausgebildet, so dass sie diese vergünstigt zu Beginn erlernen können; ebenso können sie Nahkampf-Sonderfertigkeiten und Waffenlose Kampfstile preiswerter erwerben (siehe AH 106f.).

nung der Stählernen Stirn, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Ehrenhafter Zweikampf, Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Purgation, Seelenprüfung, Thali-onnells Schlachtgesang, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Rondras Hochzeit, Segen der Heiligen Ardare, Segen des Heiligen Hluthar

Grad V: Anathema, Konsekration, Rondras wundersame Rüstung, Segnung der Schlacht

Grad VI: Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim, Großer Weihesege der Waffe

MIRAKEL UND LITURGIEN

Wiederkehrende Bestandteile der Liturgien Rondras sind Schwerttänze und -gesänge, das eigene Blut oder das von Opfertieren, gemeinsame Schwertübungen bis zur Erschöpfung, Smaragde, Löwenaugen (Halbedelstein), erfochtene Waffen, Rüstungen und Schilde. Häufige Manifestationen bei Mirakeln Rondras sind ferner Donner, Schlachtenlärm oder Löwengebrüll oder das Zucken eines einzelnen Blitzes über den Himmel.

Rondra-Geweihte verlassen sich zumeist auf ihre eigenen Stärken. Wenn überhaupt, machen sie Gebrauch von Mirakeln, um Wuchtschläge zu verstärken, eine Gegnerin zu entwaffnen oder durch ihr Auftreten zu beeindrucken (Charisma).

ORDEN UND LAIEPVÜNDE DER RONDRÄ-KIRCHE

Die meisten Orden unterscheiden sich in der Ausbildung nicht von normalen Rondra-Geweihten (z.B. Ardaiten, Schwerter von Gareth, Yppolitaner) und werden deshalb nicht gesondert aufgeführt. Passen Sie die Talente daher mit den Talent-GP Ihren Wünschen und Vorstellungen an. Unterschiede gibt es dabei vor allem bei den Waffen-Talenten: Im Donner-Orden bilden Streitkolben und -äxte den Schwerpunkt, der Orden der Schwerter bevorzugt Äxte und Schwerter, die Yppolitaner halten sich an den Rondrakamm.

Späterer Eintritt in einen Rondra-Orden

Voraussetzungen: gute Kampffertigkeiten (mindestens zwei bewaffnete Nahkampftalente auf 10) und gute körperliche Fertigkeiten (*Körper- und Selbstbeherrschung* 7) sind obligatorisch. Hinzu kommen gute Kenntnisse der Götterwelt und der Umgangsformen (*Etikette und Götter/Kulte* 7). Die Rhodensteiner verlangen zudem gute Schrift-/Sprachkenntnisse bzw. Wissen (ein Wissenstalent auf 10 oder mindestens zwei Fremdsprachen bzw. Schriften auf 6). Welcher Orden Laien und welcher Geweihte aufnimmt, entnehmen Sie bitte **GKM 37f.**

Modifikationen: SO +1 (sofern kein Geweihter), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden) und die Chance auf ordensinterne Verbindungen und Lehrmeister.

DIE RONDRÄGEWEIHTE AMAZONE

Eine der Rondra geweihte Amazone unterscheidet sich von ihren Bundesschwestern nur in der Intensität ihrer Anbetung der Göttin: Während sich normale Schwestern während Übungen und Kämpfen ins Gedächtnis rufen, dass das Auge der Göttin auf ihnen hegt, sie im üblichen Leben aber meist humorvoll und freundlich sind, grenzt die Verhaltensweise der meisten Löwinnen und Blut-

löwinnen an Fanatismus. Die Welt ist vom Anbeginn der Zeiten ein Kampf, das Leben ist ein Kampf, und wer nachlässig mit sich oder anderen ist, wird diesen Kampf und das Wohlwollen der Göttin verlieren.

Es gibt nur wenige geweihte Amazonen, und noch geringer ist die Zahl derer, die ihre Amazonenburg verlassen — doch wenn sie es tun, dann meistens im Auftrag ihrer Königin oder vorge-setzten Priesterin. In der letzten Zeit hat sich die Zahl der jungen Löwinnen jedoch vermehrt, und viele widmen sich dem Kampf gegen die amazonenfeindliche Mactaleänata und der Verteidigung des Sanktuariums in der vernichteten Amazonenburg Kurkum (siehe Unter der Dämonenkrone, Seiten 100, 104, 110 und 111).

Der Ritus der Amazonenkirche ist blutig und archaisch. Opfertiere und Waffentänze gehören ebenso fest zu den Ritualen wie entbehrungsreiche Prüfungen und Göttinnenentscheide im Duell auf Leben und Tod. Eine Löwin zeigt keine Gnade gegen jene, die Rondra gefehlt haben - sei dies eine Schwester, eine Fremde oder sie selbst. Die Kirche der Amazonen untersteht nicht der Befehlsgewalt der Rondra-Kirche. Als Oberhaupt wird die Hochkönigin aus dem Hause Kurkum angesehen, höchste Geweihte ist die Hohepriesterin.

Die Löwinnen tragen die Bronzebrünne und den Bronzehelm der Amazonen zum roten Umhang mit weißer, schreitender Löwin. Der Helmkamm ist bei Löwinnen weiß, bei Blutlöwinnen rot. Die Hohepriesterin trägt zusätzlich rote Armschienen mit der Wappenlöwin.

Ausbildung und Weihe

Die Novizinnen der Amazonenkirche werden körperlich außerordentlich hart geschult und unterziehen sich immer wieder strengen Prüfungen.

gen. Vor der Weihe zieht sich eine jede in die Berge zurück, um unter Fasten, Schwertübungen und Entbehrungen zu erfahren, ob die Göttin sie in den Reihen der Geweihten wünscht. Die Weihe selbst folgt nach einer Prüfung der körperlichen und geistigen Stärke nach einem Duell, in dem die Novizin ihre Weihpatin mindestens einmal verwundet hat.

Geweihte Amazonen kommen entweder von der Burg **Yeshinna** in den Drachensteinen oder der im almadanischen Raschtulswall gelegenen Feste **Keshal Rondra**. Auf Yeshinna residiert seit der Vernichtung der Hauptburg Kurkum die Königin Gilia von Kurkum und damit der Haupttempel der Kirche der Amazonen. Gemäß ihren Erlassen folgen die Amazonen hier der gemäßigeren Einstellung ihrer Königin, was die alten Traditionen und die Beziehung zur Außenwelt angeht. Zu Keshal Rondra sieht man diese Verweichlichung nicht gern. Die Priesterinnen dieser Burg folgen den konservativen Lehren weiterhin, soweit es den Befehlen von Königin Gilia nicht direkt widerspricht.

Gebote, Verbote und Ideale

Siehe *Rondra-Geweihte*.

Zitate

»Sterben werden wir in jedem Fall. Also stirb, wie es der Göttin gefällt — aufrecht und stolz!«

»Wie kannst du der Löwingleichen dienen? Du bist ein Mann!«

»Dein Blut speist meinen Leib, oh Herrin, und davon will ich dir opfern. Lenke dein Auge auf mich und sieh, dass ich deiner würdig bin!«

Rondrageweihte Amazone (22 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, CH 11, GE 12, KO 13, KK 11, SO mindestens 5, Kultur: Amazonenburg

Modifikationen: SO +2, MR +1 (beides durch Geweiht); 24 KaP (aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Kriegerin)*, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche); Moralkodex (Rondra-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Volk der Amazonen)

Kampf: Dolche +1, Lanzenreiten +5, Raufen +1, Ringen +3, Säbel oder Schwerter +6, Speere +2

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +4, Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Fremdsprache: Garethi oder Tulamidyä) +2, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +2

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rondra) +3; Ausweichen I, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Amazonenrüstung), Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Kriegsreiterei

Liturgien: (I) nicht alle 12 Segnungen (nur Eidsegen, Feuersegen, Geburtsegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen), Göttliches Zeichen, Objektsegen, Segnung der Stählernen Stirn; (II) Ehrenhafter Zweikampf, Initiation; (III) Großer Eidsegen

Verbilligte Liturgien: (II) Heiliger Befehl, Objektweihe

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Autoritätsgläubig, Vorurteile gegen den Praios-Glauben

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel; Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Fettleibig, Gesucht, Glasknochen, Kurzatmig, Lahm, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration, Schulden, Stubenhocker, Unstet

Ausrüstung: Amazonenbrünne, Helm, Arm- und Beinschienen, Streifenrock, Wappenmantel, feste Stiefel, Amazonsäbel oder Schwert (geweiht), Dolch, Feldflasche, Geldbeutel, Waffenpflegewerkzeuge, Lederrucksack.

Besonderer Besitz: erfahrenes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

***) Anmerkung:** Der Vorteil *Akademische Ausbildung (Kriegerin)* bedeutet nicht, dass die geweihte Amazonen auch auf Kriegerschulen gehen, sie werden allerdings ebenso umfassend an allen Waffengattungen ausgebildet, so dass sie diese vergünstigt zu Beginn erlernen können; ebenso können sie Nahkampf-Sonderfertigkeiten und Waffenlose Kampfstile preiswerter erwerben (siehe AH 106f.).

DER HEILIGE ORDEN ZUR WAHRUNG ALLER TATEN ZU EHREN UNSERER FRAUEN UND GÖTTIN RONDRA ZU RHODENSTEIN

Die Rhodensteiner sind eine echte Ausnahmeerscheinung unter den Rondrianern. Als Meister der Schrift haben sie sich verpflichtet, die der Rondra gefälligen Ereignisse in Aventurien, seien dies Heldentaten, Kriege, Kämpfe oder rondrianische Duelle, für die Nachwelt niederzulegen und zu erhalten. Ruhm und Ehre sind das kostbarste Gut der Kirche, und so darf nichts vergessen werden, was Lobpreis und Gesang verdient.

Seit ihrer Gründung im Jahr 1007 BF taten sich die Rhodensteiner jedoch nicht nur als Archivare der Kirche, sondern auch in der Verteidigung Weidens gegen die Orks (1012) hervor, als sie mit Hilfe der Herrin und dem Wunder der Brennenden Eiche von Rhodenstetn siegten. Am 1. Hesinde 1016 fiel der Verräter Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen, amtierendes Schwert der Schwerter und Marschall des Ordens zur Wahrung, unter dem Schwert der Ayla von Schattengrund, die er auf dem Sterbebett als seine Nachfolgerin auf dem Erhabenethron bestimmte. Brin vom Rhodenstein folgte ihm als Abtmarschall des Ordens und der Sennehoheit Orkenwehr nach und trug als Schildknappe seines Vorgängers bis heute schwer am Misstrauen der Kirche. In der dritten Dämonenschlacht und dem Kampf vor Ysilia fochten etwa die Hälfte der Ordensleute tapfer in ihrem letzten Gefecht, so dass der Orden nunmehr nur noch etwa 50 Geweihte zählt.

Sitz des Ordens ist Burg Rhodenstein im Weidener Land. Das Wappen des Ordens ist das rote Löwinnenhaupt in goldener Scheibe vor zwei gekreuzten silbernen Schwertern auf blauem Grund. Zwistigkeiten bezüglich der Senneherrschaft über Weiden gibt es seit Bestehen des Ordens mit dem Donnerbacher Tempel und den dortigen Sennemeistern des Nordens aus der Familie Donnerhall.

Die Tracht der Rhodensteiner ist ein Weißer Wappenrock mit rotem Löwinnenkopfmotiv; das Ordenswappen wird auf dem roten Mantel (Schulter oder Rücken) getragen. Zudem führen Angehörige des Ordens zur Wahrung immer ein kleines Schreibkästchen mit Pergamenten, Feder und Tinte, Kohlestiften sowie Siegelwachs und Siegel mit sich. Hauptwaffe der Rhodensteiner sind Langschwert und Kriegslanze, die sie vom Traloper Riesen zu tödlichem Einsatz zu bringen verstehen.

Auf dem Rhodenstein wird zudem viel Wert auf Geschichte und Tradition gelegt — es kommen jedoch auch die Wissenstaleute nicht zu kurz. Die meisten Geweihten dieses Ordens spezialisieren sich auf ein Feld (z.B. Heraldik, Geschichte, Kriegskunst, seltener Rechtskunde, Geographie o.a.).

Tugenden und Ideale (zusätzlich zu denen Rondra-Kirche)

Archivierung von Heldentaten: Die Mitglieder des Ordens zur Wahrung sind angehalten, alle der Rondra gefälligen Heldentaten oder Ereignisse zu archivieren und auf den Rhodenstein zu bringen.

Zitate

»Und Ihr seid sicher, dass der Drache sieben Köpfe hatte?«

»Stellt Euer Licht nicht unter den Scheffel: Was Ihr vollbracht habt, ist wert, besungen zu werden.«

»Lasst uns Heldentaten vollbringen, die sich lohnen, für die Nachwelt bewahrt zu werden!«

Die Ordensgeweihten vom Rhodenstein (25 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, CH 11, GE 11, KO12, KK 12; SO min. 5

Modifikationen: SO +2, MR +1 (beides durch Geweiht); LeP +1, AuP +2; 24 KaP (aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger)*, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche); Moralkodex (Rondra-Kirche), Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Anderthalbhänder +6, Lanzenreiten +5, Raufen +3, Ringen +2, zwei Talent aus folgender Liste jeweils +2: Dolche, Fechtwaffen, Hieb- und Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, Zweihand- und Hieb- und Zweihandschwerter/-säbel

Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +4, Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +3, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Heraldik +6, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Geographie oder Geschichtswissen oder Kriegskunst oder Rechtskunde weitere +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (als Fremdsprache: Garethi oder Bosparano oder Tulamidyä) +4, Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +8, Lesen/Schreiben (eine weitere Schrift) +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rondra) +3, Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung I (Rondrianische Tracht), Wuchtschlag

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen, Segnung der Stählernen Stirn; (II) Initiation, Ehrenhafter Zweikampf

Verbilligte Liturgien: (II) Heiliger Befehl, Objektweihe

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausdauernd, Beidhändig/Eisern, Gutes Gedächtnis, Hohe Lebenskraft, Prophezeien, Schnelle Heilung, Sprachgefühl, Titularadel, Verbindungen, Zäher Hund; Arroganz, Autoritätsgläubig

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Blutausch, Feenfreund, Koboldfreund; Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Fettleibig, Gesucht, Glasknochen, Kurzatmig, Lahm, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration, Schulden, Stubenhocker, Unstet, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: Kettenhemd, Wappenrock mit Spange, feste Stiefel, geweihter Rondrakamm, Dolch, Feldflasche, Geldbeutel, Schriebutensilien, Wappenrolle, Waffenpflegewerkzeuge, Lederrucksack

Besonderer Besitz: erfahrenes Reitpferd

***) Anmerkung:** Der Vorteil *Akademische Ausbildung (Krieger)* bedeutet nicht, dass Rondrianer nun auch auf Kriegerschulen gehen, sie werden allerdings ebenso umfassend an allen Waffengattungen ausgebildet, so dass sie diese vergünstigt zu Beginn erlernen können; ebenso können sie Nahkampf-Sonderfertigkeiten und Waffenlose Kampfstile preiswerter erwerben (siehe AH 106f.).



WECHSELHAFT WIE DIE SEE: DIE GEWEIHTEN DES EFFERD

Efferd-Geweihte sind schwer zu durchschau-

en. Die für gewöhnlich ruhigen und friedlichen Priester können schlagartig die Stimmung wechseln, ohne dass ein gewöhnlicher Sterblicher den Grund ihres Stimmungsumschwungs zu erkennen vermag. Aus diesem Grund begegnet man ihnen in der Regel mit Vorsicht und Distanz.

Für einen Geweihten gibt es verschiedene Möglichkeiten, sein Leben zu gestalten. Er kann in einem Tempel dienen, eine Pilgerstätte beaufsichtigen, aber auch dem Lauf des Wassers folgen und durch die Lande reisen. Begegnen kann man Efferd-Geweihten fast überall, auch im Binnenland. Dort sind sie auf Reisen, um Brunnen und Quellen zu segnen oder um nach Wasseradern zu suchen, die zur Trinkwassergewinnung angezapft werden können.

Entscheidend für die Ausbildung des Efferd-Geweihten ist, ob er sein Noviziat in einem Binnenland-Tempel oder an der Küste absolvierte. Wählen Sie deswegen eine der beiden Varianten (s.u.) oder entscheiden Sie sich für die Ausbildung am Rande der Wüste Khôm - dort gibt es zwar nur sehr wenige Geweihte, aber deren Ausbildung verläuft grundlegend anders als auf dem übrigen Festland. Keine Auswirkungen auf die Talent-Boni hat es, ob Ihr Geweihter dem mystischen oder dem pragmatischen Zweig der Kirche angehört.

TRACHT

Die Roben der Efferd-Geweihten sind in der Regel blau bzw. türkis, häufig ist ein kompliziertes Schuppenmuster hineingewebt. Sie haben weite Ärmel und teilen sich unterhalb der Gürtellinie in mehrere Streifen. Darunter werden Beinkleider der gleichen Farbe getragen. Falls sich die Geweihten bewaffnen, führen sie einen geweihten Dreizack: den Efferdbart. Rüstungen werden üblicherweise nicht getragen.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Im Alter von etwa 12 Jahren werden geeignete Mädchen und Jungen ins Noviziat aufgenommen. Bisweilen waren sie schon vorher in der

Obhut der Efferd-Kirche, wie beispielsweise in der Efferd-Schule zu Havena. Schon früh werden die 'Graulinge' in den Alltag der Geweihten eingebunden. Sie werden auf See mitgenommen, um erste Übungen zur Orientierung und Schiffskunde zu absolvieren, sie verrichten kleinere Handwerksarbeiten, bisweilen ziehen sie auch auf Pilgerfahrt mit, wenn ihre Lehrer aufbrechen.

Zum Ende des Noviziats muss jeder angehende Geweihte eine Prüfung bestehen. Diese kann je nach Region darin bestehen, alleine aufs Meer hinauszurudern und zurückzufinden, einen Tauchgang zu unternehmen oder in der Ödnis Wasser zu suchen. Der Lehrer ist bei dieser Prüfung stets dabei und bricht diese ab, wenn der Grauling in Lebensgefahr gerät. In diesem Jahr steht dem gescheiterten Anwärter ein weiteres Jahr Noviziat bevor.

Mit der Weihe wird dem Geweihten feierlich seine Robe überreicht, deren Kragen und Gürtel mit Schildpatt und Perlmutter geschmückt ist.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Feuerbann: Vermeide offenes Feuer, entzünde keine Flammen und dulde in den Tempeln des Herrn auch kein offenes Licht.

Ernährung ohne Feuer: Verspeise nichts, was auf dem Feuer gegart oder geräuchert wurde, und nichts, was vom Delphin, vom Wal oder von der Robbe kommt. Wohl aber speisen mit Freuden alles, was Efferd dir schenkt. (Anmerkung: Für einige Fanatiker verbietet sich sogar der Verzehr von Brot, von Tees und auf dem Feuer erhitzten Suppen. Allerdings wird dieses Speisegebot - eins der wenigen, das im Zwölfgötterkult existiert - nicht überall gleichermaßen streng befolgt.)

Schicksalsergebenheit: Akzeptiere die Befehle deines Vorgesetzten wie die Launen des Herrn.

Ausleben der Emotionen: So, wie du es gewohnt bist, Launen zu ertragen, so gib auch deinen eigenen Launen freien Raum, sei es Zorn, Schmerz, Trauer oder Freude.

Geweihter des Efferd

(GP je nach Variante, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 13, CH 12, SO min. 5

Modifikationen: SO +2, MR +1 (beides durch Geweiht); 24 KaP (aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Moralkodex (Efferd-Kirche), Speisegebote, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Speere +3, Wurfspeer +3

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +5, Singen +2, Sinnesschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +5

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen (Bosparano) +6, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6

Handwerk: Boote fahren +3, Heilkunde Krankheit +1, Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Efferd) +4

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen; (II) Anrufung der Winde, Initiation

Verbilligte Liturgien: (II) Objektweihe

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Entfernungssinn, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Prophezeien, Richtungssinn, Verbindungen; Aberglaube, Jähzorn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Feenfreund; Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Platzangst, Rachsucht, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: Efferdbart, Messer, Tracht (je nach Region und Weihegrad), verschiedene maritime Kleinodien (Meersand, Muscheln, Seetang), Mörser und Stößel, regenfester Mantel.

Besonderer Besitz: ein kleines Boot

Varianten:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Noviziat im Binnenland (12 GP): *Natur:* Fischen/Angeln +4; *Handwerk:* Boote fahren +4, Seiler oder Zimmermann +5, das andere +2; *Liturgien:* (III) Efferdsegen, Quellsegen

Noviziat am Rand der Khôm (12 GP): *Natur:* Orientierung +3, Wildnisleben +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +2; *Sprachen/Schriften:* Lesen/Schreiben (Tulamidyä) +4, Sprachen kennen (Garethi oder Tulamidyä) +6; *Sonderfertigkeiten:* Wüstenkundig; *Liturgien:* (II) Hashnabiths Flehen; verbilligt: (III) Azilas Quellgesang

Noviziat an der Küste (14 GP): *Handwerk:* Seefahrt +7, Seefischerei oder Steuermann +5, das andere +3; *Sonderfertigkeiten:* Meereskundig; *Liturgien:* (I) Gesegneter Fang, (III) Bootssegen; verbilligt: (III) Mannschaftsseggen

MIRAKEL UND LITURGIEN

Bestandteile von Liturgien des Efferd können so unterschiedlich sein wie die Launen des Gottes selbst. Meditation und Trance werden hier als Aufgang des eigenen Geistes im großen Meer der Gläubigen zelebriert, Meeresgetier dargebracht, das dann wieder als Teil des Kreislaufs an das Meer zurückgegeben wird, lauthals Winde und Strömungen angerufen, mit geweihtem Wasser gesegnet, auf Muscheln und Nebelhörnern geisterhafte Töne hervorgebracht und Aquamarine und Schildpatt sowie Treibgut und Teile gestrandeter Schiffe oder Fundstücke aus versunkenen Städten geopfert.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: IN, CH, FF, GE, KK, KO; *Schwimmen, Sinnenschärfe, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Seefischerei, Wettervorhersage, Schifflau, Boote Fahren, Seefahrt, Steuermann*

Mirakel-: alle Tätigkeiten, die irgendwie mit Feuer zu tun haben, vor allem *Hüttenkunde, Alchimie, Glaskunst (Glasbläserei), Grobschmied, Kochen und Metallguss*

Die Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen (wenn auch so gut wie nie angewendet), Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

Grad II: Anrufung der Winde, Gesang der Delphine, Gesegneter Fang, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Hashnabiths Flehen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Ruf der Gefährten, Segen des Plättlings

Grad III: Anrufung Nuiannas, Azilas Quellgesang, Begehen der Heiligen Wasser, Bootssegen, Efferdsegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegen, Quellsegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche,

Grad IV: Gruß des Versunkenen, Indoktrination, Ordination, Schiffssegen

Grad V: Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke

DIE EFFERDRÜDER

Jeder Mensch, dem die Seefahrt und vor allem das Schicksal der Matrosen am Herzen liegt, kann

den Efferdbrüdern beitreten, um mittellose Matrosen zu unterstützen, Schiffsregister zu führen oder mit Reedern um die Heuer zu feilschen. Eine Beschreibung des Ordens findet sich in GKM 41. Seit kurzer Zeit rüsten die Efferdbrüder Schiffe für den Kampf gegen die Piraten und Monstrositäten der Blutigen See aus. Für diesen Zweck sucht man Freiwillige: Erfahrene Matrosen sind ebenso willkommen wie Seeoffiziere und Kämpfer, aber auch Zauberer und Geweihte.

Ordensbeitritt bei den Efferd-Brüdern

Voraussetzungen: gute Kenntnisse der Schifffahrt, der Verwaltung oder des Handels (mindestens zwei der folgenden Talente auf 7: *Schwimmen, Menschenkenntnis, Überreden, Seefischerei, Rechtskunde, Schiffbau, Lesen/Schreiben, Boote Fahren, Handel, Hauswirtschaft, Seefahrt, Seiler, Steuermann, Webkunst (Segelmacher)*). Für den kämpferischen Zweig gute Kenntnisse in zwei Kampftalenten (mindestens eine Nahkampfwaffe; sehr gerne genommen werden Fachleute in Belagerungswaffen) sowie akzeptable Kenntnisse der Seefahrt (*Schwimmen und Seefahrt* 5)

Modifikationen: SO +1 (sofern kein Geweihter), Verpflichtungen (Efferdbrüder) und die Chance auf ordensinterne Verbindungen und Lehrmeister.

STREITER FÜR HEIM UND FAMILIE: DIE GEWEIHTEN DER TRAVIA

Die in gelborangefarbene Roben gekleideten Geweihten der Göttin des Herdfeuers verlassen ihre Tempel nur, wenn es sein muss. Sie betteln um Geld für die Armen und Siedlungsland für Flüchtlinge. Sie vermitteln Heimatlose und Waisenkinder in Stellungen als Knechte, Mägde und Diensten oder besuchen Dörfer, um Hochzeiten abzusegnen, und betreuen Schreine an den Reisewegen. Was sie besitzen, das teilen sie freigiebig mit jedem, der danach fragt. Ihr warmherziges Verhalten wird jeden Gefährten erfreuen. Sollte jedoch jemand versuchen, die Gutmütigkeit der Geweihten auszunutzen und die Gesetze der Gastfreundschaft zu brechen oder gar das Herdfeuer dadurch entweihen, dass er ein Verbrechen in seiner Nähe begeht, so kann die Geweihte den geballten Zorn Travias auf das Haupt des Übeltäters herab rufen — und bei allen Zwölfen, sie wird es tun!

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Gesetze der Gastfreundschaft: Niemand darf einem anderen ohne zwingenden Grund Aufnahme und Bewirtung verwehren. Gast und Gastgeber dürfen einander nicht schaden. Sie sollen einander achten, schützen und nach Kräften unterstützen wie liebe Verwandte. Das Gastrecht soll nicht unnötig in Anspruch genommen werden, der Gast dem Gastgeber nicht unzumutbar lange zur Last fallen.

Herdfrieden: Im Umkreis von 12 Schritt um den häuslichen Herd oder auch ein Lagerfeuer in der Wildnis dürfen keine Kampfhandlungen stattfinden.

Wahrung von Sitte und Anstand: Alles, was das friedliche Zusammenleben stört, soll man unterlassen. Das betrifft insbesondere 'Aufforderung zum Ehebruch' durch aufreizendes Verhalten, Kleidung etc., aber auch allgemein Treue- und Vertrauensbrüche, Unzuverlässigkeit und Unehrllichkeit.

ZITATE

»Wo Travias Liebe herrscht, da können auch Praios' Gesetze Einzug halten und die Gaben der anderen Götter.«

»... sicher wie in Travias Schoß.«

»Wenn du dieses schmutzige Wort noch einmal sagst, wasch' ich dir den Mund mit Seife aus!«

Geweihte der Travia (13 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 12, CH 13, FF 11, KK 11, SO mindestens 5

Modifikationen: SO +2, MR +1 (beides durch Geweiht); 24 KaP (aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölf-göttliche Kirche); Moralkodex (Travia-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Dolche oder Hieb Waffen +2, Raufen +2

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnen +3, Sinnen-

schärfe +1, Tanzen +2, Zechen +5

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +1, Überzeugen +7

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde +2, Rechnen +3, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +1

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (Muttersprache) +1, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +5

Handwerk: Brauer +3, Hauswirtschaft +4, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +6, Schneidern +3, Viehzucht +2; ein Talent aus der folgenden Liste +2: Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheit, Malen/Zeichnen, Musizieren, Webkunst; zwei weitere aus dieser Liste je +1

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Travia) +5

Liturgien: (!) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen; (!)

Initiation, Kleine Segnung des Heimsteins, Speisung der hungernden Seele; (III) Großer Eidsegen, Großer Speisesegen, Segnung des Heimes
Verbilligte Liturgien: (II) Heiliger Befehl
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Ortskenntnis, Resistenz gegen Krankheiten, Tierfreund, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt,

MIRAKEL UND LITURGIEN

Wiederkehrende Elemente der Rituale der Travia-Kirche sind Segnungen per Handauflegen, brennende Scheite aus dem Herdfeuer, Kräuter, Kochkessel, Daunenfedern und rituelle Speisungen mit Brot und Bier.

Häufige Manifestationen sind das Prasseln eines Herdfeuers, das ferne Schnattern von wachsamem Gänse, ein angenehm warmer Lufthauch oder ein schwacher Duft nach kochendem Eintopf oder frischem Brot.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, FF; *Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Zechen, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Sagen/Legenden, Haus-*

Wohlklang; Aberglaube, Fettleibigkeit, Kurzatmig, Platzangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Kampfrausch; Blutausch, Eitelkeit, Goldgier, Rachsucht, Raumangst, Schulden, Sucht

Ausrüstung: gelborangefarbene Robe mit silberner Gänsespange, feste Schuhe, Kopftuch oder Hut oder

Wirtschaft, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele, Kochen, Viehzucht

Mirakel-: alle Fernkampf-Talente; *Taschendiebstahl; Betören, Galanterie; Bogenbau, Falschspiel*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesege, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Speisung der Bedürftigen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Der Gänsemutter warmes Nest (siehe Zuflucht finden), Dythlinds Wandeln im Feuer (siehe Vertrauter der Flamme), Gemeinschaft der treuen Gefährten, Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation,

Haube, wetterfester Umhang, Wolldecke, Brotbeutel, Brotmesser, Feldflasche, Tuchbeutel, Feuerstein und Zunder, Essbesteck, kleiner Kochtopf, 3 Rationen Proviant, Wanderstab. (Ein mit der 'Kleinen Segnung des Heimsteins' belegter Stein liegt im Heimattempel.)

Besonderer Besitz: Maultier oder Eselkarren

Kleine Segnung des Heimsteins, Lohn des Unverzagten, Objektweihe, Reisesegen, Speisung der hungernden Seele

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Freundliche Aufnahme, Großer Eidsegen, Großer Reisesegen, Großer Speisesegen, Handwerkersegen, Hausfrieden, Seelenprüfung, Segen des Heiligen Badilak (siehe Segen der Heiligen Noiona), Segnung des Heimes, Tiergestalt, Travinians Segen der Schwelle, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration, Traviass Gebet der sicheren Zuflucht

Grad VI: Große Weihe des Heimsteins, Traviass Gebet der verborgenen Halle

ORDEEN UND LAIENBRUDERSCHAFTEN DER TRAVIA-KIRCHE

ORDEEN DES HEILIGEN BADILAK

Die Badilakaner betreiben eine Vielzahl von Armenhäusern und Suppenküchen, in denen stets Brot, Bett und Fürbitte gewährt werden. Das kostet Geld. Also ziehen nicht wenige Ordensmitglieder durch die Lande und bitten bei Adligen, reichen Bürgern und überhaupt allen, die etwas haben, um milde Gaben — und wenn es auch nur ein altes Hemd oder ein Korb Rüben sei. Für sich selbst beanspruchen die Ordensleute so gut wie nichts — sie legen ein strenges Armutsgelebe ab. Leitende Funktionen im Orden sind zumeist von Travia-Geweihten besetzt. Es spricht aber auch nichts dagegen, dass idealistische Geweihte einige Jahre lang als einfache Bettelschwester oder -brüder durch die Lande ziehen, bevor sie die Ehe eingehen und in einem Tempel sesshaft werden.

Wenn Sie ein Mitglied des Badilakaner-Ordens spielen wollen, bietet sich die 'bekehrte Sünderin' an, etwa eine Kurtisane, ein Streuner (Zuhälter oder Hochstapler) oder ein Einbrecher, der spät zu Travia gefunden hat; gerne auch mit Lebenserfahrung (als *Veteran*) oder kombiniert mit der Profession 'Bergmann' (nach einigen Jahren Strafarbeit in den Minen). Grundsätzlich eignen sich aber alle Städter mit nicht allzu hohem Sozialstatus, und selbst Söldner sind schon in den Orden eingetreten.

Beitritt zum Orden der Badilakaner

Voraussetzungen: Überreden 7 (Spezialisierung Betteln), der SO sollte zwischen 4 und 8 liegen.

Modifikationen: *Nachteile:* Moralkodex (Badilakaner), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Lern-Erleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente. Geben Sie dem angehenden Ordensmitglied eine schlichte wollene Kutte, eine Hanfkordel als Gürtel, Stroh-

sandalen oder Holzschuhe, ein Gänse-Amulett an einer Kette aus orangefarbenen Holzperlen, ein orangefarbenes Kopftuch, Wanderstab und Bettelschale.

Geweihte Badilakaner bei Spielbeginn (Variante auf der Basis der Travia-Geweihten, +1 GP)

Modifikationen: SO -1

Talente: *Kampf:* Raufen +2; *Gesellschaft:* Gassenwissen +2, Überreden +6, Überzeugen -5; *Natur:* Orientierung +1; *Wissen:* Götter/Kulte -1; *Schriften/Sprachen:* Sprachen Kennen (Bosparano) -4

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Überreden (Betteln)

Ausrüstung: gelborangefarbene Robe, silberne Gänsespange, Strohsandalen oder Holzschuhe, Bettelschale, Tuchbeutel, Wanderstab

DER BUND ZUM SCHUTZE VON HEIM UND HERDFEUER ZUR MAHNUNG AN DIE BLUTNACHT ZU ROMMILYS (AUCH 'HERD-FEUEERORDEEN' ODER 'GÄNSE-RITTER' GEPAANT)

Dem erst 1022 BF gegründeten Laienorden gehören Irmegunde von Rabenmund, die Fürstin Darpatiens, und Burggraf Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum zu Hallingen als höchste Mitglieder an. Als Buße und Wiedergutmachung für die entsetzlichen Vorfälle der sogenannten 'Blutnacht' traten auf Aufforderung des Heiligen Paares viele Rabenmunds und Bregelsaums bei, um als 'Gänserritter' den Schutz von Heim und Herd m Rommils und Darpatien zu gewährleisten. Der Weg des Ordens wird sich in Zukunft abzeichnen, doch traten bereits einige frisch 'diplomierten' Krieger sowie Veteranen der Dämonen-

Schlacht bei, die sich dem Schutz von Pilgerzügen und Geweihten auf Reisen zur Verfügung stellen.

Gänserritter (auf der Basis der Krieger aus Rommils (MBK 120); +0 GP)

Nachteil: Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Talente: *Körper:* Zechen +1; *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +1; *Handwerk:* Kochen +1

Sonderfertigkeiten: Meisterparade

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Binden, Entwaffnen

DER HEILIGE ORDEEN DER DREI GUTEN SCHWESTERN VON DEN FELDERN (AUCH 'DREI-SCHWESTERORDEEN' ODER 'PUEVFELDERER' GEPAANT)

Dieser ungewöhnliche Laienorden ist nicht einer Gottheit gewidmet, sondern gleich dreien: Travia, Tsa und Peraine. Sein Ziel ist es, Klöster in der Wildnis und in dämonisch verseuchtem Land zu gründen, von wo aus das Land bestellt werden soll. Unfruchtbares Ödland, Wälder, Felsen und Dämonen sollen Feldern und blühenden Gärten weichen, wie sie den Göttinnen gefallen. Als Abt fungiert Throndwig von Bregelsaum, der den Orden 1026 BF nach einer Vision gründete. Der damalige Markgraf von Warunk trat zugunsten seines Sohnes Sumudan von allen weltlichen Ämtern zurück und bemüht sich von den Gareth Hofgärten aus um den Aufbau eines ersten Klosters.

Es ist nicht zu erwarten, dass es Abt Throndwig gelingen wird, Wildnis oder Schwarze Lande nennenswert zurückzudrängen. Und bei der Errichtung eines Klosters im tobrischen Grenzland oder wilden Reichsforst gibt es allerlei Schwierigkeiten zu überwinden. Wenn sich jedoch eine

kleine Gruppe aus Bauern, Holzfällern, Handwerkern und gern auch Zauberern und Kämpfern zusammentut, angeführt von einem Mitglieder der Geweihtenschaft der Peraine, der Tsa oder der Travia, dann erhält die Gruppe hier das notwendige Minimum an Material und Unterstützung.

Tugenden und Ideale

Ordensleute verpflichten sich zu Friedfertigkeit (nicht völligem Gewaltverzicht), Vegetarismus, Armut, Demut, eigenhändiger Landarbeit und einem der Travia gefälligen Lebenswandel.

Beitritt zum Dreischwesternorden

Voraussetzungen: momentan wird jeder Bewerber mit aufrichtiger Gesinnung in den Orden aufgenommen. Vorteilhaft sind natürlich eine hohe FF sowie

gute Kenntnisse in Natur- und Handwerkstalenten sowie ggf. der Baukunst.

Modifikationen: *Nachteile:* Moralkodex (Dreischwesternorden), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), aber angesichts der geringen Mitgliederzahl ist die Hierarchie kaum ausgebildet, so dass die Verpflichtungen wenig zum Tragen kommen; außerdem gewährt der Orden die Möglichkeit auf Lernerleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente.

STILLE UND VERGÄNGLICHKEIT: DIE GEWEIHTEN DES BORON

Es gibt zwei Kirchen des Boron, die eine mit dem Hauptsitz in Al'Anfa, die andere mit dem Hauptsitz in Punin. Beide Kirchen unterscheiden sich stark

den sich stark

voneinander, so dass Sie im Folgenden - neben den Ordensmitgliedern und Laienpriestern

- auch zwei verschiedene Varianten des Boron-Geweihten finden.

DIE GEWEIHTEN DES BORON (PUNINER RITUS)

Boronis (Ez.: der/die Boroni) gelten als Meister der Zurückhaltung, denn die Herrschaft über die eigenen Gefühle ist ein zentrales Element in der Ausbildung zum Geweihten des Todesgottes.

Viele Geweihte legen sogar Schweigegelübde ab, um ihrem Gott in der Stille noch näher zu kommen. Es gilt zudem als ungehörig, einen Geweihten anzusprechen - man muss warten, bis er sich einem zuwendet.

Boron-Geweihte sieht man keineswegs nur in den Tempeln und bei der Pflege der Boronanger (Friedhöfe), sondern auch auf Landstraßen und auf der Reise von Dorf zu Dorf

Die *Diener Golgaris* überführen Tote in den Tempel und später auf den Boronanger, in ländlichen Gebieten reisen sie auch umher, um regelmäßig den Segen über den Ängern zu erneuern. *Diener Bishdariels* hingegen legen mitunter weite Strecken zurück, um Traumgesichte und Visionen mit anderen Geweihten zu diskutieren und zu deuten.

Die kircheninterne Hierarchie spielt bei den

meisten Geweihten kaum eine Rolle, sie akzeptieren die Anrede *Vater* oder *Mutter* (bei Außenstehenden) und reden sich untereinander meist mit *Bruder* oder *Schwester* an.

TRACHT

Die schwarze Robe mit der silbernen Rabenstickerei wird überall im Puniner Ritus getragen. Einzig im Winter ist es erlaubt, wärmende Unterkleider und einen schwarzen Mantel zu tragen, der mit den gleichen Symbolen bestickt wird.

Ob es sich um einen Diener Golgaris oder Bishdariels handelt, kann man an der Art der Stickerei erkennen: Golgari wird als niederstürzender Rabe dargestellt, Bishdaniel aufgereckt, mit erhobenen Flügeln.

Das lange Zeit übliche vollständig geschorene Haupthaar ist mittlerweile nicht mehr verpflichtend, doch kann man auch heute noch viele Geweihte mit geschorenen Haaren sehen, aber auch der sogenannte 'Wehrheimer Topf-

schnitt' ist bei vielen Geweihten verbreitet.

In den letzten Jahren, nach der Wiederverkehr Borbarads, wurde verstärkt der Umgang mit Waffen gelehrt, daher sieht man Boronis immer häufiger mit Stäben, Streitkolben oder Rabenschnäbeln.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Wer ins Noviziat des Puniner Ritus eintritt, verzichtet auf jeglichen persönlichen Besitz und Amtswürden: Vor Boron sind alle Menschen gleich. Zum Ende der Ausbildung pilgert jeder Novize - häufig von seinem Mentor begleitet - nach Punin zum Haupttempel des Kultes. Dort wird er beim Raben von Punin vorstellig, und das Kirchenoberhaupt nimmt den Kandidaten alleine mit in die tief unter dem Tempel liegenden Katakomben. Niemand weiß, welche Prüfungen auf den Novizen warten, darüber hüllen sich alle Geweihten, aber auch abgelehnte Kandidaten, in heiliges Schweigen.

DIE GEWEIHTEN DES BORON (AL'ANFANER RITUS)

Auch die Geweihten der Al'Anfaner Kirche bestatten Tote, betreuen Wahnsinnige und ergründen Borons Willen im Traum. Sie zelebrieren für ihre Gläubigen häufig Rituale, deren Anlass im Norden in die Zuständigkeit anderer Kirchen fallen, zum Beispiel zur Geburt oder Hochzeit.

In einigen Städten, vor allem in Al'Anfa selbst, halten Boronis viele Posten in Regierung, Verwaltung, Geheimdienst und diplomatischen Vertretungen im Ausland.

Die Kirche besitzt Ländereien, auf denen Vragieswurzel und andere Rauschmittel angebaut werden, und unterhält alchemistische Werkstätten,

wo Geweihte zumindest die Oberaufsicht führen.

Von ganz besonderer Bedeutung sind aber diejenigen Geweihten, die in den 'Hallen der Träume' Gläubigen Lotos- oder Boronwein und anderes verabreichen, um dann sorgfältig zu notieren, was die Berauschten in ihren Trau-



men sehen, was sie erlebt haben, planen, fürchten, und was sie für mehr Drogen zu tun bereit wären.

Auch der Traumdeutung kommt großes Gewicht zu. Denn zwar sendet Bishdariel dem Gläubigen selbst Visionen, aber der einfache Laie muss sich an einen Geweihten wenden, um zu erfahren, was die göttliche Botschaft bedeutet - und wie er darauf reagieren soll.

Zwar ebenso schweigsam, beherrscht und würdevoll wie ihre Puniner Kollegen, sind doch die wenigsten Geweihten des Kultes aus Al'Anfa so weitabgewandt. Die meisten, von einigen Träumern und Schriftgelehrten abgesehen, stehen mitten im Leben, besuchen die Feste der Reichen, intrigieren um Macht und Einfluss, sind oft verheiratet und verstehen es, neben den Interessen ihres Gottes und ihrer Kirche auch die ihrer Familie nicht zu kurz kommen zu lassen. Zu Bescheidenheit und Schlichtheit sind sie nicht verpflichtet — die schwarzen Diamanten an den Roben hoher Geweihter ließen manchen armen Koschbaron vor Neid erblassen.

Ausbildung und Weihe fallen in die Zuständigkeit der einzelnen Tempel, doch Pilgerfahrten zum Haupttempel nach Al'Anfa sind sehr beliebt, und die regelmäßige Entsendung von Geweihten aus Al'Anfa in die entfernteren Tempel sorgt für weitgehende Einheitlichkeit der Lehre.

TRACHT

Im Al'Anfaner Kult ist eine Kapuzenkutte aus schwarzem Tuch üblich, wobei die Qualität des Stoffes und der Reichtum an goldenen Stik-

DIE GEWEIHTEN

Für die Erstellung eines Boron-Geweihten als Helden stehen Sie zunächst vor der Wahl, ob er al'anfanischen Kirche oder zum Puniner Ritus gehört.

Außerdem können Sie entscheiden, ob Ihr Geweihter die Ausbildung zum *Diener Golgaris* (also

Toten- und Gräberpflege) oder *Diener Bishdariels* (Traumdeutung) erhalten hat.

Insgesamt sind also vier Kombinationen möglich, wenn auch die erste Wahl der Kirche schwerwiegender für die Persönlichkeit des Charakters ist. Denn ob nun der Charakter Golgari oder Bishdariel dient, grundsätzlich geschult ist er durchaus in allen Belangen des Boron-Kultes: in der

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Objektsegen, Schlaf des Gesegneten, (II) Initiation, (III) Hauch Borons

Verbilligte Liturgien: (II) Ruf in Borons Arme

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Verbindungen, Zeitgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Besonderer Besitz (nur Puniner Ritus), Feenfreund, Kampfrausch, Koboldfreund, Blutausch, Dunkelangst, Gesucht II/III, Jähzorn, Nachtblind, Totenangst, Unstet, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: Schwarze Robe mit Kapuze, Sandalen, Dolch, Salbungöl, Gänsekiele, mehrere Blatt Pergament und Tinte, Pergamenthülle, Lederranzen.

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 25 GP (nur Al'Anfa)

Varianten:

Zugehörigkeit (eine der folgenden Varianten muss gewählt werden).

Puniner Ritus (10 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: SO min. 3

Talente: *Körperlich:* Selbstbeherrschung +1, Sinnen-

kereien über den Rang des Geweihten Auskunft gibt. Kahlgeschorenes Haupthaar ist häufig, jedoch nur bei den Hütern und Bewahrern der Nacht vorgeschrieben.

Eventuelle Bewaffnung ist nicht geregelt, aber unüblich - ein Geweihter der Al'Anfaner Boron-Kirche ist - zumindest in Al'Anfa selbst - schon in niederen Rängen eine quasi sakrosankte Person.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE (in BEIDEN KULTEN)

Bestattung: Lasse niemals zu, dass ein Leichnam, aber auch ein Toter ohne auffindbaren Leib oder ein Gebeinfund unbestattet und eine Seele ohne den Segen Borons bleibt.

Schweigen: Das Schweigen ist der Urzustand der Welt: Sprich nur das Allernotwendigste

Menschenkenntnis: Folge dem Vorbild der Seelenwaage Rethon und strebe danach, das Wesen eines Sterblichen zu ergründen, um Menschen hilfreich auf den Weg zu Boron vorzubereiten.

Traum: Versuche, dem Herrn durch Meditation und Traumkräuter nahe zu kommen und die von Bishdariel gesandten Visionen zu deuten.

ZITATE

»Das Königreich der Toten ist hundert Mal größer als das der Lebenden!« (Inscription über dem Boron-Tempel zu Al'Anfa)

»Du schuldest der Welt noch einen Tod.« (Inscription über dem Boron-Tempel zu Punin)

»Wenn des Lebens Müdigkeit überschwer wird, wenn du alles gesehen, was zu sehen, und alles ertragen, was zu ertragen ist, dann ist der ewige Schlaf Lösung und Erlösung.«

»Die Stunde des Todes ist die Stunde der Wahrheit.«

»Das Grab trennt Freunde und vereinigt Feinde.«

»Der Weise bittet Boron zu sich. Die anderen werden von Boron geholt.«

Bestattung der Toten, der Traumdeutung, der Seelsorge und der Betreuung von Verwirrten.

Hat Ihr Held seine Ausbildung als Schüler eines reisenden Geweihten verbracht, können Sie einen speziellen Professionsaufsatz wählen, ebenso für den Fall, dass er als Militärbegleiter oder für den diplomatischen Dienst ausgebildet wurde.

schärfe +1; *Wissen:* Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kryptographie +3, Rechnen +1, Sprachenkunde +4, zwei Talente aus folgender Liste je +1: *Magie:* Kunde, Philosophie, Sternkunde; *Sprachen/Schriften:* Sprachen Kennen (Aureliani) +4, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +4; *Handwerk:* Heilkunde Krankheit +2, Malen/Zeichnen +2

Liturgien: (II) Bishdariels Angesicht, (III) Das Siegel Borons

Al'Anfaner Ritus (10 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: Kultur Tulamidische Stadtstaaten oder Südaventurien, SO min. 7

Talente: *Körperlich:* Singen +1; *Gesellschaft:* Etikette +3, Gassenwissen +1, Überreden +1, Überzeugen +1; *Wisserr:* Pflanzenkunde +1, Rechtskunde +2, Schätzen +1, Staatskunst +2; *Sprachen/Schriften:* Sprachen Kennen (Rabensprache) +6, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidya oder Zelemja) +4, Lesen/Schreiben (Ur-Tulamidya oder Zelemja) +4; *Handwerk:* Heilkunde Gift +1, Kochen +2

Liturgien: (II) Kräutersegen des Hl. Nemeckath, (III) Segen der Hl. Velvenya

Ausrichtung
Eine der folgenden Varianten *kann* gewählt werden.

Diener Golgaris (+4 GP)
Zusätzliche Voraussetzungen: MU 14, FF 11
Talente: *Kampf:* Hieb Waffen +1; *Wissen:* Anatomie +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1
Liturgien: (II) Weihe der letzten Ruhestatt, (III) Bannfluch des Hl. Khalid; dafür kein Schlaf des Gesegneten

Diener Bishdariels (+5 GP)
Zusätzliche Voraussetzungen: IN 13

MIRAKEL UND LITURGIEN DES ALANFANISCHEN ZWEIGES

Typische Bestandteile der alananischen Boron-Liturgien sind Rauschkrauter (wie Schwarzer und Weißer Lotos), Boronwein, Gesangsliturgien, stumme Gebete, (geweihte) Graberde, das Salbungöl (mit dem üblicherweise Tote gesalbt werden), Weihrauchkrauter und Zitate aus dem Schwarzen Buch.

Typische Manifestation sind der einzelne Schrei eines Raben, das leichte Nachlassen des Lichtes, der Duft nach Lotos oder Salböl.

Mirakel
Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH; *Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken; Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Götter/Kulte, Pflanzenkunde; Alchimie, Heilkunde Gift, Heilkunde Seele; Gabe Prophezeien*
Mirakel-: *Gaukeleien, Singen, Stimmen Imitieren, Tanzen, Zehen; Betören, Schauspielerlei; Glücksspiel, Instrumentenbauer, Kapellmeister, Musizieren*

Liturgien
Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Zusätzlicher Vorteil: Prophezeien
Talente: *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +1; *Handwerk:* Heilkunde Seele +1
Liturgien: (II) Bishdariels Auge

Ausbildung
Eine der folgenden Varianten *kann* gewählt werden, kombinierbar mit der einer Ausrichtung.

Reisender Geweihter (nur Punin) (+3 GP)
Talente: *Körperlich:* Schwimmen +2; *Natur:* Orientierung +1, Wildnisleben +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2; *Handwerk:* Holzbearbeitung +1,

Grad II: Bishdariels Auge, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath, Kräutersegen des Heiligen Nemekath (siehe Rahjas Rauschsegen), Nemekaths Geisterblick, Objektweihe, Ruf in Borons Arme, Weihe der letzten Ruhestatt
Grad III: Bannfluch des Heiligen Khalid, Exkommunikation, Großer Eidsegen, Hauch Borons, Nemekaths Bannfluch (siehe Bishdariels Warnung), Salbung der Heiligen Noiona (siehe Exorzismus), Seelenprüfung, Segen der Heiligen Noiona, Segen der Heiligen Velvenya, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Borons süße Gnade, Indoktrination, Nemekaths Zwiesprache, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration

MIRAKEL UND LITURGIEN DES PUNINER ZWEIGES

Im Großen und Ganzen unterscheidet sich der Puniner Kult in seinen Möglichkeiten nicht allzu sehr von der alananischen Kirche. Im Vergleich zu Al'Anfa werden im Puniner Kult seltener Rauschkrauter eingesetzt, Boronwein überhaupt nicht. Die Manifestationen unterscheiden sich jedoch gar nicht.

Mirakel
Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH, MR; *Schleichen, Selbstbeherrschung; Lehren, Menschen-*

kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +2

Militärbegleiter (beide) (+3 GP)
Talente: *Körperlich:* Athletik +1, Körperbeherrschung +1; *Gesellschaft:* Etikette +1; *Natur:* Wildnisleben +1; *Wissen:* Heraldik +1, Kriegskunst +1

Diplomat (beide, Punin: nur Kemi) (+3 GP)
Zusätzliche Voraussetzungen: CH 12, SO min. 7
Talente: *Gesellschaft:* Etikette +2, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +1, Überzeugen +1; *Wissen:* Rechtskunde +1, Staatskunst +4

kenntnis, Überzeugen; Geschichtswissen, Götter/Kulte, Pflanzenkunde; Alchimie, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele; Gabe Prophezeien
Mirakel-: *Gaukeleien, Singen, Stimmen Imitieren, Tanzen, Zehen; Betören, Schauspielerlei; Glücksspiel, Instrumentenbauer, Kapellmeister, Musizieren*

Die Liturgien
Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Initiation, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Bishdariels Angesicht (siehe Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath), Bishdariels Auge, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Marbos Geisterblick (siehe Nemekaths Geisterblick), Objektweihe, Ruf in Borons Arme, Weihe der letzten Ruhestatt
Grad III: Bannfluch des Heiligen Khalid, Exkommunikation, Bishdariels Warnung, Das Siegel Borons, Etilias Gnade (nur Etilianer), Göttliche Verständigung, Großer Eidsegen, Hauch Borons, Noionas Zuspruch (nur Etilianer, siehe Segen der Heiligen Velvenya), Salbung der Heiligen Noiona (siehe Exorzismus), Seelenprüfung, Segen der Heiligen Noiona, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Borons süße Gnade, Indoktrination, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration, Marbos Geleit (nur Marbiden)

ORDEN UND LAIENBÜNDE DER BORON-KIRCHE

DER ORDEN DES HEILIGEN GOLGARJ (PUNIN)

Von Lucardus von Kernet auf älteren Wurzeln gegründet und seit **1014 BF** anerkannt, wandte sich der Orden zu Anfangs gegen die vermeintliche Al'Anfaner Häresie; seit Lucardus' jedoch den Versuchen Thargunitohts erlag, strebt der Orden eine Rückeroberung der entweihten Stätten in den Schwarzen Landen an. Hauptziele sind daher die Wahrung der Grabstätten, Schutz der Gläubigen und die Verfolgung von Nekromantie jeglicher Form. Aus einem Bund Boron gläubiger Adliger entstanden, waren die Ordensleute (zur Zeit rund 150 Mitglieder) der Anfangszeit Ritter oder andere Mitglieder des niederen Adels. Die Ordensmitglieder lernen, den Tod als höchstes Geschenk Borons zu sehen, auch wenn er

dieses nicht unbedingt herbeisehnt. Die Ausbildung erfolgt in der Garethischen Ordensburg Krähenwacht und im Koscher Kloster Gardsand. In den Augen der wortkargen Golganten spiegelt sich der Wille Uthars, und die Mitglieder verfolgen die Ziele des streng hierarchischen Ordens und der Kirche mit höchster Konzentration. Weil vor Boron alle Menschen gleich sind, haben adlige Golgariten keine Privilegien gegenüber bürgerlichen. Die Großmeisterin Borondria steht fünf *Ordensmarschällen* vor, den *Schwingerträgern* (Diener und Deuter Golgaris). Als nächst kleinere Einheit fungiert die *Schwinge*, bestehend aus 11 Rittern Golgaris und angeführt von einem *Schwingerführer*.

Der Knappe Golgaris ist ein angehender Ritter in Ausbildung; es gilt das feudale Knappen-Ritter-System, nicht das der Rondra-Kirche. Der

Knappe kann ein Diener oder Deuter Golgaris sein, aber auch ein Knappe aus niederem Stand, der mit seinem Ritterschlag auch die Akoluthen-Würde der Boron-Kirche erhält. Jeder Golgarit wird in seinen Lehrjahren einem Ritter unterstellt, die Begabteren bei Bedarf allein ausgesandt, um Sonderaufträge zu erledigen.

Ihre typische Tracht ist die schwarze Rüstung (je nach Herkunft von Gambeson bis Garether Platte) unter weißem Wappenrock und der lange weiße Mantel für die Ritter Golgaris. Die Knappen Golgaris tragen grauen Wappenrock und Mantel, der jeweils mit dem schwarzen gebrochenen Rad und darüber einem Schwingenpaar, dem Wappen des Ordens, bestickt ist. Jeder Golgarit führt einen geweihten Rabenschnabel (Weihe ist jährlich zu erneuern), zusätzlich sind Schwert und Reitersäbel am gebräuchlichsten.

Tugenden und Ideale

Bedachtheit: Die Ordensregeln (u. a. Verbot der Folter und des Gifteinsatzes) sind in der *Lex Boronia* festgeschrieben. Zurückhaltung und Besonnenheit gelten als besondere Tapferkeit, nicht blinder Mut.

Armut und Neuanfang: Wer in den Orden eintritt, verliert auch seinen weltlichen Besitz und seine Vergangenheit. Oftmals sind es erfahrene Söldner und Krieger, die sich den Golgariten anschließen, auf der Suche nach Bestimmung, nach Sinnfindung oder nach Wiedergutmachung vergangener Taten.

Ruhe der Toten: Gebeine oder ruhelose Seelen dürfen niemals durch magische Praktiken entweiht werden.

Zweite Weihe: Ein würdiger Tod in Borons Dienst ist der Aufstieg in den Inneren (jenseitigen) Kreis des Ordens.

Borongefälliger Kampf: Ziehe niemals leichtfertig eine Waffe, aber verteidige geweihten Grund und Boden sowie die Gläubigen Borons mit dem eigenen Leben. Die erste Sorge gilt den Lebenden, die zweite den Toten.

Äußere Ruhe: Der Golgarit zelebriert den Kampf schweigend, da der heilige Moment des Todes nicht entweiht werden soll. Golgariten kämpfen nie unbedacht oder im Rahmen eines spielerischen Ehrenduells. Sie kämpfen nur, um zu töten.

Ordenskrieger der Golgariten (GP nach Variante, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, KO 13, KK 12, keine Totenangst, SO min. 5

Modifikationen: LeP +1, AuP +1

Automatische Vor- und Nachteile: Moralkodex (Golgariten-Orden wie bei Boron, nur mit Schwerpunkt auf schweisamem Kampf und dem Verbot des Einsatzes von Giften im Kampf), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +4, Raufen +2, Ringen +3

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Reiten +4, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (Bosparano) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen +4)

Handwerk: Heilkunden Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Kampfrausch, Stumm, Veteran, Vorurteile gegen Al'Anfaner, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität (Dämonen), Feenfreund, Koboldfreund; Blutransch, Dunkelangst, Glasknochen, Jähzorn, Lahm, Schlafstörungen, Totenangst, Unstet

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Umhang, Stiefel, Waffenpflegeset, Dolch, Rabenschnabel, Schild oder weitere einhändig geführte Nahkampfwaffe, Leichte Plattenrüstung, Ledersäckchen mit 4 Unzen Graberde, eine Flasche Lotoswein, 2 Unzen Weihrauch, kleiner metallener Weihrauchschwenker
Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Nicht geweihtes Mitglied (19 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: KK 13

Zusätzliche Modifikationen: LeP +1, AuP +1, SO +1

Talente: Kampf: Hieb Waffen +1, zwei Talente aus folgender Liste +4: Anderthalbhänder, Lanzenreiten, Zweihandschwerter/-säbel, Zweihand-Hieb Waffen; Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +4; Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2

Sonderfertigkeiten: Akoluth, Linkhand, Schildkampf I; verbilligt: Kriegersreiterei, Rüstungsgewöhnung II

Geweihtes Mitglied (18 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: KL 12, CH 11

Zusätzlicher Vorteil: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche)

Zusätzliche Modifikationen: SO +2, MR +1 (beides durch Geweiht); 24 KaP (aus Geweiht)

Talente: Gesellschaft: Überzeugen +2; Wissen: Kryptographie +2, Rechnen +3, Sprachenkunde +4; Sprachen: Sprachen Kennen (Bosparano) +2, Sprachen Kennen (Aureliani) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +2, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +4; Handwerk: Heilkunde Seele +3, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) +3

Liturgien: (I) 12 Segnungen, (III) Bannfluch des Hl. Khalid, Hauch Borons

Verbilligte Liturgien: (II) Weihe der letzten Ruhestatt, (III) Das Siegel Borons

Späterer Beitritt zu den Golgariten

Voraussetzungen: Nichtgeweihte: gute Kampf-fertigkeiten (zwei Waffenfertigkeiten 10), gute körperliche Fertigkeiten (Athletik und Körperbeherrschung, Reiten und Selbstbeherrschung V); Geweihte: Weihe, gute kämpferische und körperliche Fertigkeiten (Selbstbeherrschung 10, alle anderen zuvor genannten Fertigkeiten auf 7)

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Geweihter); Nachteile: Moralkodex (Golgariten-Orden wie bei Boron, nur mit Schwerpunkt auf schweisamem Kampf und dem Verbot des Einsatzes von Giften im Kampf), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lern-Erleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente.

ORDEN DER HEILIGEN ΠΟΙΟΝΑ VON SELEM (BEIDE KIRCHEN)

Die Noioniten mühen sich in abgeschiedenen Klöstern um die Pflege und Heilung verwirrter Seelen. Obwohl die meisten Klöster in Regionen stehen, in denen der Puniner Ritus vorherrscht, versteht sich der Orden als beiden Kirchen zugehörig, zumal das Gründungs- und Hauptkloster bei Selem im alananischen Einflussbereich liegt. Von einer einheitlichen Tracht kann bei den Noioniten nicht die Rede sein, selbstverständlich tragen natürlich alle Geweihten die traditionelle schwarze Robe (im Süden Aventuriens übrigens häufig mit dem goldenen, gekrönten Raben des Al'Anfaner Kultes bestickt).

Nicht nur Geweihte (in der Regel Diener Bishdariels) gehören diesem Orden an, auch Laien

und sogar ein paar Zauberer sorgen sich um die Seelen verwirrter Menschen. Eine klassische Ausbildung gibt es nicht, es wird jeder Kandidat aufgenommen, der sich vor der Klosterleitung als geeignet erweisen kann.

Beitritt zum Orden der Noioniten

Voraussetzungen: MU 14, CH14; gute Kenntnisse in Seelenheilkunde (Menschenkenntnis und Heilkunde Seele) oder in Kräuterkunde (Pflanzenkunde und Alchimie bzw. Kochen 7)

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Geweihter); Nachteile: Moralkodex (Noioniten-Orden, wie Boron-Kirche, mit Schwerpunkt auf der Betreuung Verwirrter), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente. Explizite Möglichkeit zum Erlernen der Liturgie: Segen der Heiligen Noiona

DER ORDEN ZUR SANFTEN RUHE (PUNIN)

Umstritten ist der kleine Orden der 'Marbiden' in der Puniner Kirche, da sie nicht nur Sterbende bis zum Tod pflegen, sondern auch aktive Sterbehilfe leisten. Diese Beschäftigung mit dem Tod (und dem Töten) lässt viele Marbiden sogar gegenüber anderen Boronis befremdlich wirken. Mehr zu den Marbiden finden Sie in GKM 50. Zusätzlich zur schwarzen Robe zeichnet sich die Tracht der Marbiden durch ein kreisförmiges Skapulier aus, welches ihnen bei emporgerecten Armen das Bild eines fliegenden Raben verleiht. In den Reihen der Marbiden finden sich ausnahmslos Geweihte, die auch alle selbst ausgebildet werden.

Geweihter Marbide (auf der Basis des Boron-Geweihten, Variante Puniner Ritus; (+3 GP))

Talente: Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen -1, Götter/Kulte -1, Pflanzenkunde +3, Philosophie +2, Rechtskunde -1; Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Krankheiten +2

Beitritt zum Orden der Marbiden

Voraussetzungen: MU15, IN t3; gute Kenntnisse in Heilkundetalenten (Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Gift 5) oder Gabe Prophezeien; Boron-Geweihter

Modifikationen: Nachteile: Moralkodex (Marbiden-Orden, wie Boron-Kirche, mit Schwerpunkt auf der Betreuung Sterbenskranker), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente.

DER ORDEN ZU EHREN DER HEILIGEN ETILIA (PUNIN)

Aus den Marbiden hervorgegangen, widmen sich die Etilianer denjenigen, die noch weit vom Tod entfernt sind, um ihnen die Angst vor Boron zu nehmen. Auch die Lebensbeichte wird häufig abgenommen, denn wer seine Freveltaten schon zu Lebzeiten bereut, der kann im Tode mit einem ruhigen Gewissen vor Rethon treten. Aus diesem Grund reisen Etilianer häufig umher, nur in Punin gibt es ein Ordenshaus.

Durch die Rabenstickerei unterscheidet sich die Tracht der Etilianer von der klaren Trennung, die in den Kirchen zwischen den Dienern Golgaris und Bishdariels existiert: Es werden zwei silberne, einander zugewandte Raben eingestickt. Als sehr kleiner Orden, der sich in erster Linie um Geweihte bemüht, die lieber Dienst an den Lebenden als an den Toten verrichten, reisen die Etilianer viel über die Dörfer und stehen der Bevölkerung näher als es jeder andere Boron-Geweihte. Dennoch bieder sie sich nicht an, sondern verfolgen mit Ernst ihr Ziel, den Menschen durch Abnahme der Beichte zu Lebzeiten ein ruhiges Gewissen zu verschaffen. Für eine Ausbildung eigener Novizen ist die Struktur des Ordens zu locker, da die meisten Geweihten alleine unterwegs sind.

Beitritt zum Orden der Etilianer

Voraussetzungen: IN 12, CH14; gute Kenntnisse in Seelenheilkunde (*Menschenkenntnis* und *Heilkunde Seele* 7); Boron-Geweihter

Modifikationen: *Nachteile:* Moralkodex (Etilianer-Orden - wie bei der Boron-Kirche, nur mit dem Schwerpunkt auf der Beichte), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente. Explizit erlernt werden kann die Liturgie NOIONAS ZUSPRUCH.

DER ORDEŦ DES SCHWARZEN RABEN (AL'ANFA), AUCH 'BORONSRABEN' ODER 'RABENGARDE' ГЕПАППТ

Die Rabengarde wurde bereits kurz nach der Spaltung der Boron-Kirche gegründet und war zunächst eine Art Ritterorden, später die Ehrengarde des Königs von Mirham. Berittene Rabengardisten gibt es immer noch; sie sind in Port Corrad stationiert, direkt unter den Kommando von Ordensgroßmeister Oderin du Metuant, der zugleich Oberbefehlshaber der alananischen Armee ist. Von dort aus bekämpfen sie Novadis und Shokubunga. Die in Al'Anfa stationierten Rabengardisten dienen wechselweise als Leibwächter des Patriarchen und auf Schiffen in Perlenmeer und Blutiger See.

Parade-Tracht ist eine schwarze Kutte über der Rüstung (Kusliker Lamellar und Vollvisierhelm in Form eines Rabenkopfs (Werte wie Topfhelm); im täglichen Dienst meist einen schwarzen Mantel zu geschwärtzter Leichter Platte und Sturmhaube. Sie führen einen geweihten Rabenschnabel, dessen Weihe jährlich zu erneuern ist; daneben tragen sie eine Profanwaffe, meist einen Sklaventod, und einen Großschild (Reiter) oder einfachen Holzschild (Seeleute). Das Wappen des Ordens ist ein schwarzer Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz.

Krieger vom Orden des Schwarzen Raben (GP nach Variante)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 6

Modifikationen: LeP +1, AuP +2; SO +1

Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Kampf: Armbrust +4, Dolche +3, Hieb Waffen oder Säbel +6, das andere +4, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +5, Singen +1, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +3

Natur: Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen (Rabensprache) +5, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +5

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kusliker Lamellar), Schildkampf I, Wuchtschlag



Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf II
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Ortskenntnis, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund; Arroganz, Prinzipientreue, Vorurteile (Novadis, Thorwaler)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Feenfreund, Titularadel; Blutrausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Meeresangst, Tollpatsch, Totenangst

Ausrüstung: Kleidung, Rüstung und Waffen siehe

Tracht; Waffenpflegeset, Dolch, Schreibzeug, Beuteln Pfeifenkraut oder Ilmenblatt

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd oder Dromedar mit Sattel und Zaumzeug

Varianten

Eine der beiden muss gewählt werden.

Rabengarde zu Land (18 GP)

Talente: *Kampf:* Lanzenreiten +4, Zweihandschwerter/-säbel +2; *Körper:* Reiten +6; *Natur:* Wildnisleben +2

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Rabengarde zur See (18 GP)

Talente: *Kampf:* Schleuder +3; *Körper:* Klettern +3, Schwimmen +2; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +3, Wettervorhersage +2; *Handwerk:* Boote Fahren +3, Seefahrt +2

Sonderfertigkeit: Niederwerfen

Verbilligte Sonderfertigkeit: Befreiungsschlag

TEMPELGARDE DER STADT DES SCHWEIGENS (AL'ANFA)

Ehemals nur die persönliche Leibwache des Patriarchen, bewacht die Tempelgarde heute die gesamte Stadt des Schweigens, während sie sich die Sorge um den persönlichen Schutz Seiner Hochwürdigsten Erhabenheit mit der Rabengarde teilt. Die meisten Mitglieder sind selbst Kinder von Gardisten oder von Geweihten; außerdem ist es üblich, junge Granden aus Nebenlinien zu versorgen, indem man sie hier eintreten lässt (und ihnen möglichst bald zur Beförderung verhilft). Kommandant der Tempelgarde ('Oberster Regulator') ist Patriarch Amir Honak höchstselbst.

Tracht und Bewaffnung der Tempelgarde sind mehr repräsentativ als funktional: Hauptwaffe ist der Schnitter, luxuriös gestaltet mit elfenbeinernen Totenschädeln am Ebenholzgriff. Bei gewöhnlichen Wachaufgaben wird ein kunstvoller Großer Lederschild in Form eines aufrecht sitzenden Boronsrabens getragen, dessen hüfthoher Mohagoni-Rahmen mit schwarzem Iryanleder bezogen ist; dazu der bei allen Garden in Al'Anfa beliebte Sklaventod. Die schwarze Tucherüstung ist ebenso wie der Rabenkopfförmige Lederhelm mit goldenen Rabenstickereien verziert. Selbstredend sind auch Kleider und Stiefel schwarz. Das Banner der Tempelgarde ist schlicht schwarz, ihre Hymne der Choral des Heiligen Nemekath.

Tempelgardist der Stadt des Schweigens (als Variante des Akademiegardisten (MBK 113); +1 GP)

Zusätzlicher Nachteil: Verpflichtungen statt Prinzipientreue

Zusätzliche Modifikationen: AuP +1, SO +1

Talente: *Körper:* Singen +1; *Gesellschaft:* Gassenwissen -1; *Wissen:* Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Schätzen +2. Aus den Kampftalenten müssen *Armbrust* und *Infanteriewaffen* gewählt werden; die Rüstungsgewöhnung bezieht sich auf eine Tucherüstung.

Ausrüstung: Kleidung, Rüstung und Waffen siehe Tracht; Dolch, Beutel mit Pfeifenkraut oder Ilmenblatt

Die in Götter, Kulte, Liturgien auf S. 51 erwähnte Basaltfaust als Veteranen-Kämpfer-Elite-Einheit steht jungen Helden nicht offen. Man kann ihr aber später beitreten: Die Aufnahmekriterien sind sehr gute Kampffertigkeiten (*Zweihandschwerter/-säbel* und ein weiteres Nahkampftalent je 12), gute körperliche Fertigkeiten (*Selbstbeherrschung* 10, MU 13, KO 14) und absolute Loyalität gegenüber dem Patriarchen. Bewerber müssen nachweislich fünf Zweikämpfe gewonnen und

vor ihrer Aufnahme einen Gegner in der Arena besiegt haben.

DER ORDNEN DES HEILIGEN LAGUAN (PUNIP: PUR KEMI)

Dieser kleine Hausorden des Kemi-Reiches stellt Kämpfer gegen die Übergriffe Al'Anfas und heidnischer Waldmenschens- und Achazstämme. Ihm treten nur Laien bei.

Beitritt zum Orden des Heiligen Laguan

Voraussetzungen: MU 13, KO 13, KK 13, SO min. 6; gute Kampffertigkeiten (zwei Kampftalente auf 7), Kenntnisse in Etikette (5)

Modifikationen: SO +1; *Nachteile:* Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente.

WISSENSDURST, DER NIE VERSIEGT: DIE GEWEIHTEN DER HESINDE

Wenn junge Hesinde-Geweihte ihren Tempel verlassen, sind sie geprägt durch unstillbare Neugier, durch ihr Bestreben, alles Erfahrene für die Kirche festzuhalten, und durch ein feines Gespür für Weltanschauungen und das Schöne. Durch ihre lange Ausbildung besitzen sie enormes theoretisches Wissen und leben strikt nach jenen Geboten, die ihre bisherige Welt bestimmten. Vielen Situationen werden sie weltoffen, aber naiv entgegentreten und dabei häufig auf Unverständnis und dumpfes Unwissen stoßen. Dann werden sie mit flammendem Eifer die Weisheit der Göttin unter die Unwissenden tragen - oder es wenigstens versuchen. Zu Auseinandersetzungen mit ihnen kann es kommen, wenn magische Artefakte auftauchen, oder wenn sie glauben, dass Magie gegen den Willen Hesindes eingesetzt wird. Mit ungewohnter Härte bekämpfen sie diejenigen, die die Göttin lästern oder ihre Gebote verletzen.

Geben Sie Ihrer Heldin über die unten genannten Talente hinaus noch ein spezielles Interessensgebiet, ein Steckpferd, dem sie vernüft nachgeht, wie dem Sammeln seltener Muschelschalen, dem Zeichnen der 'Gesichter der Völker', dem Notieren von Sprichwörtern und Redensarten, oder eine kühne Theorie, die sie zu beweisen suchen, zum Beispiel die Oberflächenherkunft der Zwerge, die Kugelform der Welt oder die Existenz des Achten Elements.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Scholaren treten in der Regel im Alter von zwölf Jahren in die Kirche ein, aber es werden auch jüngere Kinder aufgenommen. Die Ausbildung endet mit der feierlichen Weihe: Die angehenden Geweihten müssen sich in Kuslik vor Magisterin und Schlangennrat der *Prüfung von Wissen und Würde* stellen, wobei ihnen stellvertretend für Hesinde ein Mentor zur Seite steht. Besteht das angehende Mitglied, so werden ihm von den Magistern selbst das grüngelbe Gewand und von dem Mentor das *Buch der Schlange* überreicht; dessen Seiten so leer sind wie der Geist eines Neugeborenen. Diese stehen stellvertretend für den letzten Augenblick, in dem die Geweihten unwissend sein sollten. Im Laufe ihres Lebens füllen sie dieses Buch mit Wissen und Weisheiten — und es bildet auch ihr letztes Opfer beim Einzug in den Hain der Hesinde. Die Bücher selbst werden nach dem Tod in Kuslik archiviert und bilden einen wichtigen Teil der gigantischen Bibliothek.

TRACHT

Traditionell tragen Hesinde-Geweihte (Frauen wie Männer) ein langes, komplexes Wickelgewand in Grün und Gold bzw. Gelb, dazu ein grünes Kopftuch mit goldener Borte. Das Schlangenhalsband bezeichnet den Rang der Geweihten (siehe GKM 53), dazu tragen alle die

Gürteltasche für ihr

Buch der Schlange (siehe oben).

In neuerer Zeit haben sich allerdings auch modernere Varianten ausgebildet: Frauen tragen heute verstärkt lange Tuniken, dazu ein gewickeltes Untergewand und das lange Kopftuch. Männer sind dazu übergegangen, Hosen und knielange Tuniken mit eng anliegenden Ärmeln zu tragen, dazu das kurze Kopftuch.

Nach den Schriften des Heiligen Argelion halten sich die Geweihten aus körperlichen Streitigkeiten heraus, so gut es eben geht. Doch wenn sich ein Kampf nicht vermeiden lässt, bevorzugen die meisten Hesinde-Geweihten den Stab.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Sammeln von Wissen: Führe dein Buch der Schlange gewissenhaft.

Sammeln von Artefakten: 'Herrnlose' Artefakte - sowohl magische wie besonders kunstfertige - und solche, die nicht im Sinne Hesindes verwendet werden, müssen aufgespürt und in den Besitz des Tempels gebracht werden.

Ewige Suche: Widerstehe keiner Herausforderung, dein Wissen und das der Menschheit zu mehren oder deine Kunstfertigkeit auf neue Proben zu stellen sowie deinen Geist zu erweitern.

Ewige Lehre: Unwissen und Unbildung sind der Herrin ein Gräuel, und selbst wenige Augenblicke am Kaminfeuer oder in der Gasse können genutzt werden, um den Geist jedes denkenden Wesens weiterzubilden.

Ästhetik: Liebe das Schöne um der Schönheit Willen und schule die Sinne in der Wahrnehmung und Beurteilung zu schulen.

ZITATE

»Seht euch diese Giebel an! Frühhelaischer Stil, 1.500 Meilen vom Reich entfernt. Das relativiert ja alle Aussagen über ...«

»Wissenschaft lehrt nicht nur zu antworten, sie lehrt auch zu fragen.«

»Der Mut zum Irrtum macht den Forscher aus.«

VARIANTEN

Entscheiden Sie vor dem Spiel, ob Ihr Held eher der **Pastori-** oder **Satori-**Richtung der Kirche angehört, denn dies beeinflusst, wie er mit Wissen - und seinem Erwerb - umgeht. Als seltenere Variante bietet sich noch der **Freigeist** an, der sich gefährlich weit von den Lehrmeinungen der Kirche entfernt. Freigeister hängen den sektiererhaften Strömungen an, die die Hesinde-Kirche bisweilen hervorbringt. Untenstehend sind einige Beispiele aufgeführt:

Ilarist: Immer wieder gibt es Sekten, die sich auf die *Seite von Ilaris* berufen (s. **GKM** 97). Der Ilarist sammelt Wissen, um das wahre Gesicht der Welt zu entdecken — und zu verkünden — und würde dabei auch nicht vor der Lektüre der *Lobpreisungen des Namenlosen* zurückschrecken.

Eingeweihter: "Die Macht sollte nur in den Händen der wahrhaftig Mächtigen liegen." Dieser Leitsatz des geheimen und von den

Draconitern verfolgten Bundes der 'Eingeweihten' aus dem Lieblichen Feld spiegelt zugleich deutlich ihre Interessen wider: Die 'wahrhaft Mächtigen', also die (gebildeten) Priester der Eingeweihten, sehen es als ihre Aufgabe an, das (dumme) Volk zu führen.

Xeledons Spötter: vernichten alles, was "der Göttin nicht wohlgefällig ist". Dies kann ein Kunstwerk sein, das nicht 'schön genug' ist, oder auch ein Buch, das - vermeintlich - falsches Wissen enthält.

Geweichte der Hesinde

(GP nach Variante, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 13, IN 12, CH 12; SO min. 6

Modifikationen: SO +2, MR +2, KaP +24 (jeweils teilweise durch *Geweicht*)

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Geweiht; Neugier?, Moralkodex [Hesinde], Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
Kampf: Stäbe +1

Körper: Singen +3, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +4, Überzeugen +4
Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Magiekunde +2, Philosophie +1, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, ein Talent aus folgender Liste +5: Alchimie, Holzbearbeitung, Kartographie, Malen/Zeichnen, Steinmetz oder ein beliebiges Wissenstalent (außer Götter/Kulte, Hüttenkunde, Kriegskunst, Rechtskunde, Schätzen, Schiffbau); ein weiteres aus der Liste +4, vier weitere jeweils +3 (wobei im letzteren Fall auch die Talente Götter/Kulte und/oder Rechtskunde gewählt werden können)

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache) +2, Sprachen Kennen (Bosparano oder Ur-Tulamidyä) +7, die andere +5, Sprachen Kennen (Garethi oder andere Fremdsprache nach Wahl) +8, Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache)

+5, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen oder Tulamidyä) +8, das andere +6, Lesen/Schreiben (zwei weitere passende Schriften) je +5

Handwerk: Alchimie +1, Malen/Zeichnen +3, Musizieren +2

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Hesinde) +3, Karmalqueste (beides aus *Geweicht*), Nandusgefälliges Wissen

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Blick in den klaren Himmel (Sterne funkeln immerfort), Sprechende Symbole; (II) Initiation, Sicht auf Madas Welt

Verbilligte Liturgien: (III) Argelions Mantel öfter Schrifttum ferner Lande oder Unverstellter Blick

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Prophezeien, Sprachgefühl, Titularadel, Verbindungen, Arroganz, Eitelkeit, Neugier, Stubenhocker

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität [Dämonen], Aberglaube, Adliges Erbe, Kampfrausch, Blutausch, Gesucht II/III, Unstet, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: gelbgrüne Robe, Halsreif in Schlangenförmigkeit, Sandalen, Dolch, passende Handwaffe, Buch der Schlange, Gänsekieme, mehrere Sorten Papier und Tinte bzw. Tusche, Pergamenthülle, Lederranzen

Besonderer Besitz: wertvolles Buch nach Maßgabe des Meisters

Mirakel

Die übliche Gebetsformel lautet: "Herrin Hesinde, gib mir die Weisheit und die Kraft, [etwas Bestimmtes zu tun]."

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, MR; *Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magiekunde, Pflanzenkunde, Sternkunde, Tierkunde; Alchimie;* dazu ein beliebiges weiteres Wissenstalent
Mirakel-: *Zehen, Überreden (Lügen)*

Die Liturgien

Grad I: Blick an den klaren Himmel (siehe Sterne funkeln immerfort), Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sprechende Symbole, Tranksegen, Weisheitssegen

Varianten:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Pastori (16 GP)

Zusätzlicher Nachteil: Autoritätsgläubig +6

Talente: Gese/tec/ia/r/Schriftlicher Ausdruck +2; *Wissen:* Götter/Kulte +1, Sprachenkunde +2, ein weiteres Talent aus der oben genannten Liste (einschließlich Götter/Kulte und Rechtskunde) +2; *Sprachen/Schriften:* Lesen/Schreiben (eine weitere Schrift) +5

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis +2

Liturgie: (I) Prophezeiung

Satori (16GP)

Talente: *Kampf:* Raufen +1; *Natur:* Wildnisleben +1; *Gesellschaft:* Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +1

Liturgien: (III) Unverstellter Blick (dafür nicht länger unter den verbilligten Liturgien)

Freidenker (17 GP)

Zusätzliche Nachteile: keine Verpflichtungen, Neugier +3

Talente: *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Überzeugen +1; *Wissen:* Philosophie +2

Liturgien: (I) Göttliches Zeichen

Grad II: Cereborns Handreichung (siehe Handwerksegen), Entzug von Nandus' Gaben, Gift der Erkenntnis, Göttliche Verständigung, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Schlangenstein, Sicht auf Madas Welt

Grad III: Argelions Mantel, Aura der Form, Blick der Weberin, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Hesindcs Fingerzeig (siehe Buchprüfung), Purgation, Schrifttum ferner Lande, Seelenprüfung, Tiergestalt, Unverstellter Blick, Versiegeltes Wissen (siehe Graues Siegel), Visionssuche

Grad IV: Argelions Spiegel, Indoktrination, Ingalfs Alchimie, Ordination, Vertreibung des Dunkelsinns

Grad V: Anathema, Argelions bannende Hand, Konsekration, Wandeln in Hesindcs Hain

MIRAKEL UND LITURGIEN

Fast alle Liturgien der Hesinde-Kirche muten archaisch an, als ob sie an sehr alte Rituale angelehnt oder aus Sprachen übersetzt sind, die schon lange nicht mehr gesprochen werden. Typische Elemente sind Symbole, Glyphen und Graphen auf Pergament, das Spielen exakter Tonleitern, die Verwendung von Schlangenhäuten, Salz und Edelsteinen.

Viele Liturgien werden von Gesten unterstützt, die Unterschiedliches bedeuten, je nachdem, mit welchen Fingern sie ausgeführt werden. Eine der häufigsten Gesten in der Hesinde-Kirche ist die mit beiden Händen ausgeführte *Geste der Lehre*, mit der Predigten eröffnet und geschlossen werden und die darstellt, wie ein Buch geöffnet und geschlossen wird. Das *Zeichen der Göttin*, eine vertikal in die Luft gemalte Schlange, ist ebenfalls eine häufig gesehene segnende Geste.

höchsten Würdenträgern der Kirche und des heiligen Ordens vorbehalten bleibt.»

Draconiter werden häufig von ihren Ordensoberen mit delikaten Aufträgen betraut oder von Hesinde-Tempeln angefordert, um wichtige (meist übrigens langwierige und unspektakuläre) Missionen zu erledigen. Neben den Geweihten

(der sogenannte *sakrale Zweig*), die gut zwei Drittel aller Draconiter ausmachen, existieren zwei weitere Zweige: ein *arkaner Zweig*, in dem sich Magier versammelt haben, und einen *profanen Zweig*, in dem ungeweihte Draconiter zusammengekommen sind.

Neben diesen Zweigen, die im Namen Hesindcs bisweilen auch zu den Waffen greifen (wenn sie

ORDEN UND BÜNDE DER HESINDE-KIRCHE

DIE DRACONITER

»Die heilige Aufgabe eines jeden Draconiters sei es, das geheiligte Wissen der Herrin zu sammeln, zu erforschen und zu vertiefen sowie dafür Sorge zu tragen, dass dieses Wissen jedem, der die heiligste Herrin verehrt, zugänglich gemacht wird. Davon sei das verbotene Wissen ausgenommen, welches allein den

sich auch meist auf die kompetente Begleitung von Tempelgardisten verlassen), gibt es noch die *Eiserne Schlange*, die bei der Dritten Dämonenschlacht fast vollständig aufgerieben wurde. Einige Überlebende agieren heute noch inkognito für die Kirche in den Schwarzen Landen. Ihre Identität geben sie nur selten und unter besonderen Umständen preis, und über ihre Aufgabe verlieren sie kein Wort.

Die Tracht der geweihten Draconiter ist die von Hesinde-Geweihten, ergänzt durch eine Fibel, die von einer Onyxschlange auf einer metallenen Nadel in Schlangenform gebildet wird. Kennzeichen des arkanen Zweiges ist die gold-durchbrochene Gewandborte, des profanen Zweiges die Borte in gelb.

Jeder Draconiter erhält bei seiner Aufnahme im Orden eine geweihte Basiliskenzunge (s. **MGS 56f.**), die mittlerweile auch als Abzeichen der Draconiter gewertet wird. Rüstungen werden nahezu nie getragen, obgleich sich Gerüchte von Lederrüstungen aus grün gegerbtem Iryanleder halten, die mit magischen Sprüchen durchwoben sein sollen. Die Mitglieder der Eisernen Schlange tragen häufig Bauern- oder Söldnerkleidung, stets mit Elementen der Farbe grün versetzt, und führen meist einen Stab.

Der Orden bildet selbst auch aus, jedoch ist es auch nicht ungewöhnlich, wenn erfahrene Hesinde-Geweihte dem Orden beitreten. Dem arkanen Zweig kann man nur beitreten, wenn man bereits einige Jahre als Zauberer Wissen gesammelt hat. Der profane Zweig bildet ebenfalls aus und unterweist die Mitglieder in den hesindianischen Lehren.

Gebote, Verbote, Ideale (basierend auf denen der Hesinde-Geweihten)

Bewahrung der hesindianischen Gaben: Verhindern und ahnden den Missbrauch von Wissen und darauf basierender Macht.

Draconiterin, Sakraler Zweig

(Variante der Hesinde-Geweihten; 15 GP)

Anmerkung: Die folgenden Werte bauen auf der unmodifizierten Hesinde-Geweihten auf, Draconiter gehören also nicht zu den Pastori, Satori oder Freidenkern.

Zusätzliche Voraussetzungen: MU 11, KO 11, CH nur 11, kein Stubenhocker

Zusätzliche Nachteile: Verpflichtungen gelten dem Orden

Talente: Kampf Dolche +2, Stäbe +1; **Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überzeugen +1; **Natur:** Wildnisleben +1; **Wissen:** Magiekunde +1, Geschichtswissen +1, Rechtskunde +1, Götter/Kulte +1; **Handwerk:** Kochen +1, Lederarbeiten +1, Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: keine Initiation, dafür Prophezeiung

Draconiterin, Profaner Zweig (Variante einer der folgenden Professionen: Apothecarius, Baumeister, Domestik, Gardist, Handwerker (passende Varianten) oder Schreiber; +2 GP)

Modifikationen: SO +1

automatische Nachteile: Moralkodex (Hesinde), Verpflichtungen (Draconiter)

Talente: Kampf: Stäbe +2; **Körper:** Singen +2; **Natur:** Wildnisleben +1; **Gesellschaft:** Etikette +1, Menschenkenntnis +1; **Wissen:** Götter/Kulte +3, Magiekunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1; **Sprachen/Schriften:** Lesen/Schreiben (passende Schrift) +2

verbilligte Sonderfertigkeit: Akoluth



Späterer Ordensbeitritt zum profanen Zweig der Draconiter

Voraussetzungen: KL 12, SO min. 5, Götter/Kulte 5, Lesen/Schreiben (passende Schrift) 5

Modifikationen: SO +1, falls noch nicht Geweihter; Moralkodex (Hesinde), Verpflichtungen (Draconiter), eventuell Steigerungserleichterungen nach Maßgabe des Meisters.

Späterer Ordensbeitritt zum arkanen Zweig der Draconiter

Voraussetzungen: Mitgliedschaft im *Bund des Weißen Pentagramms* oder in der *Großen Grauen Gilde des Geistes* oder eine untadelige Reputation, keine anderweitigen, möglicherweise konkurrierenden Verpflichtungen (Akademien akzeptieren häufig Ablösezahlungen), **Götter/Kulte** 5.

Modifikationen: SO +1, falls noch nicht Geweihter; Moralkodex (Hesinde-Kirche), Verpflichtungen (Draconiter), nach Maßgabe des Meisters Zugang zu den Lehrmeistern des Ordens und eventuell Steigerungserleichterungen.

DIE SCHWESTERN DER MADA

Erkennungszeichen der Schwesternschaft ist das Ouroboros-Amulett, als Kamee aus Edelstein geschnitten, für die einfachen Schwestern aus Mondstein, für höhere Grade aus Mondstein und Onyx, für die Erste Schwester aus Mondstein, Onyx und Jade.

Die von Unkundigen oftmals 'Weiße Hexen' genannten Schwestern sehen ihre Aufgabe darin, Menschen zu helfen, wo sie es vermögen — sei es durch ihr Wissen um Krauter, das Reinigen eines von Übel verfluchten Landstrichs oder eine wundersame Heilung. Gleichzeitig verstehen die Ordensmitglieder es, für ihre Wohltaten geschickt Gefallen einzufordern, so dass sie beträchtlichen Einfluss angesammelt haben, insbesondere unter Zauberkundigen. Das mystische Ziel eines inneren Ordenszirkels ist die Befreiung Madas, die man sich durch Opfer von magischer Kraft erhofft, die in einem geheimen Ritual an geheimem Ort — man munkelt von einer Insel — dargebracht wird. Anhängern des Phex steht man skeptisch oder feindlich gegenüber, da man ihn ebenso wie Tairach als Kerkermeister Madas ansieht. So versucht viele Schwestern sogar, hinter phexische Geheimnisse zu kommen, um diese zu verraten oder zu offenbaren.

Auch Heldinnen können im Laufe ihrer Karriere eine Schwester der Mada werden, jedoch ist dafür eine Empfehlung einer Ordensschwester sowie eine strenge Gesinnungsprüfung erforderlich. Da der Orden nicht ausbildet, bringt die Mitgliedschaft keine Boni auf Talente oder Zauberkünste, jedoch Zugang zu bislang noch unbekanntem Wissen. Im Horasreich ist die Schwesternschaft hoch angesehen, so dass eine Mitgliedschaft den SO um 1 erhöht. Dem Orden können nur Frauen beitreten.

HART UND UNERBITTLICH: DIE GEWEIHTEN DES FIRUN

So unbeugsam und hart wie der Gott des Winters und der Jagd tritt auch sein Geweihter auf: als ernster, verschlossener Waldläufer oder durch nichts zu erschütternder Fährtenucher. Die Jagd ist ihm Lebenssinn und Orakel zugleich: Im Verhalten der Jagdtiere, die der Geweihte als gleichrangige Gegner betrachtet, vermag er den Willen und die Weisungen seines Gottes zu erkennen.

Charakterschwächen sind dem Firun-Geweihten fremd. Wenn er sie an sich selbst entdeckt, wird er sie mit aller Macht bekämpfen und unterdrücken. Auch bei Gefährten toleriert er keine Verschlagenheit, Feigheit, Goldgier oder ähnliche Züge. Jede Art des Jagdfrevels empfindet er als Lästerung seines Gottes, wobei ihm auch so manche verbreitete List (zum Beispiel das Anlocken eines Elterntieres durch die nachgeahmte Klage eines Jungtieres) zuwider ist.

Am Feuer eines einsamen Jägers oder umherstreifenden Nivesen wird ein Firun-Geweihter ein gern gesehener Gast sein. Doch auch im Süden gibt es Geweihte des Wintergottes, welche herrschaftlichen Jagden ihren Segen geben. Wichtig ist es, sich einen geeigneten Einstieg für den Geweihten in die Gruppe zu suchen. Hier bietet sich eine Rolle als Führer im Norden an, am besten für einen kirchlichen Auftrag. Ebenfalls möglich wäre, den Firun-Diener erst nach dem Aufbruch der Hauptgruppe auf diesen stoßen zu lassen, so dass er sich dieser anschließt, sei es, um ihr in unverschuldeter Not zu helfen, oder darauf zu achten, dass sie sich angemessen verhält.

Die Geweihten des Südens ("Hüter der Jagd") bieten vielfältigere Möglichkeiten, mit anderen zusammenzuarbeiten, da sie meist weniger verschlossen und einzelgängerisch sind als ihre Glaubensbrüder des Nordens.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Am Ende seines Noviziates zieht sich der zukünftige Priester, meist im Firun-Mond, zur mehrtägigen Meditation unter Anleitung des Tempelvorstehers zurück. Irgendwann während dieser Zeit verspürt er einen Ruf, dem er, nur mit einem Messer bewaffnet, folgt. Wo ihn sein Weg hinführen wird, ist sehr unterschiedlich, und oft findet er sich in einer völlig fremden Umgebung wieder, die eigentlich nicht in der verstrichenen Zeit zu erreichen gewesen wäre. Stets trifft er dort auf ein besonders prächtiges, wehrhaftes Tier, dem sich der Novize im

Kampf auf Leben und Tod stellen muss. Und es scheint, als ob die Tiere nicht nur in ihren Kräften den Novizen übertreffen, sondern auch über eine außerordentliche Gerissenheit verfügen, so dass sich der Wille der Kontrahenten misst. Wenn das Tier besiegt ist, ist der Novize fast immer dem Tod näher als dem Leben — und erlebt so die Nähe seines Gottes.

Wenn Firun den Novizen als würdig erachtet, wird er ihn an Geist und Leib gestärkt ins Leben zurückschicken, andernfalls lässt er ihn in Borons Hallen eingehen. Wenn der Geweihte aus seiner Trance erwacht, kann er die Trophäe und das Fell des Tieres als Teil seiner zukünftigen Tracht verwenden. Doch auch wenn der Gott den neuen Geweihten geheilt hat, tragen fast alle Geweihten mehr oder weniger starke Narben als sichtbare Ehrenzeichen des Weihkampfes davon.

TRACHT

Den nördlichen Geweihten des Gottes ist lediglich gemein, dass sie meist praktische Jagdkleidung aus Leder und Fellen tragen, die durch erbeutete Trophäen wie Bärcnklaue verziert werden. Ein Umhang aus dem Fell des Weihetieres ist ebenfalls üblich.

Gerade im Süden hat sich zusätzlich in den letzten Jahrhunderten eine sehr wenig zum Jagen geeignete Tracht in Weiß und Blassblau ('Eisblau') entwickelt, die vor allem während formeller Zeremonien getragen wird.

GEBOTE, VERBOTE UND TUGENDEN

Ernsthaftigkeit: Alles Spielerische sei dir fremd.

Achtung aller Lebewesen: Bemühe dich, allen Kreaturen der Schöpfung Gerechtigkeit und Achtung zu gewähren.

Askese: Komme mit so wenig wie möglich aus.

Belastbarkeit: Stelle dich Herausforderungen an deine körperliche Leistungsfähigkeit und lote deine Grenzen bis zum Äußersten aus.

ZITATE

»Würdest du in einer Falle langsam verenden wollen? Nein? Das Tier auch nicht, also töte es rasch.«

»Firun kann man nicht beschreiben, nur erfahren.«

Geweihter des Firun

(GP nach Variante, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, FF 12, KO 12, KK 11

Modifikationen: SO +2, MR +1, +24 KaP (durch Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölf-göttliche Kirche), Moralkodex (Firun)

Kampf: Bogen +6, Dolche oder Speere +5, das andere +4, Raufen oder Ringen +4, das andere +2

Körper: Athletik +1, Klettern oder Schwimmen +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +5

Gesellschaft: Überzeugen +1

Natur: Fährtensuchen +6, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5

Wissen: Götter/Kulte +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5

Sprachen/Schriften: -

Handwerk: Abrichten oder Gerber/Kürschner +3, Bogenbau oder Holzbearbeitung +5, das andere +4, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +3, Kochen oder Schneidern +3, das andere +2

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Firun) +3, Kar-malqueste (beides aus Geweiht), passende Gelände-kunde, Scharfschütze

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Objektsegen, Weisung des Himmels; (II) Initiation

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Bega-bung (Bogen), Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Ortskenntnis, Richtungssinn, Zäher Hund, Raumangst, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität (Dämonen), Soziale Anpassungsfähigkeit, Blutausch, Dunkelangst, Glasknochen, Jähzorn, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst, Schulden, Sucht, Tollpatsch, Unstet, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, Speer und Bogen, Dolch, Köcher mit 20 Pfeilen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder

Varianten:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Waldläufer (23 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: SO min. 5, Garetien, Mittelreich (jeweils nördliche Varianten), Andergast und Nostria, Bornland, Sveltital, Thorwal, Norbardensippe, Sveltital-Okkupanten, Festumer Ghetto

Zusätzliche Modifikationen: AuP +2

Zusätzlicher Nachteil: Weltfremd (städtisches Leben, Geselligkeit) +6

Talente: Körper Athletik +2, Skifahren +2 oder Klet-tern +2 ooterSchwimmen +2 oderHundeschlitten Len-ken +4; **Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +2;

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (eine passende Fremdsprache) +5
Liturgien: (II) Sichere Wanderung im Schnee, Zuflucht finden
Zusätzliche Ausrüstung: Schlafsack, kleines Zelt
Besonderer Besitz: Hundeschlitten mit Tieren oder Packtier mit Zaumzeug und Packtaschen

Hüter der Jagd (21 GP)
Zusätzliche Voraussetzungen: SO min. 6, Garetien, Mittelreich (jeweils südliche Varianten), Yaquirien, Zyklopeninseln, Aranien (selten), Bornland, tulamidische Stadtstaaten (sehr selten)
Zusätzlicher Nachteil: Verpflichtungen (Firun-Kirche)
Talente: Gesellschaft: Etikette +2, Überzeugen +2; Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +2;

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben (eine passende Schrift) +5
Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis +1
Liturgien: (II) Trophäe erhalten
Verbilligte Liturgie: (II) Sichere Wanderung im Schnee
Zusätzliche Ausrüstung: Ritualkleidung
Besonderer Besitz: ausgebildeter Jagdhund / -falke

MIRAKEL UND LITURGIEN

Liturgien und Mirakel der Firun-Kirche bestehen nicht aus langen ausführlichen Ansprachen, sondern aus kurzen, knappen Gebeten. Als Altar dient nach Möglichkeit ein Tierfell, ein Baumstumpf oder auch einfach ein einfaches Stück eis- und schneebedeckter Boden. Sofern verfügbar finden auch Pflanzen der Umgebung Verwendung. Begleitumstände, die bei einem Mirakel häufig auftreten, sind das entfernte Grollen eines Bären, ein plötzlicher Kältehauch oder ein paar vereinzelte Schneeflocken oder Eiskristalle.

Mirakel
Mirakel +/Leittalente: MU, GE, KO, KK; Gabe

Gefahreninstinkt; eine Fernkampftechnik nach Wahl; Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe; Fahrten-suchen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnis-leben', dazu ein Talent aus folgender Liste: Fischen/ Angeln, Pflanzenkunde, Tierkunde, Abrichten, Bogenbau, Boote Fahren, Eissegler Fahren, Fahrzeug Lenken, Feuersteinbearbeitung, Gerber/Kürschner, Heilkunde Wunden, Hundeschlitten Fahren, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Seefahrt, Zimmermann
Mirakel-: Gaukeleien, Singen, Tanzen; alle Gesellschaftlichen Talente außer Lehren; Falschspiel, Musizieren

Liturgien
Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen,

Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speise-segen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels
Grad II: Göttliche Verständigung, Handwerks-segen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Sichere Wanderung im Schnee, Trophäe erhalten, Zuflucht finden
Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Jagdglück, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Firuns Einsicht, Indoktrination, Ordination, Winterschlaf
Grad V: Anathema, Konsekration, Schneesturm/ Eissturm

LEBENSFREUDE UND STETER WANDEL:
DIE GEWEIHTEN DER TSA

Auf Reisen zu sein ist typisch für Tsa-Geweihte, ist die Reise doch der Inbegriff steten Wandels. Sei es nun als Hebamme oder Heiler oder auch einfach nur als Ratgeber für die einfache Bevölkerung — die Geweihten der Tsa sind gern und häufig unterwegs. Beim Volk sind die Diener der jungen Göttin ob ihrer erfrischenden Herzlichkeit und Hilfsbereitschaft beliebt, manch ein Adliger hingegen sieht in ihrem oft 'freigeistigen' Gedankengut einen Frevel wider die Ordnung, der den Bauern nur Flausen in den Kopf setzt. Tsa-Geweihten ist ein schier unerschütterlicher Optimismus zu eigen, gepaart mit übersprühender Energie und Tatendrang, der von vielen als ungestüm und oftmals unbedacht eingeschätzt wird. Doch da Tsa für Wandel und steten Neubeginn steht, ist es auch in der dunkelsten Stunde nicht vergebens, auf eine unerwartete Wendung zu bauen — oder diese durch Einfallsreichtum und Mut zur Improvisation herbei zu führen.

Die Geweihten der Tsa haben mindestens ein Dutzend besonderer Interessensgebiete, und stets kommen neue hinzu und alte geraten in Vergessenheit — oder werden mit den neuen kombiniert. Die verschiedenen Philosophien, Sekten und Gruppierungen innerhalb der Tsa-Geweihtenschaft finden Sie in **Götter, Kulte, Mythen** auf S. 61f. näher beschrieben. Natürlich steht es Ihrer Tsa-Geweihten frei, eine vollkommen eigene Philosophie zu entwickeln und diese zu propagieren. Ob diese allerdings im zwölfgöttlichen Pantheon anerkannt oder von einigen anderen Kirchen gar als Ketzerei verfolgt wird, steht auf einem anderen Blatt. Letzten Endes ist es nicht möglich, alle denkbaren Varianten der Tsa-Geweihtenschaft in Regeln zu pressen. Halten Sie es also mit der jungen Göttin: variieren Sie und erfinden Sie nach Herzenslust eigene Ausrichtungen und Strömungen. Keine Priesterin der Tsa ist wie die andere — zumindest nicht auf Dauer.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Da es keinerlei Ordnung in der Kirche der Tsa gibt, existiert natürlich auch kein geregelter Ausbildungskanon. Weil es in den Hallen der Tsa-Kirche immer wieder Neues und Aufregendes zu entdecken gibt, sind auch Kinder dort häufige und gern gesehene Gäste. Nicht selten bleiben diese auch, wenn sie älter werden, und empfangen später die Weihe. Wichtig ist den Tsa-Priestern jedoch, den Novizen die Grundlagen zur Erschließung so vieler Bereiche wie möglich zu vermitteln. Sie lernen Lesen und Schreiben, Rechnen und Zeichnen, Kochen und Schneidern, Schnitzen und Stricken, Tanzen und Klettern, Magiekunde und Singen - und alles, was ihnen und ihren Lehrmeistern sonst noch in den Sinn kommt. Weniges davon beherrschen sie wirklich, aber es gibt kaum etwas, das sie nicht schon einmal ausprobiert hätten - oder in Bälde auszuprobieren gedenken.

Nicht selten kehren Reisende in die Tempel der jungen Göttin ein und berichten von ihren Erfahrungen aus der Ferne, so dass es durchaus sein kann, dass junge Geweihte sich zu Anfang ihrer Geweihten-Tätigkeit hervorragend im Stammesrecht der Waldmenschen auskennen, vom mittelreichischen Recht aber kaum je gehört haben. Da die Neugierde sozusagen der zweite Vorname der Tsa-Geweihten ist, werden sie aber auch diese Wissenslücke im Laufe ihres Lebens schließen. In ihren ständig wechselnden Interessensgebieten gibt es nur eine Konstante: die Heilkunst und die Geburtskunde.

Nicht selten geschieht es auch, dass sich ein Gläubiger spät berufen fühlt, da er aus einer aussichtslosen Lage heraus 'der Göttin sein zweites Leben verdankt'. Viele Geweihte ernähren sich der Göttin zum Gefallen vegetarisch.

Geweihte der jungen Göttin sind an dem weit geschnittenen Regenbogenornat erkennbar. Wie genau das Tunika-artige Kleidungsstück beschaffen ist, variiert so sehr wie die Charaktere innerhalb der Geweihtenschaft: Von farbigen Streifen über bunte Farbleckse bis hin zu bemalter Haut und einem darüber getragenen halb durchsichtigen Ornat hat man schon viele Varianten bestaunen können. Im Süden Aventuriens sind die Ornate häufig aus Seide.

Gemein ist allen Kleidungsstücken, dass sie auf viele Arten und Weisen gebunden und eingeschlagen werden können.

Viele Geweihte besitzen als Ritualinstrument das Prisma, welches das Licht der Praiosscheibe in die Farben des Regenbogens wandelt. Aber auch kristallene Eier, schillernde Steine oder besonders geformte Hölzer in ihrem Besitz könnten ihnen heilig sein — und manchmal sind sie auch geweiht.

Geweihte der Tsa (13 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: IN 12, CH 13, FF 11, GE 12, SO min. 5

Modifikationen: SO +2, MR +1, + 24 KaP (durch Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölf-göttliche Kirche); Moralkodex (Tsa-Kirche), Neugier 7
Kampf: Raufen +1, Ringen +3

Körper: Akrobatik oder Gaukeleien +3, Singen oder Tanzen +4, das andere +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4

Gesellschaft: Etikette oder Gassenwissen +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +5

Natur: Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +1, Götter/Kulte oder Sagen/Legenden +5, das andere +4, Pflanzenkunde +5, Philosophie +4, Rechnen +4, Tierkunde +4

Sprachen: Lesen/Schreiben (passende Schrift) +6, Sprachen Kennen (passende Fremdsprache) +4

Handwerk: Heilkunde Gift oder Seele +3, Heilkunde Krankheit +5, Heilkunde Wunden +6, Kochen +1, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +1, Schneidern +1, ein Talent aus der folgenden Liste +4: Ackerbau, Drucker,

Feinmechanik, Glaskunst, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Metallguss, Musizieren, Schneidern, Steinmetz, Steinschneider, Stoffe färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst; zwei andere davon je +2

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Tsa) +4, Kar malqueste (beides aus Geweiht), Ausweichen 1

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Erneuerung des Geborstenen oder Kälbchensegen, Wundersame Blütenpracht; (II) Initiation, Kirschblütenregen, Tsas Segensreicher Neuanfang, (III): Aura des Regenbogens

Verbilligte Liturgien: (III) Flagge des Regenbogens oder Haut des Chamäleons

Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Feenfreund, Koboldfreund, Schlangenmensch, Viertelzauberer, Wohlklang; Unfähigkeit (Kampftalente), Speisegebote, Unstet, Vergesslichkeit, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität (Dämonen), Begabung (Kampftalente), Kampfrausch, Titularadel, Zwergennase; Bluttausch, Farbenblind, Jähzorn, Rachsucht, Schulden, Stubenhocker

Ausrüstung: Regenbogen-Tunika oder andere (bunte) Straßenkleidung, solides Schuhwerk, Prisma oder ähnlicher Ritualgegenstand, Schultertasche, Heilkräuter im

Die Rituale sind oftmals von einem Regenbogen, von glockenhellem Kinderlachen oder einer vorbeihuschenden Eidechse begleitet.

Mirakel

Mirakel+: IN, CH, FF, GE; *Sich Verkleiden, Singen, Tanzen; Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen; Philosophie, Sagen/Legenden;* dazu vier Talente aus folgender Liste; *Abriichten, Brauer, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Lehren, Malen/Zeichnen, Maurer, Metallguss, Pflanzenkunde, Schätzen, Schnaps Brennen, Schneidern, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe Färben, Tätowieren, Tierkunde, Töpfern, Webkunst, Winzer, 7.immermann, alle Heilkunde-Talente*

Mirakel-: alle bewaffneten Kampftechniken; *Fallenstellen, Fischen/Angeln; Anatomie, Kriegskunst;* alle Waffen herstellenden Handwerks-talente, *Fleischer, Gerber/Kürschner*

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Lebenserhaltung: Achte die Schöpfung und das Leben. (Anmerkung: Dieses Gebot erweist sich in der Realität des Heldenlebens als eines am schwersten umzusetzenden Regularien der zwölfgöttlichen Kirchen überhaupt. Auf der anderen Seite stellt es die findigen Geweihten stets vor neue, spannende Herausforderungen.)

Waffenbann: Die Achtung der Schöpfung verbietet es dir, ein Waffen zum Kampf zu erheben. Deine Waffe ist der Glaube.

Erneuerung: Jede Form von Routine oder Wiederholung sei dem Gläubigen ein Gräuel. Stillstand ist von übel, sei jederzeit offen für Neuerungen und Veränderungen. Suche im Sinne der Göttin nach neuen Wegen und Zielen, um deinem Leben und dem Leben anderer stets neue Wendungen zu geben.

Zitate

»Prima — das klappt! Versuchen wir es also mit etwas Anderem!«

»Das geht nicht? Unsinn, man könnte doch ...«

»Wie geht das? Das muss ich unbedingt ausprobieren.«

Wert von ca. 7 D, Holztierchen oder anderes Kinderspielzeug, ein passendes Werkzeug

Besonderer Besitz: keiner

Mögliche Varianten:

Eine der folgenden Varianten kann gewählt werden.

Koboldfreundin (+0 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: GE 11

Zusätzliche Vor- und Nachteile: Koboldfreund; Unstet

Talente: *Kampf:* Ringen -1; *Körper:* Akrobatik oder Gaukeleien +4 (das noch nicht gewählte), Schleichen +2, Sich Verstecken +2

Freiheitskämpferin (+3 GP)

Zusätzlicher Nachteil: Vorurteile (gegen Adels-herrschaft und Sklaverei) +7

Talente: *Kampf:* Ringen +2, Stäbe +2; *Gesellschaft:* Sich Verkleiden +2, Überzeugen +2; *Wissen:* Philosophie +1

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Überzeugen (Demagogie)

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Wundersame Blütenpracht

Grad II: Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kirschblütenregen, Objektweihe, Tierempathie, Tsas Segensreicher Neuanfang, Wundsegen

Grad III: Aura des Regenbogens, Eidechsenhaut, Exkommunikation, Exorzismus, Flagge des Regenbogens, Großer Eidsegen, Haut des Chamäleons (siehe Verborgene wie der Neumond), Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Rahjas Freiheit, Tsas Lebensschutz, Tsas wundersame Fruchtbarkeit

Grad V: Anathema, Konsekration, Tsas Heiliges Lebensgeschenk, Tsas wunderbare Erneuerung

Grad VI: Tsas ewige Jugend

MIRAKEL UND LITURGIEN

Es gibt zwar ungefähre Anweisungen, wie bestimmte Rituale auszuführen sind, aber keine überlieferte Worte, so dass jede Geweihte die Liturgien mit ihren eigenen Worten umsetzen muss. Weiter unten bei der Herkunft erwähnte Tempel geben an, wo es *wahrscheinlich* ist, dass die Liturgien erlernbar sind, es kann aber durchaus passieren, dass sich die Geweihten mit dem entsprechenden Wissen gerade auf eine Reise befinden. Generell ist bei allen Ritualen der jungen Göttin der Einsatz des prismatischen Tsa-Glases üblich, mit dem sich ein kleiner Regenbogen erzeugen lässt. Außerdem werden gerne Samen, Blumen, Kirschblüten, kleine bunte Steine oder auch Opale, Glückchen oder ähnliches Spielzeug verwendet, sowie Asche (als Zeichen der Sterblichkeit) und Pflanzenkörner (Weizenkeim, Olive, Distel, evtl. aromatisiert mit Kirschblüten, o.a.), Milch oder (von fremdartig denkenden Geweihten) sogar kleine Mengen Blut.



SCHLÄVE UND SCHATTEN: DIE GEWEIHTEN DES PHEX

AUSBILDUNG UND WEIHE

Der Phex-Geweihte ist oft auf Reisen, zumeist, um den einen oder anderen dem Gott gefälligen Gegenstand zu beschaffen und dem Tempelschatz zu übergeben. Gerne begibt er sich dabei in Gesellschaft, sei es, um seine Tarnung zu wahren, sei es, weil er für die Durchführung eines Diebeszuges oder eines lukrativen Handels der tatkräftigen Hilfe einiger Gefährten bedarf. Doch werden seine Begleiter in den seltensten Fällen wissen, wen sie in ihre Gemeinschaft aufgenommen haben und wer sich tatsächlich hinter dem fahrenden Sänger oder dem wandernden Kesselflicker verbirgt. Denn der Geweihte des Phex scheut es, als das erkannt zu werden, was er ist. Und doch wird er seine Gefährten so unauffällig wie möglich für seine Belange einzuspannen wissen.

Die sprichwörtliche Gerissenheit des Phex-Geweihten mag auch den Gefährten oftmals zu Diensten sein. Aber wenn es heißt, dass die Meute entweder das Fuchskind zu packen bekommt oder den Hasen ...

Mancher Held fand sich eines Tages von seinem 'besten Freund' verlassen im Kerker wieder, gefangen für einen Diebeszug, an dem er keinen Anteil hatte oder von dem er nichts ahnte. Wer also einen Phex-Geweihten vor sich hat (und ihn als einen solchen erkennt), sollte auf alle Feinheiten in der Formulierung achten. Ein geschlossener Handel wird stets wortgetreu befolgt. Wer hierbei jedoch nicht alle Unwägbarkeiten und Spitzfindigkeiten durchgespielt hat, könnte am Ende eine böse Überraschung erleben. Die Geweihtenschaft des Phex freut sich über jedes Schnäppchen, das sie schlagen kann. Und letzten Endes schärft sie damit den Geschäftssinn ihrer Partner — was dem Gott der Händler durchaus wohlgefällig ist.

TRACHT

Die meisten Priester des Phex sind schwer als solche zu erkennen, da Heimlichkeit eines ihrer vorherrschenden Merkmale ist. Sie tragen meist keine Roben, sondern ihre ganz normale, mehr oder weniger alltägliche Kleidung, die gerne durch eine Fuchsbrosche oder ein Mondamulett ergänzt wird (da diese Symbole jedoch in weiten Teilen der Bevölkerung als Glücksspendler angesehen werden, ist noch lange nicht jeder Träger eines Fuchsamulettes gleich ein Geweihter). Die Mystiker und offenen Geweihten des Phex tragen zwar Roben, doch auch hier besteht kein kircheneinheitlicher Standard, es herrschen die Farben Weiß, Silber, Grau und Türkis vor.

Je nach Schwerpunkt des Lehrers oder Tempels, in dem der Novize lernt, beherrscht er die Grundzüge eines Berufes, wie etwa der Händlerzunft, der Taschendiebe o.ä. Wenn der Tempel seine Novizen vorwiegend aus Händler-, Handwerker-, Gaukler- oder Adelsfamilien rekrutiert, wird meist darauf geachtet, dass die Novizen ihren bisherigen Lebenswandel beibehalten und sich die im Beruf ihrer Eltern üblichen Kenntnisse aneignen. So fällt nicht auf, dass sie nebenbei zu Phex-Geweihten herangezogen werden.

In der Regel ab dem zwölften Lebensjahr dienen jene Novizen, die keine Verdeckte Kirchen-Karriere anstreben, in offenen Tempeln und erlernen neben der klerikalen Ausbildung einen Beruf, andere werden aufgrund ihrer Begabung insgeheim als künftige Agenten des Gottes rekrutiert und gehen daher meist weiter ihrer vorherigen Ausbildung oder Tätigkeit nach. Die weitaus größere Menge an Schülern jedoch lernt nur von ihrem persönlichen Lehrer.

Manche Novizen wissen gar nicht, dass sie zum Priester ausgebildet werden - bis zu dem Tag, an dem sie eine besonders schwere Aufgabe vollbracht haben und erfahren, dass sie der Gott als seine Priester wünscht.

Viele Phex-Geweihte finden auch erst im Laufe ihres Lebens zu ihrer Berufung. Im Spiel bedeutet dies, dass es neben der Spätweihe (siehe S. 18f.) auch die Möglichkeit gibt, zu Spielbeginn eine passende (meist handwerkliche oder gesellschaftliche) Profession mittels *Breitgefächter Bildung* mit der Profession des Phex-Geweihten zu verbinden. In diesem Fall können jedoch keine Varianten des Geweihten-Typus zusätzlich gewählt werden.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Gegenleistung: Erbringe niemals eine Leistung, ohne dafür eine ebenbürtige zu erhalten.

Heimlichkeit: Halte deine Pläne stets geheim, um andere nicht der lehrreichen Enträtselung des Geheimnisses zu berauben. Dazu kann es gehören, auch deine Identität zu verheimlichen.

Herausforderung: Lasse dir keine herausfordernde Gelegenheit entgehen, Gewinn oder Beute zu machen (sofern du dir dadurch nicht eine bessere Herausforderung verdirbst). Eine leichte Beute (dem blinden Bettler die Bettelschale oder dem alten Mütterlein die Einkäufe zu stehlen) ist keine Phex gefällige Herausforderung, sondern eines Geweihten unwürdig.

Hochstapelei und Tarnidentität

Aventurische Menschen sind tief in ihren Ständen verwurzelt und zeigen das für ihren Stand angemessene, von Kindesbeinen an erlernte Verhalten. Wer einen falschen Stand vortäuschen möchte, muss einerseits lernen, diese Gewohnheiten zu verleugnen, andererseits auch die des neuen Standes annehmen und teilweise von einer Situation auf die andere zwischen ihnen wechseln.

Um die Verwurzelung der Menschen in ihren Stand darzustellen, sind Proben auf *Sich Verkleiden*, *Überreden (Lügen)* und *Menschenkenntnis* um so viele Punkte erschwert, wie die Differenz des eigenen Sozialstatus zu dem vorgetäuschten Sozialstatus beträgt (ein Salonlöwe mit SO 13 muss also seine Probe auf *Sich Verkleiden* um 8 Punkte erschweren, wenn er versucht, einen Stallknecht mit SO 5 darzustellen. Ebenso muss besagter Stallknecht eine Probe +4 ablegen, wenn er als Angehöriger des niederen Titularadels (SO 9) durchgehen will).

Der Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* gestattet es einem Spieler, diesen Probenaufschlag zu halbieren — so dass der besagte Salonlöwe nur eine Probe +4 ablegen müsste, um als unauffälliger Stallknecht aufzutreten.

Phex-Geweihte sind also gut beraten, sich diesen Vorteil zu beschaffen, wenn er nicht ohnehin mit der gewählten Professionsvariante verbunden ist. Für die übliche, dauerhafte Tarnidentität des Geweihten kann der Meister ganz auf Proben verzichten oder diese nochmals erleichtern.

Heimlichkeit oder Gegenleistung?

Heimlichkeit und Gegenleistung — diese beiden Gebote schließen sich in manchen Situationen teilweise gegenseitig aus: Ein Phex-Priester, der immer eine Gegenleistung für alles verlangt, was er tut, wird seine Identität nicht lange geheim halten können. So liegt es an Ihnen als Spieler, hier eine sinnvolle Gewichtung vorzunehmen. Ein getarnter Priester sollte dem Gebot der Heimlichkeit den Schwerpunkt verleihen, ein offener Geweihter hingegen kann die Heimlichkeit nur auf die wirklichen *Ziele* seines Tuns beschränken.

Neben der klassischen Geldleistung können *Gegenleistungen* auch jede andere materielle Leistung, eine Dienstleistung oder gar ein zukünftiger Gefallen sein — wie die Unterstützung im Kampf gegen Paktierer oder Dämonen oder die Rettung von Leben oder Seelen von Mitgliedern der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft.

Es kann auch sinnvoll sein, die Geheimhaltung der eigenen Identität unter bestimmten Umständen aufzugeben: Es kommt der Moment, da wird sich auch der beste Diener des Phex seinen Gefährten oder anderen Mitmenschen offenbaren, und sei es, um ein Leben zu retten. Die Geheimnisse der Geweihten bilden jedoch für jeden eine mystische Herausforderung, hinter die Maske zu blicken und die Wahrheit zu erkennen — und daraus im Sinne Phexens zu lernen. Zur Geheimhaltung kann aber natürlich auch gehören, seine Gefährten zum Stillschweigen zu bestechen (oder zu erpressen) bzw. ihnen sogleich ein neuerliches Lügengeschäft zur Tarnung glauben zu machen.

Zitate

»Niemand hat ein Anrecht auf Besitz, man muss es sich täglich neu verdienen.«

»Eine alte maraskanische Weisheit besagt, dass bei Neumond im Regen gefundene Rubine dem Träger schlimmstes Unglück bringen. Also ich an deiner Stelle würde sie nicht anfassen!«

Geweihter des Phex (9 GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, CH 12, FF 12

Modifikationen: SO +1, MR +1 (durch *Geweiht*, kein voller SO-Bonus, da kein 'offizieller Tempelgeweihter'); 24 KaP (aus *Geweiht*)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche); Moralkodex (Phex-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Dolche +3, Raufen +3

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +3, Überreden +7, Überzeugen +3

»Phex gibt, was du dir nimmst, und nimmt, was du dir nehmen lässt.«

Die Geweihten im Spiel

Phex-Geweihte gehen vielen Beschäftigungen nach, doch die Grundausbildung bleibt bei allen gleich. Die konkrete Ausgestaltung Ihres

Natur: Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4, Sternkunde +3

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Atak) +6, Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +6, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +6

Handwerk: Handel +3, Schlösser Knacken +3

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Phex) +3

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Objektsegen, Sterne funkeln immerfort, (II) Auge des Mondes, Initiation, Sternent Staub, (III) Großer Eidsegen

Verbilligte Liturgien: (II) Sternenspur, (III) Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern

Geweihten, der sich eine Tarnidentität als Rechtsgelehrter, Diplomat, Schneider, Rattenfänger, Zuckerbäcker oder Tanzlehrer geben könnte, müssen Sie durch die Talentsteigerung bei der Generierung vornehmen. Ein Phex-Geweihter ist jedoch immer in erster Linie Priester und erst in zweiter Linie Händler, Dieb, Betrüger oder ähnliches.

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Entfernungssinn, Gebildet, Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Gutes Gedächtnis, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt, Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Blutrausch, Gesucht III, Nachtblind, Pechmagnet, Sprachfehler, Tollpatsch, Unstet, die meisten körperlichen Behinderungen (Einarmig, -äugig, etc.)

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch oder passende Nahkampfwaffe

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP

Varianten

Beutelschneider und Dieb

Der *Beutelschneider* oder Dieb ist wohl eine der klassischsten Ausprägungen des Phex-Geweihten. Man findet ihn je nach Sozialstatus in den Straßen der großen Städte, stets auf der Suche nach kostbaren Beuteln, die zu schneiden sich lohnt, oder in den Salons des Bürgertums oder gar der Adligen, um dort Juwelen und Schmuck den Besitzer wechseln zu lassen.

Variante: Beutelschneider (+7 GP, zeitaufwendig)

Zusätzliche Voraussetzungen: FF 14, SO: maximal 7

Zusätzlicher Vorteil: Ortskenntnis

Talente: Kampf: Wurfmesser +2; Körper Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Taschendiebstahl +5; **Gesellschaft:** Gassenwissen +2; **Natur:** Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1; **Wissen:** Schätzen +1

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, Weg des Fuchses, (II) Phexens Kunstverstand (Blick für das Handwerk), Sternenspur

Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (II) Sternent Staub, (III) Phexens Augenzwinkern, Verborgener wie der Neumond

Ausrüstung: einfache, unauffällige Kleidung, Dolch oder passende Nahkampfwaffe

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP, teure Gesellschaftskleidung

Anmerkung: Den diebischen Phex-Geweihten findet man in fast allen städtischen Tempeln, besonders jedoch in Fasar, Kuslik, Gareth, Vinsalt und Al'Anfa.

Fassadenkletterer

Dem Phex geweihte *Fassadenkletterer* oder Einbrecher sind geübt darin, ein Haus und die Wohnheiten seiner Bewohner auszukundschaften, sich dort Zugang zu verschaffen und noch die bestverborgenen Verstecke ausfindig zu machen. Und schließlich sind sie Meister des improvisierten Rückzuges.

Variante: Fassadenkletterer

(+8 GP, zeitaufwendig)

Zusätzliche Voraussetzungen: GE 14

Talente: Kampf-Wurfmesser +2; Körper Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +5, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Sich Verstecken +1; **Natur:** Fesseln/Entfesseln +3; **Wissen:** Schätzen +1; **Handwerk:** Schlösser Knacken +4

Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, Sterne funkeln immerfort, Weg des Fuchses, (II) Auge des Mondes, Phexens Kunstverstand (Blick für das Handwerk)

Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (III)

Phexens Augenzwinkern, Phexens Elsterflug, Verborgener wie der Neumond

Ausrüstung: einfache dunkle Kleidung, Dolch, Wurfhaken mit Seil

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP

Anmerkung: Den Phex geweihten Fassadenkletterer findet man besonders in Fasar, Kuslik, Gareth und Al'Anfa.

Der Betrüger

Der Phex geweihte *Betrüger* versteht, fast alle gesellschaftlichen Schichten zu imitieren und sich als ihnen zugehörig auszugeben, sei es, um bei niederen Schichten Autorität zu erhalten oder höhere um ihr Geld zu erleichtern. Bisweilen sind die Fischzüge von langer Hand vorbereitet, um ganz bestimmte Personen in die Falle zu locken.

Variante: Betrüger (+8 GP, zeitaufwendig)

Zusätzliche Voraussetzungen: CH 13, SO mindestens 7

Zusätzlicher Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit

Talente: Kampf-Fechtwaffen oder Hiebaffen oder Säbel oder Schwerter +2; Körper Selbstbeherrschung +2; **Gesellschaft:** Betören +5, Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +4, Überzeugen +2; **Wissen:** Geschichtswissen +2, Heraldik +2; **Handwerk:** Falschspiel +2

Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Sich Verkleiden (ein anderer Stand nach Wahl)

Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, Weg des Fuchses, (II) Phexens wunderbare Verständigung, Sternenglanz, Sternenspur

Verbilligte Liturgien (söff Phex-Geweihter): (III) Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern, Verborgenen wie der Neumond

Ausrüstung: ein bis zwei Lagen Kleidung in unterschiedlichen Gesellschaftsstilen, Dolch und passende Nahkampfwaffe

Besonderer Besitz: kostbare Ballkleidung oder edle Garderobe mit Prunkwaffe oder Verbindungen im Wert von 20 GP oder die Ausrüstung für eine 'Rolle', etwa einen ausgerüsteten Bauchladen, sämtliche Materialien eines Malers, das Werkzeug eines Scherenschleifers o.a. (Im Zweifelsfall entscheidet der Meister, was angemessen ist.)

Anmerkung: Den Phex geweihten Betrüger findet man besonders in Beilunk, Kuslik, Gareth, Al'Anfa, Khunchom und Fasar.

Intrigant

Sei es als Diplomat, Informationsbeschaffer, als Höfling an einem Adelshof oder schlicht als Spion, der Phex geweihte *Intrigant* versteht es, Doppel- oder Mehrtachagent für verschiedene Parteien zu sein, und doch nur seinem Herrn zu dienen. Ein Intrigant weiß und hört fast alles, was an einem vor sich geht, und ist doch nicht nur Werkzeug: Er wird sein Wissen zu Gunsten des Herrn Phex benutzen oder es verkaufen. Meist tarnt sich ein Spitzel mit einer einfachen Tarnidentität (Diener, Falkner, Höfling, o.a.).

Variante: Intrigant (+10 GP, zeitaufwendig)

Zusätzliche Voraussetzungen: KL 12, SO mindestens?

Zusätzliche Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Neugier 5

Talente: *Kampf:* Fechtwaffen oder Hiebaffen oder Säbel oder Schwerter +2; *Gesellschaft:* Betören +1, Etikette +3; *Wissen:* Brettspiel oder Heraldik oder Philosophie +2, Geschichtswissen +1, Kryptographie +5, Rechnen +2, Sprachenkunde +4, Staatskunst +4; *Sprachen/Schriften:* Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +4, Lesen/Schreiben (Nanduria) +8, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +2, Lesen/Schreiben (eine weitere Schrift) +4; *Handwerk:* Abrichten oder Falschspiel oder Hauswirtschaft oder Musizieren +3, Malen/Zeichnen +4, Heilkunde Gift +1

Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, (II) Auge des Händlers, Phexens wunderbare Verständigung, Sternenspur

Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (III) Graues Siegel, Lug und Trug (Unverstellter Blick), Mondsilberzunge

Ausrüstung: Kleidung entsprechend seines Standes, Dolch und passende Nahkampfwaffe, Pergamente, Stifte, Siegelwachs, Siegel.

Besonderer Besitz: weitere Verbindungen im Wert von 20 GP oder kostbare Kleidung eines hohen Adligen oder ein Pferd mit geschmücktem Sattelzeug oder kostbarer Siegelring o.ä.

Anmerkung: Den Phex geweihten Intrigant findet man besonders in Gareth, Vinsalt, Punin, Al'Anfa und Fasar.

Händler

Der Phex geweihte *Händler* ist niemals nur ehrlicher Kaufmann. Er achtet sehr genau auf den Wortlaut von Verträgen und hält sie ein - nicht mehr und nicht weniger. Ob eine Lieferung jedoch nur als legales Mäntelchen für Schmuggelgut oder geheime Botschaften gedacht war, die Ware doch nicht so exzellent ist, wie das Probestück schien, oder politische Hintergedanken bestehen, erfahren die Handelspartner selten.

Variante: Händler (+7 GP, zeitaufwendig)

Zusätzliche Voraussetzungen: KL 12

Zusätzliche Modifikationen: SO +1

Talente: *Kampf:* Hiebaffen oder Stäbe +2; *Wissen:* Geographie +3, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Schätzen +3; *Handwerk:* Fahrzeug Lenken +2, Handel +4, ein Talent aus folgender Liste +3 (als kommerzielles Interesse): Ackerbau, Bergbau, Brauer, Brettspiel, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/



Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Grobschmied, Hüttenkunde, Kochen, Mechanik, Pflanzenkunde, Schnaps Brennen, Schneidern, Seefahrt, Seefischerei, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tierkunde, Viehzucht, Webkunst, Winzer

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Überreden (Feilschen)

Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, Sterne funkeln immerfort, (II) Auge des Händlers, Phexens Wunderbare Verständigung, Sternenglanz, (III) Großer Eidsegen

Verbilligte Liturgien (söff Phex-Geweihter): (III) Buchprüfung, Mondsilberzunge

Ausrüstung: solide Kleidung und Dolch sowie Kampfstab oder Knüppel

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP oder ein kostbares pelzbesetztes Gewand oder ein kleiner Handelskarren mit Esel oder Waren im Wert von 70 Dukaten

Anmerkung: Den Phex geweihten Händler findet man in fast allen städtischen Tempeln, besonders in Festum, Al'Anfa, Fasar, Khunchom, Vinsalt, Kuslik, Grangor, Havena, Punin und Gareth. Diese Variante stellt auch meist die offiziellen Tempelgeweihten, bei denen sich Kaufleute Rat und Beistand holen.

Variante: Hehler (+5 GP, zeitaufwendig)

Zusätzlicher Vorteil: Ortskenntnis

Talente: *Kampf:* Hiebaffen +2, Wurfmesser +2; *Körperlich:* Sich Verstecken +1; *Gesellschaft:* Gassenwissen +2; Sich Verkleiden +2; *Wissen:* Schätzen +2; *Handwerk:* Handel +3

Sonderfertigkeiten (söff Phex-Geweihter): Talent-spezialisierung Überreden (Feilschen)

Verbilligte Sonderfertigkeiten (söff Phex-Geweihter): Aufmerksamkeit

Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen; (II) Auge des Händlers, Phexens wunderbare Verständigung, Sternenglanz; (III) Großer Eidsegen

Verbilligte Liturgien (söff Phex-Geweihter): (II) Auge des Mondes, Sternenspur, Sternensaub; (III) Mondsilberzunge, Verborgenen wie der Neumond

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch oder passende Nahkampfwaffe

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP, Waren im Wert von 70 Dukaten

Anmerkung: Den Phex geweihten Hehler findet man vor allem in allen größeren Handelsstädten.

Es gibt kaum etablierte und festgelegte Gebete und Rituale in der Kirche — und während es durchaus einige 'Kennworte' und Symbolismen gibt, die eine Liturgie erst Erfolg versprechend machen, müssen die genauen Worte doch immer neu gewählt werden. Die Ähnlichkeit mit einem Verkaufsgespräch ist dabei nicht zu überhören, wenn der Geweihte zur Einstimmung auf das göttliche Wesen seinem Gott 'schmackhaft' zu machen versucht, dass diese wundersame Aktion doch für sie beide das Beste wäre.

Es gibt nicht viele materielle Mittel zum Wirken von Liturgien: Manchen helfen Amulette aus Mondsilber und Türkis, andere betrachten die Sterne oder kauen frische Blüten des Blauhimmelsterns oder Sternanis; die meisten aber versuchen einfach eine stumme Zwiesprache mit dem Gott, wohl bewusst, dass in der Regel nicht er selbst ihnen antwortet, sondern seine Göttlichkeit in ihnen.

Ritualbeigaben sind neben den oben erwähnten Gegenständen der so genannte Mondstaub (je nach Region und Höhe der Liturgie aus Silber, Mondsilber oder Diamantstaub), den fast jeder Geweihte bei sich trägt, sowie Madablüten, Eibenhölzer, graue oder weiße (Seiden-) Schleier oder Edelsteine (besonders Türkise und Kristalle). Leichtgläubigen Laien wird gerne vorgegaukelt, es handele sich bei dem Mondstaub um echten Staub vom Madamal, den der Geweihte bei einer Heiligen Queste gesammelt habe.

Die Mirakel des Phex sind nur selten von materiellen Manifestationen begleitet. In den wenigen Ausnahmen wurden schon leichter Nebel, ein plötzlicher Strahl blassen Mondlichtes oder eine Sternschnuppe beobachtet.

Mirakel

Mirakel+Leittalente: MU, IN, FF, GE; *Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken; Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Mechanik, Rechtskunde, Sternkunde; Handel;* dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Betören, Falschspiel, Gaukeleien, Klettern, Schlösser Knacken, Sich Verkleiden, Taschendiebstahl*

Mirakel-: keine, so lange es Stil hat.

Die Liturgien

Die Angabe 'geheim' bedeutet, dass der Geweihte den Tempel, an dem man die Liturgie lernen kann, erst selber herausfinden muss. Wissen hat in der Phex-Kirche immer seinen Preis.

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesege, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speise-segen, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen

Grad II: Auge des Händlers, Auge des Mondes, Entzug von Nandus' Gaben, Göttliche Verständigung, Händlersegen (siehe Eidsegen), Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens Kunstverstand (siehe Blick für das Handwerk), Phexens wunderbare Verständigung, Sternenglanz, Sternenspur, Sternestaub
Grad III: Aura der Form, Buchprüfung, Graues Siegel, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Lug und Trug (siehe Unverstellter Blick), Mondsilberzunge, Nandus' Schrift-

kenntnis (siehe Schrifttum ferner Lande), Phexens Augenzwinkern, Phexens Elsterflug, Seelenprüfung, Tiergestalt, Verborgene wie der Neumond (geheim), Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Phexens Nebelleib (geheim), Phexens Sternenwurf (geheim)

Grad V: Anathema, Konsekration, Phexens Meisterschlüssel (geheim), Phexens Schatten (geheim)

Grad VI: Schattenlarve (sehr geheim)

ORDEP DER PHEX-KIRCHE

ПАЧРІЧТЭПАГЕНТУР ПАПДУРІА

Die meisten in ihren Handlungen zumeist unabhängigen Mitglieder der Nachrichtenagentur *Nanduria*, die durch das Land reisen, sind stets auf der Suche nach exklusiven Berichten über Rätsel oder Geheimnisse.

Die erzählerische Funktion des Nanduriaten ist die eines Enthüllungsjournalisten oder freischaffenden Spions: Man kann ihn als klassischen Spitzel spielen, ohne einem Staat oder unmittelbaren Auftraggeber verpflichtet zu sein. Dabei geht es dem Nanduriaten zwar darum, dass seine gewonnenen Erkenntnisse möglichst angemessen bezahlt werden, doch eine Publikation ist zweitrangig, solange der Herr Phex von der Leistung erfährt, mit List und Schläue ein gut gehütetes Geheimnis aufgedeckt zu haben. (Und natürlich findet eine solche Neuigkeit den Weg in die große Wissens-Schatzkammer des passenden Phex-Tempels.)

Schlichte Straßenkleidung ist die Tracht dieses Ordens. Manche aufs Verkleiden spezialisierte Nanduriaten reisen mit unterschiedlichen Sätzen Gewandung. Ein schlichter Spazierstock (mit Stockdegen) ist nützlich, um mal herrschaftlich, mal gebeugt und unauffällig aufzutreten.

Gebote, Verbote, Ideale

Geheimnisse enträteln: Je geheimer die Geheimnisse, die du enthüllst, desto besser. So findest du zu deiner eigenen Wahrheit über das Geheimnis des Phex, das sich Leben nennt.

Schutz des Informanten: Verrate niemals jemanden, der dir bei der Aufdeckung eines Geheimnisses geholfen oder entscheidende Ratschläge erteilt hat, auch nicht unter stärkstem Druck. Denn niemand wäre dir behilflich, wüssten wir unsere Quellen nicht zu schützen.

Nanduriaten bei Spielbeginn

Zu den Werten des *Nanduriaten* siehe **AH 92** (Spitzel).

Nachträglicher Beitritt zur Nachrichtenagentur Nanduria

Voraussetzungen: MU 12, IN 12; Schriftlicher Ausdruck 5, gute Schrift- und Sprachkenntnisse (Lesen/Schreiben der Muttersprache 7, eine beliebige Fremdsprache 5)

Modifikationen: Möglichkeit auf Verbindungen zu Mitgliedern der Nachrichtenagentur und Lern-Erleichterungen beim Steigern Agentur-typischer Talente.

Die MADA BASARI

Die meisten Mitglieder der Mada Basari sind einfache Händler oder Handelsagenten (Mondsilberhadjin/-a, was tulamidisch so viel wie Recke oder Held bedeutet), es gibt aber auch Leiter der Karawansereien und Kontore (Mondsilberwesire, unter ihnen finden sich oft Geweihte des Phex). Bei allen steht jedoch das Ansinnen im Hintergrund, nicht nur Profit zu machen, sondern auch den Einfluss der Kulte der Belkelel und des Tasfarelel in Oron zurückzudrängen, ja hinter den Kulissen mit geballter Finanzmacht gegen diese vorzugehen (und gleichzeitig das Bestehen des Staates Aranien zu schützen).

Es werden jedoch immer Spezialisten für Vorstöße, Rettungsaktionen und Spionagetätigkeiten auf gefährlichem Gebiet benötigt.

Die meisten Angehörigen der Mada Basari tragen ganz normale Alltagstracht. Die wenigen offenen Geweihten des Phex kleiden sich in silberne Roben mit türkisblauen Verzierungen und Aufschlägen. Als Rangabzeichen werden Broschen in Form der silbernen Mondscheibe mit aufsteigend ein bis drei türkisblauen Pfeilspitzen getragen.

Die Mada Basari bildet keine Novizen aus, und die meisten kommen erst später in die Reihen des Mondkontors. Tatsächlich steht die Mada Basari fast allen Heldenprofessionen offen. Einige wenige verdienen sich mit spektakulären Aktionen die Niederen Weihen.

Gebote, Verbote und Ideale

Bekämpfung des Dämonischen: Gehe gegen die dämonischen Feinde des Herren Phex vor, wo du kannst.

Nachträglicher Eintritt in die Mada Basari

Voraussetzungen: Die Mitglieder werden nach den Fähigkeiten ausgesucht, die die Mada Basari gerade benötigen.

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Geweihter); Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern.

Beni FESSIRI

Die Beni Fessiri sind eine phexische Diebesgilde, deren Mitglieder stets miteinander um das höchste Ansehen des Gottes ringen. Der unterste Rang sind die *Silhamat* (Silham = 'dunkler Mantel'), die noch keine Herausforderung ausgesprochen oder gewonnen haben. Mit einem Sieg wird man zu den *Chalitim* (Chalat = 'Ehrenmantel') gezählt. Die *Fenneqim* (Fenneq = 'Wüstenfuchs') sind bereits regional in Fasar berüchtigt, die *Fessirim* (Fessir = der 'Listige') haben sich im tulamidischen Raum einen Namen gemacht, und die wenigen *Schelaschachim* (Schah / Schach = 'Herrscher', Schelach = 'Gesetz') gelten in der Gilde als die Größten ihrer Kunst.

Ich versuche es mal zu übersetzen: Als Herausforderung wird das im Fasarer Tempel hinterlegte Zeichen des Gegners mit dem eigenen Siegel an der Mud'ay Fessir ('Mauer der Listigen') gleich Sternen am Nachthimmel befestigt, den Rängen entsprechend von unten nach oben. So kann ein jeder den Ruhm der anderen erkennen und sich eine neue Herausforderung suchen.

Jeder Phex-Jünger erhebt als Ergänzung zu seiner Tracht mit seinem Beitrittsobolus ein silbernes Siegel, auf dem ein von ihm erwähltes Symbol dargestellt wird. Damit verbunden wird ein passender Name gewählt.

Die Beni Fessiri bilden Novizen aus (tatsächlich sind viele Fasarer Geweihte Mitglieder in dieser Gilde). Vom Talentprofil entsprechen sie dem Phex geweihten *Dieb*, *Fassadenkletterer* oder *Beitritter* (s. S. 56).

Gebote, Verbote und Ideale

Herausforderung: Sei wagemutig und suche die Herausforderung deiner Fähigkeiten. Denn das Leben ist eine Herausforderung, und nur der Beste erhält Phexens Augenmerk.

Nachträglicher Beitritt

zur Diebesgilde Beni Fessiri

Voraussetzungen: MU 13; wenigstens zwei Talente aus der folgenden Liste mit einem TaW von 8: *Taschendiebstahl*, *Klettern*, *Schlösser Knacken*, *Sich Verkleiden oder Oberreden*

Modifikationen: Verpflichtungen (gegenüber der Gilde); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Mitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern typischer Diebestalente.

UNPERSCHROCKENE PRAKTIKER: DIE GEWEIHTEN DER PERAINE

Die Peraine-Priester spielen für große Teile der aventurischen Bevölkerung eine wichtige Rolle. Auf dem Lande werden sie als Bringer des Erntesegens verehrt, egal ob sie nun einen Tempel betreiben oder nur auf der Durchreise sind. Beliebt sind auch die Feste, die anlässlich der Einsaat und vor allem im Travia-Mond zur Ernte gegeben werden. Hier zeigt sich, dass Peraine-Geweihte nicht nur arbeiten, sondern zu besonderen Anlässen auch fröhlich feiern können - und eine gute Ernte ist immer ein besonderer Anlass.

Allen Peraine-Priestern scheint es gegeben zu sein, unerschrocken den Kampf gegen schwerste Krankheiten aufzunehmen, gleich ob von Mensch oder Vieh, ohne Furcht vor Ansteckung und im festen Vertrauen auf den Beistand ihrer Göttin. Zudem verfügen sie über eine profunde Kenntnis in der Kunde der Heil- und Giftpflanzen.

In der Stadt sind die Diener der Göttin (neben den Marbiden oder Noioniten, die aber beide ein sehr spezielles 'Klientel' haben) oft die einzigen, welche die Schwerkranken und Sterbenden pflegen, auch und besonders, wenn jenen das Geld für einen Medicus fehlt. In größeren Städten betreibt die Peraine-Kirche deswegen eigens Spitäler, häufig von Therbüniten geführt.

Allgemein sind die Priester der Fruchtbarkeitsgöttin als Menschen der Tat bekannt. Sie arbeiten auf den Feldern mit, legen Gärten an und nehmen Entbindungen vor — keine Eigenheit der lebenden Natur ist ihnen unbekannt.

In der Peraine-Kirche gibt es zwei Möglichkeiten, seine Ausbildung zu absolvieren: Im Tempel einer Stadt, wo man vornehmlich mit Kranken und Krüppeln konfrontiert wird, oder auf dem Land, wo der Erntedienst im Vordergrund steht. Für beide Varianten existiert die Möglichkeit, sich den *Pragmatikern* oder den *Mystikern* zuzurechnen. In den Talent-Boni wird dies jedoch nicht berücksichtigt.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Das Noviziat beginnt im Alter von etwa 12 Jahren. Eine Tempelschule ist unüblich, vielmehr bilden die Geweihten ihre Novizen einzeln aus, häufig die eigenen Kinder. Die Novizen nehmen am alltäglichen Leben der Geweihten teil und lernen vieles durch Anleitung und frühe praktische Erfahrung. Für das letzte Ausbildungsjahr reisen die Novizen alleine — die Lehrer geben ihnen meist Segenswünsche und Talis-

mane mit - zu einem

größeren Tempel der Region, wo sie die noch fehlende Theorie lernen und auf die Weihe vorbereitet werden. Abschließend treten sie einzeln vor einen hohen Geweihten, der sich mit ihnen ins Tempelinnerste — oder aber an einen abgelegenen Ort - begibt und sie nach einer gemeinsamen Meditation prüft. Erweist sich die Novizin als tatkräftig und spirituell gefestigt, wird noch in der Abgeschiedenheit die Weihe vorgenommen.

TRACHT

Die Kleidung einer Peraine-Geweihten zeichnet sich durch Zweckmäßigkeit aus. Sie muss robust sein für das Tagwerk, gleichzeitig ist sie aber auch ein Zeichen des Standes.

Deswegen tragen die meisten Peraine-Geweihten eine einfache grüne, ärmellose Kutte. Darüber wird der mit Ährensymbolen bestickte Überwurf getragen, dessen Ärmel wie ein Blütenkelch geschlitz sind; bisweilen besitzt der Überwurf auch eine Kapuze.

Für die Arbeit wird der Überwurf in der Regel abgelegt, häufig wird eine — ebenfalls grüne — Schürze umgebunden. Auch Geweihte höheren Rangs legen dann ihre Insignien ab.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Hilfe: Leiste jeder Kreatur Hilfe, wenn sie diese benötigt.

Aufopferung: Arbeite am Tag und meide den Müßiggang.

Bescheidenheit: Geht nicht verschwenderisch mit den dir anvertrauten Gaben und Ressourcen um.

Heilkunst: Bilde dich umfassend in der Heilkunst und habe nach Möglichkeit stets heilsame Kräuter griffbereit.

ZITATE

»Du fragst dich, wie du all das schaffen sollst? Am besten ist, du fängst erst einmal an.«

»Hunger und Leid sind die Schwestern des Müßiggangs.«

»Säe — erst dann kannst du ernten.«

Geweihte der Peraine

(GP nach Variante; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 12, IN 11, CH12, FF 13, KO 11, SO min. 5

Modifikationen: SO +2, MR +1 (beides durch Geweiht), 24 KaP (aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zweifelhafte Kirche); Moralkodex (Peraine-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +2, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +4

Natur: Wildnisleben +1

Wissen: Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (eine in der Region übliche Fremdsprache) +6, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +4

Handwerk: Ackerbau +2, Alchimie +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheit +5, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +4, Kochen +3, ein Talent aus folgender Liste +2: Fahrzeug lenken, Lederarbeiten, Schneidern oder Töpfern

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Peraine) +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meister d. Improvisation

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Therbüns Erkenntnis, (II) Initiation, Kleiner Giftbann, Wundsegen

Verbilligte Liturgien: (I) Objektsegen, Speisung der Bedürftigen, (II) Anrufung der Erdkraft

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Immunität gegen Gift, Ortskenntnis, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Tierfreund, Speisegebote, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Kampfrausch, Zwergennase, Arroganz, Blutausch, Eitelkeit, Geiz, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: Kampfstab, Tracht (je nach Region und Weihegrad), Umhängetasche mit Verbandsutensilien, Heilkräutern, ein scharfes Messer, Knochensäge und andere Werkzeuge.

Besonderer Besitz: Maultier oder Pferd oder kleiner Karren oder wertvolles Buch über Heilkunde

Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Noviziat in einem städtischen Tempel (12 GP)

Talente: Kampf: Dolche +1; Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +3; Wissen: Anatomie +3, Geschichtswissen +1, Rechtskunde +1; Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (eine zweite Fremdsprache nach Wahl) +3, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +2; Handwerk: Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +1, Kochen +4

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Kochen (Tränke)

Liturgien: (II) Lohn der Unverzagten, (III) Fürbitten des Heiligen Therbün

Verbilligte Liturgien: (III) Segen der Heiligen Noiona

MIRAKEL UND LITURGIEN

Nach Meinung der meisten Aventurier stellt die Feldarbeit und die Beschäftigung mit lebenden Wesen ganz allgemein noch immer die angemessenste Form eines Peraine-Gebets dar.

Bei den Ritualgebeten finden vor allem Pflanzen wie Getreideähren, Lauch und Knoblauch Verwendung, aber auch Storchensfedern und grüne oder braune Achatstücke. Vielen Wundern der Peraine ist es zu eigen, dass sie sich so langsam zutragen, wie das Gras wächst, und oft nur die Geweihte selbst weiß, dass die Göttin ihre Hand im Spiel hatte.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, FF, Ausweichen; *Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Pflanzenkunde, Tierkunde, Ackerbau, Hauswirtschaft, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Kochen, Viehzucht*

Mirakel-: alle bewaffneten Kampftechniken; *Fallenstellen, Fischen/Angein', Kriegskunst; Fleischer, Gerber/Kürschner*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Speisung der Bedürftigen, Therbüns Erkenntnis, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Anrufung der Erdkraft, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleiner Giftbann, Lohn der Unverzagten, Objektweihe, Peraines Pflanzengespräch, Wundsegen

Grad III: Dreifacher Saatsegen, Exkommunikation, Fürbitten des Heiligen Therbün, Große Seelenwaschung (siehe Exorzismus), Großer Eidsegen, Großer Giftbann (siehe Großer Speisesegen), Parinors Vermächtnis, Segen der Heiligen

Noviziat auf dem Land (12 GP)

Talente: *Kampf:* Stäbe +1; *Körper:* Reiten +2, Schwimmen +2, Tanzen +1; *Natur:* Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1; *Wissen:* Pflanzenkunde +2,

Noiona, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Fünfte Lobpreisung des Frühlings, Heilige Salbung der Peraine (siehe Tsas Heiliges Lebensgeschenk), Konsekration, Kräftigung der Schwachen und Verehrten

Grad VI: Segen der Heiligen Theria

DIE THERBÜNITEN

Die Therbüniten sind ein Heilerorden, der sich der Bekämpfung des Elends verschrieben hat, das durch Kriege und Seuchen entsteht. Seit der Invasion der Schwarzen Horden ist die Zahl der Laienmitglieder sprunghaft gestiegen.

Viele Therbüniten arbeiten derzeit an den Grenzen zu den Schwarzen Landen, doch einige erhalten auch den Betrieb der Siechenhäuser aufrecht. Es wird angeraten, dass die Ordensmitglieder hin und wieder Abstand von der strapaziösen Arbeit gewinnen und zur Besinnung die Nähe der Göttin suchen. Deswegen begeben sich einige Therbüniten auf 'normale' Peraine gefällige Questen oder bereisen als Heiler die Länder. Die Mitglieder des Ordens gelten mehr noch als andere Peraine-Diener als Pragmatiker, ihnen ist jede Art von Müßiggang oder Schöngesteirerei ein Dorn im Auge.

Es besteht die Möglichkeit, bereits als Novize im Orden ausgebildet zu werden oder als Geweihter später dem Orden beizutreten. In den letzten Jahren nimmt der Orden auch verstärkt Laien auf, Voraussetzung hierfür sind profunde medizinische Kenntnisse.

Grüne Kutten, die Tracht des Ordens, werden häufig durch einen festen Filzrock und kniehohe Stiefel ergänzt, die Schutz vor Verletzungen bieten sollen. Bewaffnet sind Therbüniten traditionellerweise nicht, in den letzten Jahren hat auch hier ein Umdenken begonnen. Zumindest zur Selbstverteidigung sollte jedes Ordensmitglied eine Waffe führen können. Bevorzugt

Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2; *Handwerk:* Ackerbau +5, Viehzucht oder Winzer +2

Liturgien: (I) Kälbchensegen, (III) Dreifacher Saatsegen

wird der Stab, doch auch andere Waffen werden geduldet.

Zur üblichen Ausrüstung eines Therbüniten gehört auch eine große Umhängetasche, in der sich Kräuter, Salben, Verbandsmaterial, geweihtes Öl, heilige Amulette und zahlreiche Werkzeuge eines Feldschers finden.

Peraine-Geweihte der Therbüniten (Variante auf der Basis der Peraine-Geweihten; 14 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 12, CH 11, FF 13, KO 12, SO min. 5

Modifikationen: Die *Verpflichtungen* gelten natürlich für die Kirche und den Orden.

Talente: *Kampf:* Stäbe +2; *Körper:* Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2; *Gesellschaft:* Etikette +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1, Wildnisleben +1; *Wissen:* Anatomie +3, Geographie +2, Magiekunde +2, Rechtskunde +1; *Handwerk:* Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, dafür nicht mehr verbilligt

Liturgien: II: Lohn der Unverzagten

Späterer Beitritt zu den Therbüniten

Voraussetzungen: MU 14, KL 13, FF 13, KO 13; sehr gute Kenntnisse der Heilkunst (eine Heilkunde 12, eine zweite 7), außerdem handwerkliche, kämpferische oder strategische Kenntnisse (zwei passende Handwerkstalente 7 oder eine Waffenfertigkeit 12, außerdem *Selbstbeherrschung, Athletik, Körperbeherrschung* 7 oder *Kriegskunst, Rechtskunde* und *Menschenkenntnis* 7). Die handwerklichen Voraussetzungen können mit den heilkundlichen getauscht werden.

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Geweihter); *Nachteile:* Moralkodex (Therbüniten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente.

GESCHICK UND SCHAFFENSFREUDE: DIE GEWEIHTEN DES INGERIMM

Ausgestattet mit dem Wissen in den Künsten seiner Heimat verlässt der junge Geweihte nach der Weihe den Tempel und geht auf Wanderschaft. Neben dem erklärten Ziel, die eigene Handwerkskunst durch Erlernen fremder Techniken zu vervollkommen, bekommt er meist noch eine Weisung seines Meisters mit auf den Weg: seltene Materialien zu beschaffen, Zeichnungen von Bauwerken oder Konstruktionen anzufertigen, besonders schöne Artefakte für den Tempel zu sammeln etc. Junge Geweihte des seltenen Ingra-Kults (s. GKM 72) werden oft ausgeschiedt, um die verschiedenen Formen des Feuers zu beobachten und seine Beschaffenheit zu enträtseln.

Auf Reisen schließt sich der Geweihte gerne einer Schar Gleichgesinnter an, die ihn als verlässlichen Gefährten kennen lernen: meist ernst und ruhig, doch dann wieder hitzköpfig und aufbrausend. Geradezu sprichwörtlich ist der lodernde Zorn des Geweihten, wenn man ihn mit einer unbedachten Äußerung in Rage versetzt. Dann vertritt er mit flammendem Eifer seine Ansichten, und es fällt schwer, diese Flamme wieder zu löschen'. Ein Diener Ingras wirkt aufgrund seines Glaubens zunächst fremdartig, ja manchmal sogar unnahbar. Es wird daher einige Zeit dauern, bis er und seine Gefährten einander Vertrauen schenken.

Die Ausbildung der Geweihten variiert meist von Tempel zu Tempel. Dennoch lassen sich im Wesentlichen zwei Richtungen in der Ausgestaltung unterscheiden: Die Gesellen des traditionellen Kultes widmen sich mehr dem allgemeinen Handwerk, während die Geweihten des Ingra-Kults dem Umgang mit Feuer und Erz und damit vor allem der Schmiedekunst verbunden sind. Eine Laufbahn als *Feuerleser* ist möglich, sollte aber erst nach einigen bestandenen Abenteuern eingeschlagen und mit dem Meister abgesprochen werden.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Die Novizen werden meist im Alter von 12 Jahren im Tempel aufgenommen und sind in der Regel schon im Kindesalter durch Geschick und Schaffensfreude aufgefallen. Während der Lehrzeit werden sie in den Künsten des Handwerks und in der Kunde von Ingerimms Gaben unterrichtet. Schließlich lernen sie, durch vollständige Versenkung in das Handwerk die Nähe zu Ingerimm zu finden. Das Ende der Lehrzeit bildet die feierliche Weihe zum Gesellen.

Bisweilen mag es vorkommen, dass junge Heißsporne noch nicht über genügend Gefühl und Geduld verfügen. In solchen Fällen steht den Novizen noch ein weiteres Lehrjahr bevor, um so den 'richtigen Schliff zu erhalten.

Geweihter des Ingerimm
(je nach Variante, zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 12, CH 11, FF 12, KK 12; SO min. 5
Modifikationen: SO +2, MR +1 (beides durch Geweiht); 24 KaP (aus Geweiht)
Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölf-göttliche Kirche), Moralkodex (Ingerimm-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
Kampf: Hieb Waffen +3, Ringen +2
Körper: Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnen-schärfe +2
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +5, Menschen-kennntnis +4, Überzeugen +3
Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Rechen +5, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5
Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Rogolan oder Alaani oder Nujuka) +4, Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +2
Handwerk: Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekennntnis (Ingerimm) +3
Liturgien: I: 12 Segnungen, Erneuerung des Geborstenen, Objektsegen; II: Initiation
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für ein Handwerkstalent, Beidhändig, Eisern, Gutes Gedächtnis, Ortskennntnis, Prophezeien; Arroganz, Jähzorn,

Meeresangst, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Feenfreund, Kälteresistenz, Kampfrausch, Koboldfreund; Angst vor Feuer, Einar-mig, Einhändig, Glasknochen, Goldgier, Rachsucht, Tollpatsch, Unstet, Wahnvorstellungen
Ausrüstung: Schmiedehammer (geweiht), feste Lederkleidung mit Schürze, Handschuhe, Lederschuhe, Zangen, Lederranzen, selbst gefertigte Laterne, Wanderbusch
Besonderer Besitz: Hochwertiges Werkzeug (siehe MFF 33)
Varianten:
Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

TRACHT

Die Geweihten tragen traditionell die Schmiedeschürze aus geschwärztem oder rotbraunem Rindsleder, dazu einen breiten Gurt, an dem das Handwerkszeug befestigt ist. Unter der Lederkluft wird in der Regel eng anliegende Kleidung aus rot-schwarzem Tuch getragen, häufig versehen mit geflammten Mustern. Die Geweihten des Ingra-Kults verzichten bisweilen ganz auf zusätzliche Kleidungsstücke und bevorzugen stattdessen nur Arm- und Beinschienen. Die Gürtelschnalle als Zeichen des Weihegrades (vergleiche Götter, Kulte, Liturgien 73) wird vom Träger selbst geschmiedet. Während sich die meisten Novizen mit schlichten Formen und stilisierter Symbolik begnügen, stellt die Schließe der Geweihten oft ein kostbares Kleinod dar, verziert mit seltenen Metallen oder edlen Kristallen. Ebenfalls selbst gefertigt ist die Laterne des Geweihten, deren Flamme ein Jahr lang brennt und alljährlich, meist am 1. Ingerimm, im Tempel neu geweiht wird. Als rituelle Waffe führen die Geweihten den Schmiedehammer mit sich.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Wahrung des Feuers: Lasse niemals zu, dass in deiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird. Brände dürfen allerdings eingedämmt werden. (Daneben haben sich viele Geweihte auch der *Wahrung des Handwerks* oder der *Wahrung des Erzes* verschrieben.)

Opfer: Opfere besonders schöne Artefakte und Kostbarkeiten deinem Gott und erschaffe selbst solche Meisterwerke der Handwerkskunst. Demut und Geduld ('Seele des Feuers'): Du musst dich stets aufs Neue vor deinem Gott bewähren. Stolz und Prahlerei sind Ingerimm ein Gräuel. Ein Handwerksstück wird auch nicht von jetzt auf gleich gelingen, denn dazu braucht es Ruhe und Geduld.

Fleiß und Geschick ('Form des Erzes'): Strebe mit unerschütterlichem Eifer nach der Vollendung der eigenen Handwerkskunst, denn nur so mag Ingerimm Gefallen an dir finden.

Zorn und Kraft: Wann immer es nötig sein sollte, dem rauen Wesen Ingerimms nachzueifern, tue es und lass deinem Grimm freien Lauf

ZITATE

»Wer auch immer das Feuer entzündet hat, nur Ingerimm selbst darf es löschen.«

»Hammer sollst du sein, nicht Amboss, mein Freund!«

»Wahrlich, ein Meisterstück! Seht her ...«

Traditioneller Kult (11 GP)

Talente: *Wissen:* ein bisher noch nicht gewähltes Talent aus folgender Liste +6: Baukunst, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik; ein weiteres Talent aus dieser Liste +4, die übrigen alle +2; *Handwerk:* ein Talent aus folgender Liste +7: Alchimie, Bergbau, Bogenbau, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Kristallzucht, Maurer, Metallguss, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Töpfern, Zimmermann; ein weiteres Talent aus dieser Liste +4, zwei weitere +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung (passend zum gewählten Handwerkstalent), Meister der Improvisation

MIRAKEL UND LITURGIE

Die selbstlose Versenkung in handwerkliche Arbeit zählt als die beste Art, mit Ingerimm in Kontakt zu treten. Vor allem die Arbeiten, bei denen Stahl, Keramik, Glas und Porzellan aus Feuer 'geboren' werden, sind den Ingerimm-Geweihten heilig. Die Gebete, die an Ingerimm gerichtet werden, sind vielgestaltig und älter als die Menschheit. Sie erinnern an das Zischen von Tannenhärs in der Glut der Esse, an das Singen des rot glühenden Metalls, das sich dem Schmiedehammer ergibt, an beißenden Qualm, der von der Lohe emporsteigt, und an die Bäche von Schweiß, die über die lederne Schmiedeschürze rinnen. Allgemein ist es üblich, dass der Geweihte mit beiden Füßen auf dem Boden steht. Zur Einstimmung gehört die Versenkung in das Wesen der umgebenden Steine, Metalle oder Feuerstellen, um so das spirituelle Bild der Umgebung zu erfassen und als Halt gebrauchen zu können. Bei höheren Ritualgebeten (ab IV Grad) gilt es als unabdingbare Voraussetzung, dass sich der Geweihte in der Nähe eines (Schmiede-)Feuers oder aber von größeren Mengen Edelmetalls befindet. Folgende einleitenden Worte werden in der Kirche häufig verwendet und auch bei der Ernennung von Gesellen und Meistern gesprochen: "Flamme und Fels! Hitze und Stahl! Zorn und Härte! Mut und Kraft! Herr des Feuers, Herr des Erzes, erhöhe mich!"

Objekte, die auf irgendeine Weise geweiht werden sollen, werden oft mit Ingerimm gefälligen Zeichen und Marken verziert (bei den Zwergen in Angram). Fast jeder Tempel verfügt zu diesem Zweck über eigene Geheimzeichen und Symbole, die mit den letzten Handgriffen zur Kennzeichnung einer Handwerksarbeit eingearbeitet werden.

Zwerge rezitieren Gebete in einem brummelnden

Liturgien: (II) Blick für das Handwerk, Objektweihe, Simias Kelch (Tsas Segensreicher Neuanfang)

Verbilligte Liturgien: (I) Heilige Schmiedeglut; (II) Vertrauter der Flamme

Zusätzliche empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Verbindungen; Schulden

Zusätzliche ungeeignete Vor- und Nachteile: Abergläubische

Ingra-Kult des Nordens (11 GP):

Zusätzlicher Vorteil: Hitzeresistenz

Talente: *Wissen:* Gesteinskunde +3, Hüttenkunde +7, Mechanik +2; *Handwerk:* Alchimie +2, Bergbau +3, Grobschmied oder Metallguss +7, das andere +6

Singsang und führen sie oft in der Sippen-gemeinschaft durch.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, FF, KO, KK; *Selbstbeherrschung; Lehren, Überzeugen; Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Rechnen, Schätzen; Bergbau, Steinmetz;* dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Alchimie, Baukunst, Holzbearbeitung, Metallguss, Steinschneider/Juwelier*

Mirakel-: *Gaukeleien, Schwimmen; Seefischerei; Schiffbau, Seefahrt, Steuermann*

Liturgien

Die unten genannten Liturgien sind grundsätzlich von Geweihten des Ingerimm, des Angrosch und des Gravesh zu erlernen (siehe auch **GKM**), sofern der Schüler einen entsprechenden Lehrer findet und für würdig befunden wird (Meisterentscheid). Der Austausch ist jedoch (gerade bei den Orks) ausgesprochen spärlich. Die Liturgien werden aber immer über die jeweils eigene Liturgiekenntnis abgewickelt.

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Gebornstenen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesege, Heilige Schmiedeglut, Heilungssegen, Märtyrersege, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Simias Kelch (siehe Tsas Segensreicher Neuanfang), Vertrauter der Flamme, Vertrauter des Felsens

Grad III: Blick in die Flammen, Exkommunikation, Exorzismus, Goldener Blick, Großer Eidsegen, Purgation, Seelenprüfung, Visionssuche, Waliburias Wehr

Grad IV: Herr über Feuer und Glut, Indoktrina-

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Grobschmied oder Metallguss (nach Wahl)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation

Liturgien: (I) Göttliches Zeichen, Heilige Schmiedeglut, (II) Allmacht der Lohe, Vertrauter der Flamme, (III) Waliburias Wehr

Verbilligte Liturgie: (II) Blick für das Handwerk

Zusätzliche empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Vom Schicksal begünstigt; Lichtscheu, Vorurteile

Zusätzliche ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Schulden

tion, Ordination, Sicherer Weg durch Fels, Unterpfand des Heiligen Rhys, Weihe der Ewigen Flamme

Grad V: Anathema, Gebieter der Lava, Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration, Meisterstück (siehe Wandeln in Hesindes Hain)

Grad VI: Eherne Kraft - lodernder Zorn

BRUDERSCHAFT DES LODERNDEN FEUERS

Für die Geweihten der Bruderschaft ist das Feuer die mystische Verbindung zu Ingerimm. Durch das Feuer, so lehren es die hohen Geweihten, offenbart sich der Schmiedegott den Sterblichen, wenngleich sein Wille erst enträtselt werden muss. Doch der lange Weg zur Erkenntnis erfordert Zeit, Erfahrung und vor allem Geduld. Jüngere Ordensmitglieder, denen es meist noch an Erfahrung im Umgang mit der Mystik des Feuers mangelt, werden daher zunächst dem profanen Zweig der *Feuerleser* zugeordnet, bevor sie dann in die höheren Geheimnisse des mystischen Zweiges der *Feuerdeuter* eingeweiht werden. Eine Beschreibung des Ordens finden Sie in GKM 74.

Ordensbeitritt bei der Bruderschaft des Lodernden Feuers

Voraussetzungen: KL 12 IN 15 CH 14; nur Ingerimm-Geweihte; Jähzorn höchstens 5 (sofern vorhanden); ausgeprägte Gabe zum *Prophezeien* (5), sehr gute Wissensfertigkeiten (*Rechtskunde* 10, *Götter/Kulte* 7, *Geschichtswissen* 7, *Baukunst oder Mechanik* 5), gute Fertigkeiten als *Grobschmied* (7)

Modifikationen: Liturgie: Blick in die Flammen (III); Verpflichtungen (gegenüber der Bruderschaft); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente wie *Prophezeien*, *Götter/Kulte*, *Selbstbeherrschung* oder *Gesteinskunde*.

SCHÖNHEIT UND EKSTASE: DIE GEWEIHTEN DER RAHJA

In jedem Geweihten der Rahja spiegelt sich die Schönheit der Göttin wieder, und so sind sie ausnahmslos von besonderer Attraktivität und Lieblichkeit, wenn nicht gar von makelloser Schönheit. Die Rahja-Geweihten bestechen durch ihr beherrschtes und allzeit freundliches Wesen. Diese Ernsthaftigkeit und Bewusstheit in allen ihren Taten dient dazu, die geheiligte Ekstase umso intensiver zu empfinden.

Nicht jeder kann das Wesen der Göttin und die Verbindung der Leichtigkeit des Seins mit dem ernsthaften Streben nach Ekstase ihrer Geweihten verstehen, und so treten Teile der streng an Travia glaubenden Landbevölkerung oder auch Anhänger des Praios, der Rondra und des Firun den scheinbar leichtlebigen und 'flatterhaften' Geweihten mit etlichen Vorurteilen gegenüber. Doch strafen deren freundliches und offenes Auftreten und vor allem ihre innige Gläubigkeit diesen falschen Eindruck schnell Lügen.

Rahja-Geweihte sind hauptsächlich in größeren Städten vertreten und verlassen den Schutz des heimatlichen Tempels selten. Eine Ausnahme ist das jährliche Fest der Freuden in Belhanka, zu dem fast jeder Tempel eine Abordnung schickt. Und es werden auch immer Priester benötigt, die auf diplomatische Mission oder wichtige Botengänge geschickt werden, bestimmte Gläubige besuchen, ein Artefakt begleiten (die Tharf-Lieferungen an die Tempel werden zum Beispiel immer auch von mindestens einem Mitglied der Rahja-Kirche begleitet), und manche Priester folgen den Visionen der Göttin dorthin, wohin diese sie leiten.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Junge Schülerinnen und Schüler der Freude beginnen meist mit zwölf Jahren ihren Dienst und werden in allerlei weltlichen Dingen und Künsten ausgebildet. Mit etwa sechzehn Jahren beginnt ihre Einweisung in die Feinheiten und Geheimnisse der körperlichen Liebe. Die Kunst der Verführung und der Festgestaltung sowie künstlerische Talente wie Tanzen, Singen, Musizieren, Malen und Dichten werden von Rahja-Geweihten besonders gepflegt, dienen sie doch auch der Anbetung der Schönen Göttin. Zusätzlich spezialisieren sich manche Geweihte noch auf einen Aufgabenbereich im Tempel, z.B. als Zureiterin, Pferdezüchter, Tätowiererin, Parfümhersteller, Schneiderin, Festgestalter, Masseurin, Winzer, Gartengestalterin, Seelenheilkundiger oder Beraterin von Adelshäusern. So bringen sich viele Priester und Priesterinnen in dem Bereich ein, der ihnen am meisten Freude bereitet.

TRACHT

Die Roben der Priesterschaft verdienen diesen Namen kaum: Priesterinnen tragen leichte Kleider, Priester Röcke oder Hosen und ein entweder sehr weites oder sehr enges Hemd (wenn überhaupt) — bei Männern wie Frauen sind auch die rote Toga oder die knappe offene Brokat-

weste zur Pluderhose beliebt. Immer jedoch werden dünne, fast durchsichtige rote Stoffe (Seide oder Spitze) verwendet. Als Schuhe werden je nach Wetter goldene Sandaletten oder rote Wildlederstiefel getragen.

Alle Geweihten der Rahja-Kirche tragen auch auf Reisen eine kleine Flasche Tharf mit sich, dessen Inhalt sie in besonderen Situationen segnen können. Im tulamidisch-aranischen Raum sind ausgiebige Henna-Zeichnungen auf der Haut beliebt.

Alle Priester erhalten bei ihrer Weihe eine besonders farbintensive Tätowierung, die beim Erlangen neuer Ränge (Tempelvorstand, Hüterwürde, Geliebte der Göttin) weiter ergänzt wird. Dies ist zu Beginn eine beliebig geschmückte Rose, wird bei Tempelvorstehern durch Weinlaub ergänzt, die Hüter erhalten ein Symbol passend zu dem ihnen anvertrauten Gut, und die Geliebten der Göttin schließlich wählen ein Symbol ihrer Wahl (Stutenkopf, Rosenbusch o.ä.), das für jedes weitere Jahr der Würde ergänzt und erweitert wird. Diese Tätowierungen sind sehr individuell, und in Zeiten höchster Entrückung scheinen sie sich sogar zu bewegen und zu verändern (eine Rose erblüht weiter, glänzt vor Tautropfen, Weinranken wachsen oder tragen Früchte und ähnliches).

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Freude: Erfreue dich der Gaben der Göttin und ihrer Geschwister schon im Diesseits — doch sie sind nur ein Vorgeschmack auf das jenseitige Paradies. Verbreite und vermittele die Freude am Leben auch den Gläubigen.

Gleichmut: Auch wenn Du nicht stets Freude empfinden kannst, denke daran, dass dein Tun die Freude bringen kann und dass kein derisches Leid ewig dauert.

Ekstase: Strebe danach, den Rausch und die Lust nicht nur für dich selbst zu empfinden. Die Ekstase ist immer auch der Weg zur Göttlichkeit, auf den du andere führen kannst und sollst.

Harmonie: Strebe danach, selbst in Harmonie zu leben, sie in deiner Kunst zu zeigen und sie anderen zu vermitteln. Harmonie ist das 'passende Maß', ist Ordnung ohne Zwang. Jede Übertreibung mindert die Harmonie.

Leidenschaft: Tue nur, was dir und anderen Freude bringt und was die Göttin von dir verlangt — aber das tue aus vollem Herzen.

ZITATE

»Weine nur, weine, bis du keine Tränen mehr vergießen kannst! Morgen aber lache!«

»Wie sinnlos ist ein Leben, das nicht von Leidenschaft erfüllt ist!«

»Lust und Leidenschaft stammen nicht nur aus dem Geist. Die Göttin sorgt auch für unseren Leib.«

Geweihte der Rahja (18 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 13, GE 12; SO mindestens 5

Modifikationen: SO +2, MR +1, 24 KaP

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölgöttliche Kirche), Gutaussehend; Eitelkeit 7, Moralkodex (Rahja-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Dolche +2, Ringen +4

Körper: Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Zechen

+2, ein Talent aus der folgenden Liste +6: Reiten, Singen, Tanzen; ein zweites +5 und das dritte +3

Gesellschaft: Betören +7, Etikette +4, Galanterie +5, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +3, Überreden +4, Überzeugen +4

Natur: Fesseln/Entfesseln +1

Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde +4, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Garethi oder Tulamidyä, selten Nujuka oder Alaani, auf jeden Fall aber

eine Fremdsprache) +6, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +6

Handwerk: Heilkunde Seele +3, Musizieren +4, ein Talent aus folgender Liste +5: Abrichten, Hauswirtschaft, Malen/Zeichnen, Schneidern, Tätowieren, Viehzucht, Winzer; ein weiteres aus dieser Liste +3

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rahja) +3

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen; (II) Heiliges Liebespiel, Initiation, Rahjas Rauschsegen

Verbilligte Liturgien: (III) Ascandears Hingabe, Rahjas Fest der Freude

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Besonderer Besitz, Herausragender Sinn, Herausragendes Aussehen (für 7 GP), Verbindungen, Wohlklang; Angst vor Einsamkeit, Angst vor Verletzungen, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Affi-

nität (Dämonen), Kampfrausch; Blutausch, Einarmig, Einäugig, Einbeinig, Eingeschränkter Sinn, Einhändig, Farbenblind, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm, Rachsucht, Sprachfehler, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unstet, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: Gewand (je nach Region und Weihegrad), Reisemantel, silberner Armreif in Form eines Weinblatts,

Ring mit Stutenkopf oder Weintraube, Flasche Wein, kleines Fläschchen mit Tharf, Phiole Rosenöl, ein Beutel Rosenblüten, Seidenschleier, Dolch

Besonderer Besitz: ein für die Tempel ungeeignetes Pferd aus Rahjas Herde oder kostbarer Schmuck oder ein prachtvolles goldbesticktes Gewand

MIRAKEL UND LITURGIEN

Typische Bestandteile einer Rahja-Liturgie sind die Berührung, der gemeinsame Genuss von Wein und das Einreihen oder Massieren mit Rosenwasser oder -öl; oft wird die zu Segnende mit einer Rosenblüte berührt, mit Weinlaub gekrönt, auf Weinlaub gebettet, mit Trauben gefüttert, mit entsprechenden Edelsteinen geschmückt, oder der Staub von zerriebenen Edelsteinen wird ihr in den Wein oder ins Essen gemischt.

Begleitet werden Manifestationen der göttlichen Kraft typischerweise durch einige Klänge der Sphärenharmonie, den Duft nach Rosen oder Wein, herabschneidende Rosenblätter oder das Aufleuchten des roten Sulvohchts.

Mirakel

Mirakel +/Leittalente: MU, IN, CH, GE, Aus-

weichen, Körperbeherrschung, Reiten, Sinnen-schärfe, Zehen; Betören, Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen; dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Abrichten, Akrobatik, Brauer, Etikette, Galanterie, Gaukeleien, Heilkunde Seele, Kapellmeister, Musizieren, Schnaps Brennen, Singen, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tanzen, Tätowieren, Winzer*

Mirakel-: bewaffnete Kampftechniken, *Kriegskunst*, Grobes und Unschönes

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Rahjas Erquickung (siehe Schlaf des Gesegneten), Reichung des Amethyst, Schutzsegen, Speisesegen, Trankscgen, Weisheitssegen

Grad II: Göttliche Verständigung, Hauch der Leidenschaft (siehe Handwerkssegen), Heiliger Befehl, Heiliges Liebesspiel, Initiation, Objektweihe, Rahjas Rauschsegen, Sulvas Gnade

Grad III: Ascandears Hingabe, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Khablas Jugend, Levthans Fesseln, Rahjalinas Weinranke (siehe Parinors Vermächtnis), Rahjas Fest der Freude, Rahjas heitere Gelassenheit (siehe Segen der Heiligen Noiona), Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionsuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Rahjalinas KUSS, Rahjas Freiheit, Rahjas Geheiliger Wein, Rahjas Schoß

Grad V: Anathema, Khablas makelloser Leib, Konsekration

Grad VI: Dorlens Verbrüderung, Rahjas Sinnlichkeit

ORDEN UND LAIENBÜNDE DER RAHJA-KIRCHE

DIE SÄBELTÄNZER

Die Säbeltänzer und -tänzerinnen sind rauschhafte Mystiker, die ihren Leib und ihre Kunst ganz der Herrin Rahja gewidmet haben. Immer wieder verlassen sie ihre Bergklöster, um die Welt kennen zu lernen. Da sie in Abgeschiedenheit erzogen wurden, haben sie bis zu ihrem ersten 'Ausflug' wenig von der zivilisierten Welt gesehen. Sie kennen sich mit Pferden, dem Säbelkampf und der Verehrung der Herrin Rahja aus, nicht aber mit den Sitten der Adelshöfe und Städte. Sie sind von bemerkenswerter Offenheit und ohne jede falsche Scham.

Junge Säbeltänzer sind Laien, die sich zunächst vor ihrem Orden und der Herrin beweisen müssen, wenn sie die Niederen Weihen erlangen wollen.

Die der Rahja gefällige Mystik der 'Harmonie im fechtenden Körper' vereint Schönheitssinn und Gewalttätigkeit. Sie sind zugleich entrückt wirkende wie auch gnadenlose Kämpfer, die komplexe Glaubensrituale und Wildheit verbinden und undurchschaubar wirken, so wie sie selber die Finten der adeligen Gesellschaft nicht durchschauen. Im Gefecht wirken sie, als wären sie in einem fast hypnotischen Tanz mit der blitzenden Klinge gefangen, in dem sie rege von Manövern wie Finten und Ausfällen, Wuchtschlägen und Klingenschlamm Gebrauch machen.

Die meisten Säbeltänzer sind Laien oder Laienpriester, die erfahreneren Ränge Akoluthen, die Ordensoberen der Rahja geweiht.

Im Tempel bedecken den bloßen Leib rote Male-reien, auf Reisen tragen die Säbeltänzer meist weit flatternde Kleidung aus dünnem rotem Stoff. Ihre

Waffe ist der Amazonen- oder Reitersäbel, den sie auch vom Pferderücken aus verwenden.

Gebote, Verbote und Ideale

Rauschhafter Kampf: Nicht der Tod des Gegners ist wichtig, sondern die Ekstase des Kampfes.

Ansonsten: siehe Rahja-Pnester.

Säbeltänzerin (16 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, CH 12, GE 13, KO 13, KK 11; SO mindestens 5

Modifikationen: AuP +2; SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: Kampfrausch; Moralkodex (Ordensregeln, ähnlich Rahja-Geweihte), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 6 (zivilisierte Umgangsformen, höfisches Leben)

Kampf: Dolche +2, Ringen +5, Säbel +6, Stäbe oder Speere +2

Körper: Akrobatik +5, Athletik +5, Körperbeherrschung +5, Reiten +2, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +3, Singen +2, Sinnen-schärfe +2, Tanzen +7

Gesellschaft: Lehren +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1

Wissen: Brettspiel +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +4

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Fremdsprache: Garethi oder Tulamidyä) +4, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +4

Handwerk: Abrichten öde/Tätowieren +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +3

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Waffenlose Kampftechnik Unauer Schule

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Kampfflexe, Klingenschlamm

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Prophezeien, Schlangenmensch, Schnelle Heilung; Aberglaube, Neugier, Raumangst, Sucht

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Affinität (Dämonen); Blutausch, Einarmig, Einäugig, Einbeinig, Eingeschränkter Sinn, Einhändig, Farbenblind, Fettleibig, Kurzatmig, Lahm, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: Leichtes Gewand, Rahja-Ring, Dolch, Reitersäbel, Körperfarben

Besonderer Besitz: Pferd, prachtvoller edelsteinbesetzter Säbel

DIE KAVALIERS RAHJAS

Aus der Kriegerschule des Tedeo Rahjalieb ya Aranori zu Belhanka gehen alljährlich einige Männer und Frauen hervor, die sich ganz dem Schutz der im Kampf wehrlosen Priesterschaft der Rahja gewidmet haben. Jene Vertreter der 'eisernen Faust im Samthandschuh' bewegen sich auf dem Parkett des Ballsaales eben so sicher wie im Schlafzimmer einer schönen Dame oder eines stattlichen Herrn. Der Rahja-Kavalier hat gelernt, nicht nur verschiedene Waffenöle, sondern auch Weinlagen und Kunststile zu unterscheiden. Doch trotz aller erworbenen Schöngestigkeit bleibt er ein Kämpfer, der schnell und entschlossen zuschlagen kann, wenn es nötig ist. Ein Rahja-Kavalier sollte gelassen, aber selbstbewusst sein, unaufdringlich und gleichzeitig charmant: Er weiß, was er kann, und liebt es, wenn sich die anderen in ihm täuschen.

Die Kavaliers sind Laien, die bisweilen je nach Verdiensten für die Kirche mit dem Akoluthen-Status geehrt werden. Sich später gänzlich der Göttin zu weihen, ist unüblich, kommt aber vor. Ihre Aufgabe ist die eines Leibwächters: Der Schutz der Geweihten in städtischen Gefahrensituationen ist ihre erste Pflicht, weswegen sie mit den Gefahren der Wildnis oder von Reisen zum mindesten zu Beginn noch wenig vertraut sind. Die meisten Kavaliers spielen ein Instrument und pflegen eine andere künstlerische Liebhaberei, vor allem aber sind sie (außer Dienst) keinem Teutelmehchel abgeneigt. Ein Rahja-Kavalier als Held sollte ohnehin einen Sonderauftrag haben, der ihm viele Reisen auf eigene Faust ermöglicht. Die (selbst zu erstehende) formelle Paraderüstung ist körperbetont und schützend: ein Bronzeharnisch sowie ein roter Streifenschurz über kurzem Rock. Arm- und Beinschienen und der alttümliche Bronzehelm mit wehendem rotem Pferdeschweif ergänzen die Paraderüstung. Auf Reisen und als Leibwächter bevorzugen Rahja-Kavaliers leichte, kurze Kettenhemden oder Brigantinas (und weite, modische Kleidung, die sie darüber tragen können) sowie schmale Schwerter, Säbel und Fechtwaffen (oft in Kombination mit einer Parierwaffe), zu Pferd den Reitersäbel.

Gebote und Verbote

Treue und Schutz: Rahja-Kavaliers sind mit dem KLEINEN EIDSEGEN darauf eingeschworen, die ihnen anvertrauten Priester zu schützen.

Rahja-Kavalier (19 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, CH 12, GE 12, KO12, KK 11; SO min. 7

Modifikationen: SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Loyalität, Ehre, Gehorsam), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden und Schutzbefohlenen)

Kampf: Armbrust +2, Dolche +4, Fechtwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Raufen +3, Ringen +4, Speere +2

Körper: Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Selbstbeherrschung +4, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +4, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +5, Galanterie +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck oder Sich Verkleiden +2, Überreden +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +1

Wissen: Brettspiel oder Philosophie oder Staatskunst +3, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6, Sprachen Kennen (Tulamidyä) +6

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen oder Musizieren +3, das andere +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfflexe, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kettenweste)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz, Gutsaussehend, Herausragendes Aussehen, Titularadel, Verbindungen, Wohlklang; Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Neid, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Einarmig, Einäugig, Einbeinig, Eingeschränkter Sinn, Einhändig, Fettleibig, Jähzorn, Kurzatmig, Lahm,

Sprachfehler, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unstet, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: passende Handwaffe, evtl. Linkhand, elegante, gepflegte Kleidung, Kettenweste, Armschienen, Flasche Wein, einfaches Musikinstrument, Schreibutensilien

Besonderer Besitz: ein für die Tempel ungeeignetes Pferd aus Rahjas Herde oder Paraderüstung mit Prunkwaffe

DER ORDEN DER ROSE

Für den aranischen Orden der Rose (Beschreibung siehe **GKM 79**) gibt es keine Bekleidungs-vorschriften, da es sich hier um einen gesellschaftlichen Laienbund ohne klerikalen Einfluss handelt. Beitreten kann jeder Mann von einem gewissen Rang, der sich an die Regeln hält (zum Beispiel Kaufherrenkinder, Höflinge, Knappen, Offiziere etc.).

Beitritt zum Orden der Rose

Voraussetzungen: CH 14, SO min. 7; gute Kenntnisse eines Kampftalents (vorzugsweise Säbel, Fechtwaffen oder Schwerter 7), außerdem gute höfische und künstlerische Kenntnisse (Etikette 7, Schriftlicher Ausdruck oder Musizieren oder Singen 7)

Modifikationen: SO +1; **Nachteile:** Verpflichtungen (gegenüber der aranischen Krone); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordens-typischer Talente.



ROWIN UDENBRANDS ERINNERUNGEN, TEIL 3

Mein Ritter und ich wurden in den wilden
und fremden Süden gesandt, noch weit jen-

seits der Grenzen des Mittelreiches. Für einen Burschen aus dem Bornland wie mich war das eine weite, kaum vorstellbare Entfernung. Doch auch dort, wie überall aufDere, spüren die Geweihten der Zwölf die segensreiche Nähe der Götter. Wie es dennoch Ungläubige geben kann, ist mir ein Rätsel, das mich von Zeit zu Zeit in tiefer Kontemplation beschäftigt. Wie kann es sein, dass ganze Völker einen Rastullah verehren, der laut ihrer frevlerischen Legenden unsere wilde Herrin gar als eine seiner Gemahlinnen angenommen haben soll? Es kann sich nur um eine der zahlreichen Prüfungen handeln, die die Geschwister in Alveran im Großen wie im Kleinen tagtäglich für uns bereithalten.

Damals aber umwölkten keine dieser Sorgen meine Gedanken. Aufgeregt und voller Tatendrang folgte ich meinem Ritter, wohin uns die Göttin durch ihre Statthalter auf Dere sandte. Ein Schwertbruder namens Erolan zu Baburin erzählte uns eines Tages, es solle ein Schrein der Göttin Rondra entdeckt worden sein, tief im Lande der Ungläubigen, tief im Lande des Kalifen. Und ich und mein Ritter, wir brachen auf, um diesen Schrein zu finden. Die dort befindlichen Gebeine einer Geweihten, die vor Dekaden den Tod im Namen der Leuin gefunden hatte, sollten zurück in die zwölfgöttlichen Lande gebracht und dort im Namen der Herrin und ihrer elfheiligen Geschwister beigesetzt werden.

Uns waren andere Streiter der Zwölf zur Seite gestellt. Ein Lichtgeber des Herrn Praios, der von zwei Sonnenlegionären begleitet wurde, ein schweigsamer Diener des Raben, der mir, der ich nie sehr ängstlich war, fast unheimlich erschien in seiner stillen Ernsthaftigkeit, des weiteren eine Mentorin der Herrin Hesinde und schließlich eine Dienerin der Ähren, die mir auf dieser Reise zunächst als hinderlich erschien, da sie von keinerlei militärischem Nutzen war. Später wurde ich eines Besseren belehrt, sollte es doch der Verdienst dieser kleinen und zierlichen Person sein, dass wir zumindest zu Teilen wieder die Heimat erreichen konnten.

Unser Wegführte uns ein gutes Stück durch die zwölfgöttlichen Lande. Von einem erhabenen Gefühl des Stolzes beseelt ritt ich neben meinem Ritter an der Spitze des Zuges. In jedem Weiher und in jedem Dorf, das wir durchquerten, wurden wir jubelnd empfangen. Kinder, kaum reicher an Götterläufen als ich es damals war, folgten uns und geleiteten uns in die jeweiligen Orte. Stets waren die braven Landleute glücklich und dankbar, Diener der Zwölfgötter unter ihrem Dach beherbergen zu können. Da der Lichtgeber stets seine Sonnenlegionäre voraus sandte, war für unseren würdigen Empfang alles bestens vorbereitet. Erst viel später sollte mir klar werden, dass es nicht aus Dankbarkeit uns gegenüber geschah, dass wir die besten Betten und die reichhaltigste Speise bekamen, sondern der Überzeugungskraft der beiden Legionäre zu verdanken war. Ist es doch so, dass wir für die meisten der Menschen, denen wir den Willen und die Regeln der Götter künden, ebenso fremdartig und entrücktscheinen wie der Adel oder gar ein Zauberkundiger. Selbstverständlich ist es jedem Menschen bewusst, dass es der Herr Praios ist, der die Sonnenscheibe an den Himmel setzt, und der Herr Phex, der des Nachts seine Schätze daran leuchten lässt. Aber die Nähe zu den

Göttern, wie wir Geweihten sie verspüren, bleibt den Bürgern und Bauern wohl zu Lebzeiten verwehrt und wird ihnen erst zuteil, wenn sie jenseits des Nirgendmeeres in die Paradiese der Götter eintreten dürfen. Manchmal bemitleide ich die gewöhnlichen Menschen deswegen, meist jedoch beneide ich sie darum. Denn auf ihnen ruhen nicht wie auf uns die Augen der Götter. Diese Bürde wiegt schwer, und manche Nacht wünschte ich, meine Zelle im Tempel und die Unmittelbarkeit der Herrin gegen eine Strohschütte und harte Feldarbeit zu tauschen. Ja, die Herrin möge es ihrem treuen, alten Diener verzeihen: Manchmal sehne ich mich nach jener kindlichen Unwissenheit zurück, die ich damals noch verspürte.

Ich war der Jüngste und Unerfahrenste in unserer Gruppe, all die anderen hatten schon unzählige Male ihren Wert für die Götter bewiesen. Mir wurde die Verantwortung über unser aller Reittiere und deren Fütterung übertragen. Ich war stets respektvoll und zurückhaltend, stets zu Diensten, wenn mein Ritter meiner bedurfte.

Alles änderte sich, als wir die Grenze passierten. Wir traten ein in ein Land, in dem Einfluss und Ansehen unserer Kirchen nichts mehr galten. Es schien fast so, als hätten die Götter sich von uns abgewandt. Die Menschen begegneten uns ohne Respekt und Ehrfurcht. Wir wurden manches Mal mit Angst, manches mal mit Zorn, aber meist mit Gier in den Augen betrachtet. Wären unsere Waffen nicht gewesen, hätten wir bestimmt die erste Nacht in einer Karawanserei nicht überlebt.

Es war mir niemals zuvor in den Sinn gekommen, dass es Menschen geben könnte, die keinen Respekt vor den Dienern der Zwölfgötter haben könnten.

Der Lichtgeber selbst sorgte aber dafür, dass die ungläubigen Wirtsleute schnell den nötigen Respekt vor uns fanden. Seine beiden Legionäre taten mit ihren Knüppeln das ihrige, und so wagte es fortan niemand mehr, ihm direkt in die Augen zu blicken. Wir machten uns durch unser Verhalten keine Freunde. Ein heftiger Disput entbrannte unter den unsrigen, denn offenbar waren die anderen nicht der Meinung des Lichtbringers und wollten eher unauffällig reisen. Mein Ritter war der Wortführer derer, die dafür waren, dass die Heiden nicht hier und heute zu bekehren seien.

Ich wusste nicht, ob ich ihm Recht geben sollte. War es denn nicht unsere heilige Pflicht, die Worte der zwölfgöttlichen Geschwister in die Herzen jener zu tragen, die sich ihnen bislang verschlossen hatten? Aufmerksam beobachtete ich all jene Frauen, Männer und Kinder um mich herum und fragte mich, ob sie wohl wüssten, dass sie ohne unsere Hilfe niemals Zugang zu einem der zwölfgöttlichen Paradiese finden, dass sie ohne unsere Hilfe verloren sein würden. Die Antwort auf meine Frage war erschütternd einfach: nein. Sie wüssten es nicht. An diesem Abend sah ich nichts als Hass in den Augen der anderen Gäste der Karawanserei. Ich bin mir sicher, wären bewaffnete Krieger des Götzen, den man Rastullah nennt, anwesend gewesen, dann hätte unsere Reise bereits hier ein Ende gefunden. Vermutlich war es jener Abend, an dem einer der Ungläubigen den Plan fasste, uns für unser Verhalten büßen zu lassen.

VERKÜPDER DER EINHEIT: DER BUND DES WAHREN GLAUBENS

Die Zwölfgöttergeweihten - so werden die Mitglieder des Bundes vom Wahren Glauben oft fälschlicher Weise bezeichnet - sind, wenn auch selten, allerorten in Aventurien anzutreffen, ob nun in einer großen Metropole, in einem kleinen Dorf oder im Lager eines Nomadenvolkes. Sie fühlen sich allen Zwölfen verpflichtet und streben nach ihren Geboten, was eine große Bürde darstellt.

Die Illumnestraner (wie sie auch genannt werden) genießen in den Zwölfgöttlichen Landen ein hohes Ansehen und werden oft als Berater und Schlichter in Streitfragen, selbst zwischen den einzelnen Kirchen, herangezogen.

Die Wanderprediger des Bundes gehen in die Welt hinaus, um dort den Glauben an die Zwölfe zu verbreiten, wo die Geweihten der jeweiligen Götter nur geringen oder gar keinen Einfluss haben. Sie suchen selbst jene Orte auf, an denen der Kampf des Guten (Zwölfgöttlichen) gegen das Böse (Dämonische) hervorbricht oder andauert. Haben sie einen Pfuhl des Bösen aufgespürt, setzen sie alles daran, diesen zu reinigen. Dabei ist die Wahl ihrer Mittel kaum beschränkt. Sie haben die Möglichkeit, mit Wort und Vorbild zu agieren oder mit List und Kampf, je nach Situation handeln sie nach eigenem Ermessen und nutzen die göttergegebenen Möglichkeiten.

Je nachdem, welche Schwerpunkte sie während ihrer Ausbildung gesetzt haben, versuchen sie die Massen von der Güte und Herrlichkeit der Götter zu überzeugen oder handeln im Geheimen, mit Hilfe einiger Abenteurer, um den Kern des Übels zu beseitigen. So unterscheiden sich auch die Brüder und Schwestern des Ordens enorm in ihren Fertigkeiten.

Seit der Rückkehr Borbarads hat sich jedoch ein Ausbildungsweg hervorgehoben: *der Weg des wehrhaften Fuchses*. Etliche Novizen haben sich ein Beispiel an den Priestern genommen, die in die Schwarzen Lande gegangen sind, um dort ihre Aufgabe zu suchen. Diese Ausbildung macht die Bündler zu listenreichen Überlebenskünstlern und Improvisationstalenten im Umgang mit Wort und Gegenstand. Sie verfeinern ihre Talente und können sich genauso gut mit einem Stuhl oder einem nassen Lappen zur Wehr setzen wie mit dem Stab, den sie in der Regel immer bei sich führen.

Im Großen und Ganzen lässt sich die Rolle des Wanderpredigers vielfältig ausgestalten. Meist wird ein Wanderprediger in gewissem Maße die Eigenschaften aller Zwölfgötter in sich zu vereinen suchen: Eiferer, Streiter für das Gute wider das Böse, moralische Instanz, Gelehrter, Heiler, Seelsorger, Prophet, Endzeitfanatiker, Lehrer, Mann des Volkes oder einfach nur Lebemann — es sollte von jedem ein bisschen dabei sein.

AUSBILDUNG UND WEIHE

In der Regel beginnen die Novizen ihre sechsjährige Ausbildung im Kloster Mantrash'Mor mit Beginn des zwölften Lebensjahres. Zumeist handelt es sich um Mädchen und Jungen, die ihre Familien durch Unglücksfälle oder durch Kriege verloren haben; doch auch aus den eigenen Reihen werden Novizen angenommen, denn viele Bündler leben mit der ganzen Familie im Kloster. Nach ihrer Ausbildung, die in zwölf Halbjahre gegliedert ist, begeben sich die meisten Ordensmitglieder auf Reisen, um den Menschen die Zwölfgötter näher zu bringen.

Die ersten drei Jahre der Ausbildung verlaufen für jeden Novizen gleich. Nach dieser Grundausbildung setzt jeder Schüler, nach Absprache mit den Mentoren, seine Prioritäten. Der eine mag sich mehr in die Rich-

tung der Theorie und der Rhetorik ausrichten, die andere bevorzugt die Ausbildung zur Kämpferin wider das Böse, um dieses mit Intelligenz, List und Waffeneinsatz zu vernichten.

Auch den Geweihten einzelner Kirchen der Zwölfgötter steht der Weg zum Beitritt in den Orden offen. Sie absolvieren ein verkürztes Noviziat von zwölf Monaten, um die Glaubensgrundsätze der anderen elf Geschwister der von ihnen verehrten Gottheit zu studieren, behalten jedoch ihre bisherige Weihe und die damit verbundenen Fertigkeiten bei. Sie haben jedoch die Möglichkeit, auch Liturgien aus ihnen bislang verschlossenen Quellen zu erlernen.

TRACHT

An der Tracht der Bündler erkennt man Tätigkeit und Rang: Wanderprediger tragen über schwarzer Kutte ein weißes Skapulier, Gesandte der Erzäbtissin und diese selbst sind in weißer Kutte und schwarzes Skapulier gekleidet, Novizen tragen ein weißes Gewand aus grobem Leinen. Ein weiterer Bestandteil der Ordenstracht ist bei Geweihten ein zwölfzackiges Amulett, das oft einen Gwen Petryl in der Mitte trägt. Neben der offiziellen Tracht scheuen die Bündler sich jedoch nicht, diese für bestimmte Aufgaben abzulegen und im Geheimen zu wirken; beispielsweise, wenn sie sich auf die Fährte eines Dämonenpaktierers geheftet haben, um diesem das Handwerk zu legen-

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Wider den Unglauben: Fechte mit Worten und Taten gegen Zweifel und Unglauben, wo du ihn findest.

Für die Gemeinschaft der Zwölfe: Lebe und handle niemals zu lange nach den Geboten nur eines der Zwölfe, sondern erkenne, dass die wirkliche Kraft in der Vielfalt und der Gemeinschaft aller liegt.

Die Verteidigung der Schöpfung: Bekämpfe alles Dämonische und Namenlose, das seit Anbeginn der Zeit an der Schöpfung nagt.

Verbreitung des Glaubens: Ungläubige oder Unwissende müssen im Glauben an die Zwölfgötter bestärkt werden; sie sollen die Wahrheit, die Macht und die Güte der Götter erkennen und nach ihren Geboten leben.

Ausgleich und Harmonie: Keine Gottheit ist dominant. Alle Zwölfgötter sind gleichberechtigt, denn sie symbolisieren Einheit und Vollkommenheit.

Prophezeiung: Erkenne die Zeichen und den Willen der Zwölfgötter und deute sie richtig.

(Anmerkung: Es mag erscheinen, dass diese Auflagen zunächst nicht schwer zu erfüllen sind, doch seit Bestehen des Ordens sind schon viele Schwestern und Brüder an ihnen zerbrochen.)

ZITATE

»Die Gemeinschaft der Götter ist die Mauer, die uns schirmt, der Grund, der uns trägt, und die Frucht, die uns nährt.«

»Wenn du zu vierhundert Menschen predigst und auch nur eine Seele auf den Pfad des wahren Glaubens führst, so war deine Mühe nicht vergebens.«

»Im Namen der unteilbaren Zwölfe.«

Prediger vom Bund des Wahren Glaubens

(15 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 12, SO min. 5

Modifikationen: SO +2

Automatische Vor- und Nachteile: Moralkodex (Bund des wahren Glaubens*), Verpflichtungen (gegenüber dem Bund)

Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +2, ein Talent aus folgender Liste +2: Bogen, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Säbel, Schwerter, Speere

Körper: Reiten +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Überzeugen +5

Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnissleben +1

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +6, Heraldik +2, Magiekunde +2, Pflanzen-

kunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Bosparano) +8, Sprachen Kennen (Aureliani) +4, Sprachen Kennen (Fremdsprache nach Wahl) +6, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +4, Lesen/Schreiben (zur Fremdsprache passende Schrift) +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +3, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +3, Bergbau oder Grobschmied oder Maurer oder Steinmetz oder Töpfern oder Zimmermann +4, Handel oder Hauswirtschaft oder Schätzen +4, Ackerbau oder Brauer oder Schnaps Brennen oder Viehzucht oder Winzer +3, Bogenbau oder Drucker oder Glaskunst oder Steinschneider/Juwelier oder Stoffe färben oder Webkunst +3

Sonderfertigkeiten: Akoluth

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Sprachgefühl, Wohlklang; Autoritätsgläubig, Speisegebote

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Feenfreund, Kampfrausch, Koboldfreund; Aberglaube, Blutrausch, Gesucht, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: Robe, Dolch oder Wanderstab, Lederhosen, Tagebuch, 10 Gänsekeile, Tintenfass, Wesserschlauch

Besonderer Besitz: erfahrenes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

***) Anmerkung zum Moralkodex:** Wie Sie in GKM 81 nachlesen können, fordert der Moralkodex des Bündlers, dass der Geweihte sich abwechselnd im Sinne eines der zwölf Götter verhält. Die extremere Variante, bei der er es immer allen Zwölfgöttern gleichermaßen recht machen soll, ist in dieser Profession nicht vorgesehen.

LEBENS Lust ist WANDER Lust: Die GEWEIHTEN DES AVES

Der Begriff 'Avesjünger' wird ebenso als Schimpfwort für einen Herumtreiber wie als anerkennendes Prädikat für einen Weitgereisten verwendet. Aves-Geweihte vereinen in sich die Lebenslust Rahjas (die sie allerdings weniger anderen schenken als selbst genießen wollen) und die Ungebundenheit Phexens (wobei sie List und Scharlatanerie mehr schätzen als das Erstreben persönlicher Vorteile oder angehäuften Besitz). Viele Aves-Geweihte sind der Ansicht, die Welt dehne sich in alle Unendlichkeit aus und halte mehr Wunder bereit, je weiter man reist.

Ausbildung und Weihe

Es mag sein, dass ein reisender Geweihter einen Knaben aufliest und ihm Aves' Wege zeigt. Es kommt ebenso vor, dass eine Kauffrau des Geldscheffens müde ist und etwas von der Welt sehen will und so ihre Hingabe zu Aves' Idealen in höherem Alter entdeckt.

Es gibt keine Regelzeit für die Länge des Noviziats, gewöhnlich dauert es etwa drei Jahre. Unterwegs lernt die Novizin neben Aves' Idealen auch praktische Dinge wie das Umgehen von Zollformalitäten, ein paar Bröckchen der verschiedensten Sprachen und das Überleben in der Wildnis. Und nicht zuletzt haben sie am Ende ihrer Reise unzählige Kulturen kennen gelernt und von vielem gehört oder es mit eigenen Augen gesehen.

Aves-Geweihte besitzen enorme Kenntnisse in der Geographie, der Kartographie, Völker- und Tierkunde und bilden sich stets weiter. Umfassende Sprachenkenntnisse sind für Reisende natürlich ein MUSS.

TRACHT

Novizen kleiden sich in ein gelbes Gewand mit einem eingestickten Paradiesvogel in Herzhöhe. Zugvögel tragen ein oft mit dem Paradiesvogel besticktes, buntes Gewand in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb, das aus mehreren Bahnen überlappenden Stoffes besteht, so dass das kürzeste Stück blau gefärbt ist und das gelbe Untergewand die längste Stoffbahn darstellt. Als Schmuck dienen dem Geweihten bisweilen bunte, ins Haar geflochtene Bänder.

Stille Wanderer kleiden sich in die Alltagskleidung ziehender Handwerker oder Streuner, jedoch so weit es geht schmuck und gepflegt.

Die Geweihte meiden unnötiges Gepäck und besinnen sich auch bei ihren Waffen auf den einfachen, oft bändergeschmückten Wanderstab und die einfache Schleuder, die nicht schwer ist und für die die Natur selbst ausreichende Munition bietet.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Überschreiten des Horizontes: Deine Heimat ist einzig die Straße. Verbleibe nie länger als nötig an einem Ort, sondern wandere weiter, dem Fremden und Ungewissen entgegen.

Ungebundenheit: Leiste keinen Eid, der deinen Willen bindet und dich am Reisen hindert. Erkennen keinen anderen Herrn als die Götter an.

Reisegefährte: Hilfe Reisegefährten in der Not.

Reiseberichte: Halte deine Reisen in Berichten fest — sei es mündlich in Versform oder schriftlich als Roman oder Reisebericht. Dazu gehört es auch, die bereisten Länder zu kartographieren. Denn alle Karten werden in Fasar gesammelt, und hier werden wir dereinst als erste erkennen, wo sich das Nest des Aves befindet. (Zwar ist die Aves-Kartothek in Fasar im Laufe der Jahrhunderte recht beachtlich angewachsen, aber da sich niemand die Mühe macht, die Karten untereinander abzugleichen oder zu korrigieren, gibt es hier auch sehr viel ungenaues, phantastisches oder missverständliches Material. Wer also wissenschaftlich genaue Informationen haben will, wendet sich an die Schule der Kapitäne in Khunchom oder die Kartothek der Hetleute in Thorwal.)

Zitate

»Die Götter gaben uns die Gabe zu sehen. Aves gab uns alles, um dorthin zu gelangen, wo es etwas zu sehen gibt.«

»Wenn sich die Welt nicht bewegt, musst du dich bewegen.«

»Der Horizont ist nicht das Ende. Er ist der Anfang.«

Geweihte des Aves (11 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 12, KO 11, SO min. 6

Modifikationen: SO +1, MR +1 (beides durch *Geweiht*); 12 KaP (aus *Geweiht*)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (Halbgott-Kirche); Neugier 7, Moralkodex (Aves-Kirche)*, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Dolche oder Schleuder +2, Raufen +3, Stäbe +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Singen +2, Sinnesschärfe +2, Stimmen Imitieren +2, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +5, Überzeugen +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +5, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (beliebige Fremdsprache) +6, Sprachen Kennen (zwei weitere beliebige Fremdsprachen) +4, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +6, Lesen/Schreiben (Schrift einer Fremdsprache) +4

Handwerk: Abrichten +2, Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken oder Reiten +2, Holzbearbeitung +1, Kartographie +5, Kochen +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3, Schneidern +1



Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Aves) +3

Liturgien: (I) 6 Segnungen (Geburtssegen, Glücksegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Speisesege, Tranksegen), Objektsegen, Prophezeiung, Schlaf des Gesegneten, Sterne funkeln immerfort, Weg des Fuchses, (II) Nimmermüde Wanderschaft

Verbilligte Sonderfertigkeiten: (III) Mondsilberzunge, (IV) Rahjas Freiheit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampftrausch, Kurzatmig, Blutausch, Gesucht II/III, Nachtblind, Pechmagnet, Sprachfehler, Tollpatsch, Unstet, die meisten körperlichen Behinderungen (Einarmig, -äugig etc.)

Ausrüstung: Robe oder einfache Kleidung, Dolch oder Wanderstab

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP oder Pferd oder Boot oder Kamel oder Schlitten oder Kompass oder Vergleichbares

***) Anmerkung zum Moralkodex:** Aves-Geweihte haben vor allem die 'Pflicht', ständig auf Wanderschaft zu sein. Dies ist regeltechnisch jedoch nicht als Nachteil zu sehen. Sollte er seine Wanderschaft vorübergehend unterbrechen, so führt dies nicht zu Abzügen.

Der Moralkodex wurde hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt.

MIRAKEL UND LITURGIEN

Allen Liturgien des Aves ist gemein, dass sie still und unauffällig wirken. Alle Gebete können prinzipiell stummer Natur sein, wenngleich einige Geweihte ihren Gott eher als einen ständigen Reisegefährten denn als einen 'Vorgesetzten' betrachten und daher gerne laut mit ihm 'plaudern'. Die strengen, formalistischen oder unterwürfigen Gebetsvorschriften und -positionen der Geweihtenschaft einiger alveranischer Götter sind sowohl den Zugvögeln als auch den stillen Wanderern fremd.

Mirakel

Mirakel +/Leittalente: IN, CH, GE, KO, Ausweichen; die Gabe *Gefahreninstinkt*; *Klettern*, *Sinnesschärfe*; *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Überre-*

den, *Überzeugen*; *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Wildnisleben*; *Geographie*; *Kartographie*

Mirakel-: bewaffnete Kampftechniken

Liturgien

Die Kirche des Aves kennt folgende Liturgien, wobei anzumerken ist, dass gerade diejenigen Liturgien, die einzig und allein unter den Aves-Geweihten bekannt sind, als sehr selten gelten müssen, so dass es schwierig wird, einen Lehrmeister dafür zu finden.

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Frieden der Melodie, Geburtssegen, Glückssegen, Grabsegen, Göttliches Zeichen, Händlersegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesege, Sterne funkeln immerfort, Trank-

segen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

Grad II: Am Busen der Natur (siehe Zuflucht finden), Gemeinschaft der treuen Gefährten, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Hashnabiths Flehen, Heiliger Befehl, Hilfe in der Not, Initiation, Nimmermüde Wanderschaft, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Reisesegen, Sternenspur, Sulvas Gnade

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Freundliche Aufnahme, Großer Reisesegen, Mondsilberzunge, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Aller Welt Freund, Ein Freund in Zeiten der Not, Indoktrination, Ordination, Rahjas Freiheit

Grad V: Anathema, Konsekration, Über die Wolken

WEG DES BLUTES: DIE GEWEIHTEN DES KOR

Kor-Geweihte gibt es nicht viele in Aventurien. Sie sind meist nur im Süden anzutreffen, kümmern sich dort um die Tempel oder führen kleinere Söldnereinheiten. Sie kämpfen um des Kämpfens willen und haben die Verpflichtung, einen *Guten Kampf* zu liefern, das heißt, alle Register der Kampfkunst zu ziehen, mit dem Gegner zu spielen, ihn 'häppchenweise' zu besiegen, wenn möglich, mit neun Streichen des rituellen Speers, dabei möglichst auch eigenes Blut zu vergießen — und schließlich zu triumphieren.

Aus diesem Grund meiden Kor-Geweihte schwere Rüstungen, obwohl sie ihnen, speziell auf Kriegszügen, nicht untersagt sind.

Kor-Geweihte opfern vor einem guten Kampf regelmäßig ein wenig von ihrem eigenen Blut, indem sie sich eine kleine Wunde zufügen. Kernelement aller Bitten, Gebete und Weiheformeln ist das Blut: Tieropfer oder das Blut des Geweihten selbst sind wichtige Gaben an den Söldnergott. Eine Opferung des zehnten Fingers, meist der kleine Finger der linken Hand, zur Weihe ist obligatorisch. Es ist dem 'Geifernden Schnitter' ein Graus, die Sterblichen jammernd um die Verlängerung ihres irdischen Daseins bitten zu hören. Daher ist es für einen Kor-Geweihten, sollte er unterliegen, ein Bedürfnis, sich 'dem Unbarmherzigen' selbst darzubringen.

Jeden Kampf, der kein Guter Kampferscheint, also alle längeren Kriegszüge mit umständlicher Logistik, fremden Kommando-Hierarchien oder Plünderungsverboten, lassen sich die Geweihten auf Heller und Kreuzer nach den Buchstaben des Khunchomer Kodex mit Gold für ihren Tempel vergelten — und wehe dem Auftraggeber, der versucht, eine von Kor-Geweihten geführte Söldnereinheit um ihren Sold zu bringen: Das wird ein *Guter Kampf*,

Wenn sie einen eigenen Söldnerhaufen anführen, kommandieren die erfahrensten Geweihten ein Banner von 50 Kämpfern, jüngere Geweihte oder Akoluthen dienen als Adjutanten, Leutnants und Rottenführer. Kor-Geweihte in eine Heldengruppe zu integrieren ist insofern problematisch, als dass der Geweihte wohl kaum jemals zum taktischen

Rückzug oder zur Mäßigung zu bewegen ist. Denkbar ist allerdings, dass der Geweihte die Heldengruppe als seine Söldnereinheit ansieht (und ggf. auch akzeptiert) oder er eine Gruppe zu einer Wallfahrt zum Beispiel zu der Schwarzen Sichel begleitet.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Geweihter des Kor wird man nicht aus einem Jugendwunsch oder auf Betreiben der Eltern. Das innere Sehnen nach dieser Berufung kann nur durch eine Verbundenheit mit 'Rondras Scharfrichter' während eines Guten Kampfes erzeugt werden.

Daher bildet die Kor-Kirche keine Jugendlichen zu Geweihten aus. Es ist aber durchaus nicht ungewöhnlich, wenn sich junge Gladiatoren, Soldaten oder Söldner nach ersten Erfahrungen auf dem Schlachtfeld für eine Weihe und den Dienst am 'Blutigen Schnitter' entscheiden. Sprich: Nur die Spätweihe (siehe Kasten gegenüber) ist die Möglichkeit, in den Dienst des Drachensohnes zu treten; diese ist jedoch gegenüber den Regeln der Sonderfertigkeit (S. 161) leicht modifiziert. Das Noviziat dauert ein Jahr.

TRACHT

Die Rüstung und Bewaffnung der Geweihten ist keineswegs einheitlich, und viele Geweihte bevorzugen die ihrem bisherigen Gewerbe vertrauten Söldnerwaffen. Der rituelle Korpieß ist eine zweihändig geführte Infanteriewaffe, die nicht geworfen werden kann und nur den Geweihten des Kor zusteht.

Allen Geweihten gemein ist der blutrote Mantel, den entweder der schwarze Mantikor (universell), der schwarze Panther (Al'Anfa), der Korpieß (Fasar) oder das neunfach geschachtelte Feld (Khunchom) ziert, dazu ein geschwärzter Helm mit langem, dunkelrotem Helmbusch. Die meisten Kor-Geweihten tragen geschwärzte Rüstungsteile und alle, Männer wie Frauen, scheren ihr Haupthaar vollständig ab. ('Freundlichen' Hinweisen, dass ihre Farbwahl doch sehr an die der Borbaradianer erinnere, können sie übrigens sehr wenig Freude abgewinnen.)

Ansonsten bemühen sich Kor-Geweihte, ein unnahbares, kaltes Verhalten zu zeigen, um dem Karfunkelherz ihres Gottes Achtung zu zollen.

ZITATE

»Wer nicht weiß, was ein Schlachtfeld ist, der sollte nicht von Krieg reden.«

»Ich bin gut - und du bist tot.«

»Kor! Kor! Kor! Kor! - Sieg oder Tod! - Sturmbanner vor!«



Spätweihe zum Kor-Geweihten (900 AP)*

Voraussetzungen: MU 14, CH 11, GE 12, KO 14, KK 12, SO 5; Professionen Gladiator/Schaukämpfer, Soldat oder Söldner, in sehr seltenen Fällen auch andere kämpferische Professionen wie desillusionierte Krieger; keine der folgenden Vor- und Nachteile: Halb-, Viertel- oder Vollzauberer, Angst vor [Blut, Kampf o.a.], Einbeinig, Gesucht III, Glasknochen, Lahm, Nachtblind, Prinzipientreue [Pazifismus o.a.], Speisegebote [Vegetarismus], Stubenhocker, Unfähigkeit [Kampftalente], Wahnvorstellungen; Talente: mindestens drei bewaffnete Nahkampf-Talente auf TaW 7, *Athletik 4, Körperbeherrschung W, Selbstbeherr-*

schung I, Götter/Kulte 4; 1000 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten
Modifikationen: KaP +12, SO +1 (beides aus *Spätwell/?e*), MR+1, AuP+2
Automatische Vor- und Nachteile: Moralkodex (Kor-Kirche), Verpflichtungen (Kor-Kirche)
Talent-Boni durch das Noviziat: Infanteriewaffen +1, Selbstbeherrschung +3, Menschenkenntnis+2, Überzeugen +1, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +4, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +5, Heilkunde Wunden +1 (all diese Boni nur bis auf einen TaW von maximal 10, jeder darüber hinausgehende TaP bringt eine spezielle Erfahrung)

Sonderfertigkeiten: Spätweihe (nicht-alveranische Gottheit), Liturgiekenntnis (Kor) +3, Talentspezialisierung Infanteriewaffen (Korspieß)
Liturgien: (I) 6 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen), Neun Streiche in Einem, Objektsegen

*) Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass ein Held bereits zu Spielbeginn alle Voraussetzungen erfüllt, kann er mittels *Breitgefächerte Bildung* die Weihe der Kor-Kirche erhalten, was ihn 11 GP kostet (zuzüglich den 15 GP für *Breitgefächerte Bildung* und den GP für die Ursprungsprofession).

MIRAKEL UND LITURGIE

Roter oder schwarzer Rauch umwabert die Altäre, und zumindest ein entsprechendes Pulver führt fast jeder Geweihte mit sich. Ansonsten nehmen alle Rituale dazu, laut und prahlerisch vorgetragen zu werden und die *ganze* Bandbreite der Beinamen Kors aufzuzeigen. Der Geruch frischen Blutes, Waffengeklirr und Schlachtenlärm sind beim Wirken der Wunder bisweilen zu vernehmen.

Mirakel
Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK; Ausweichen, Infanteriewaffen und ein weiteres bewaffnetes Nahkampftalent; Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Sinnen-schärfe; Menschenkenntnis, Überzeugen; Kriegskunst, Fahrzeug Lenken (Streitwagen)
Mirakel-: Heilkunde-Talente, Gabe Gefahreninstinkt
Liturgien
Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Glückssegen, Gött-

liches Zeichen, Grabsegen, Märtyrersegen, Neun Streiche in Einem, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheits-segen
Grad II: Das Schwarze Fell durch das Rote Blut, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe
Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
Grad IV: Indoktrination, Ordination
Grad V: Anathema, Konsekration
Grad VI: Großer Weihesege der Waffe

**LEHREN UND LERNEN:
DIE GEWEIHTEN DES NANDUS**

Das Erfahren der Welt, die Suche nach neuen Sinneseindrücken, Austausch und Disput mit fremden Geweihten und Philosophen, der Besuch heiliger Orte, um dort das Wesen der Göttlichkeit zu erfahren — all dies macht eine Hälfte des Nandus-Geweihten aus. Die andere Hälfte ist geprägt vom Willen, all diese Erkenntnisse weiterzugeben und somit den Menschen und der Menschheit auf ihrem Weg zur Erleuchtung zu helfen.
Sowohl das Erlangen von Wissen als auch das Weitergeben sind dabei jedoch nicht auf Buchstudium und Seminar beschränkt: So zeigt sich zum Beispiel im modernen Handwerk die Göttlichkeit des Schaffensprozesses, während es andererseits auch Wissen gibt, das 'aus dem Dunkel befreit' (sprich: phexgefällig beschafft) werden muss. Und niemand hat gesagt, dass der Unterricht nicht auch auf dem Kasernenhof oder im Salon stattfinden kann oder dass man stets die Wahrheit verschicken muss - kurz: Dem Nandus-Geweihten ist nur eines unvorstellbar: die selbst gewählte Dummheit.
Die bekanntesten Varianten des Nandus-Geweihten sind sicherlich die des *Marktschreibers*, der auf dem Marktplatz für die Unkundigen Petitionen an die Obrigkeit verfasst oder Erlasse erklärt, und die des *Volkslehrers*, der die Einkünfte aus dem Unterricht von Kindern vermögenden Eltern dazu verwendet, unentgeltlich Seminare in der Öffentlichkeit zu halten. Eine neuere Variante ist die des *Rechtshelfers*, der mittels seiner Liturgien und seiner Redekunst so manches Prozessgeschick wenden kann; eine weitere Folge-Ausbildung, die des *Strategen*, der gezielt Phexens Schläue und Hesindes Weisheit auf das Schlachtfeld bringen will und der sich vornehmlich an moderne Mercenarios wendet, wird von etlichen Nandus-Geweihten gerade vorbereitet.
Ein Nandus-Geweihter mag vielleicht nicht der richtige sein, um ein

Burgfräulein aus der Gewalt von Drachen zu befreien, aber wenn er das Burgfräulein zum Weg der Weisheit konvertieren oder den Nachlass des Drachen 'examinieren' kann, ist er mit dabei.
Schwierigkeiten können sich durchaus zwischen Adligen und traditionell gesonnenen Geweihten auf der einen und dem Nandus-Geweihten auf der anderen Seite ergeben. Aber der Geweihte ist schließlich auch nicht verpflichtet, jedem Granitkopf seine Ansichten auf dem Silbertablett zu präsentieren.
Nandus-Geweihte sollten keine Schwierigkeiten haben, sich sowohl mit dem 'Pöbel' wie auch mit den hohen Herrschaften auseinander zu setzen. Gegen sinnlose Gewalt oder entfesselte Naturkräfte aber sind sie auf ihren ersten Reisen machtlos und auf Kameraden mit starkem Schwertarm und Wildniskenntnissen angewiesen.

TRACHT

Nandus-Geweihte legen wenig Wert auf Prunkentfaltung, und so tragen sie meist nur eine einfache graue Kutte mit grünem Skapulier (Tempelgeweihte ein solches mit goldener Borte), ein grünes Stirnband mit silbernem Einhornkopf (Tempelgeweihte das aus der Hesinde-Kirche bekannte Kopftuch) und einen einfachen Schlangen-armreif (bei den reisenden Geweihten aus Silber, bei Tempelgeweihten aus Weißgold, bei der Vinsalter Hochgeweihten aus Mondsilber).
Die Nandus-Kirche legt ihren Mitgliedern keine zusätzlichen Beschränkungen bezüglich Waffen und Rüstungen auf, jedoch sind die meisten Geweihten Zivilisten, die weder den Umgang mit Rüstungen noch mit spezialisierten Waffen erlernt haben. Geweihte auf gefährlichen Missionen tragen gerne auch unter ihrer Kutte einen Fünflagen-

Harnisch oder eine Kettenweste. Sie sind gerne mit Kampfstäben oder den 'bürgerlichen' Zweililien bewaffnet, bisweilen auch mit den Infanteriewaffen, die von den Stadtbürgern getragen werden, oder mit den typischen Zivilistenwaffen Rapier oder Säbel. Dazu werden Armbrüste oder die modernen Balestras und Balestrinas als Fernwaffen bevorzugt.

Ausbildung und Weihe

Nandus-Geweihte werden üblicherweise ein halbes Jahr im nächstgelegenen Tempel auf ihre Eignung geprüft und in den Grundzügen des Glaubens unterwiesen, um dann für drei Jahre einen erfahrenen Geweihten bei seiner Tätigkeit zu unterstützen. Sobald sie von sich glauben, den ersten Grad der Erkenntnis erreicht zu haben, können sie sich im Tempel melden, um geprüft und geweiht zu werden. Im Anschluss an eine erfolgreiche Weihe folgt ein weiteres Jahr Ausbildung in den Liturgien und dem zukünftigen Arbeitsgebiet des Geweihten (entweder im Tempel und einem Handwerksbetrieb oder wiederum reisend mit einem älteren Bruder).

Die Ausbildung zum Nandus-Geweihten beginnt selten vor dem Alter von 16 Jahren. Es ist nicht unüblich, den ersten Weihegrad erst später zu erreichen, und auch nicht selten, die Prüfung vor der Weihe nicht zu bestehen, was die Lehrzeit entsprechend verlängert. Eine Spätweihe zum Nandus-Geweihten ist nicht ungewöhnlich, und vor allem gebildete Professionen sind hier gerne gesehen.

Geweihter des Nandus (20 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, CH 12, FF 12, SO min. 6, Kultur: Aranien, Garetien, Südaventurien, Tulamidische Stadtstaaten, Yaqirien, Zyklopeninseln

Modifikationen: SO +1, MR +1, KaP +12 (durch Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Geweiht (nicht-alveranische Gottheit); Neugier 7, Moralkodex (Nandus), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Kampf: Armbrust oder Wurfmesser + 1, Stäbe +2

Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +5, Kryptographie +4, Magiekunde +1, Philosophie +4, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Sprachenkunde +4, ein noch nicht genanntes Wissenstalent +4, je ein weiteres +3 und +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache) +2, Sprachen Kennen (Bosparano oder Ur-Tulamida) +7, die andere +5, Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache nach Wahl) +7, Sprachen kennen (eine weitere Fremdsprache) +5, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen oder Tulamida) +8, das andere +5, Lesen/Schreiben (Nanduria) +6, eine weitere passende Schrift +5

Handwerk: Malen/Zeichnen +4, ein weiteres Handwerkstalent außer Boote Fahren, Eisesegler Fahren, Feuersteinbearbeitung, Hundeschlitten Fahren +3, zwei weitere (wieder mit den oben genannten Ausnahmen) +2, Handel +2

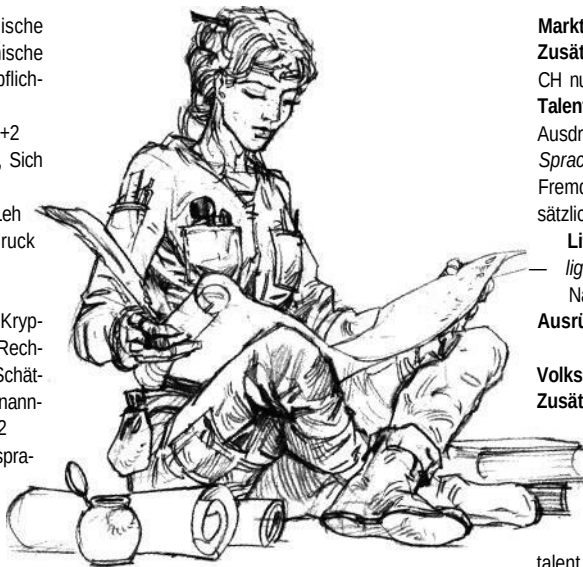
Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Nandus) +4, Karmalqueste, Nandusgefälliges Wissen

Liturgien: (I) 6 Segnungen (Eidsegen, Glückssegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Schutzsegen, Weisheitssegen), Sterne funkeln immerfort; (II) Ein Bild für

die Ewigkeit, Göttliche Verständigung oder Sicht auf Madas Welt, Nandus' Schriftkenntnis (Schrifttum ferner Lande)

Verbilligte Liturgien: (I) Prophezeiung; (II) Auge des Händlers, Entzug von Nandus' Gaben

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung,



Eidetesches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Prophezeien, Sprachgefühl, Titularadel, Verbindungen, Arroganz, Eitelkeit, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Adliges Erbe, Kampfrausch, Blutausch, Gesucht II/III, Unstet, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: graue Kutte mit grünem Skapulier und passendem Stirnband, Schlangenarmreif, solides Schuhwerk, Reisemantel und passende Handwaffe, Gänsekiel, mehrere Sorten Papier und Tinte bzw. Tusche, Pergamenthülle und Pergamente verschiedener Qualitäten, Lederranzen

Gebote, Verbote und Ideale

Streben nach Weisheit: Lass dich nicht abhalten vom Erlernen und Erfahren von Neuem. Sammle alles Wissen, auch, wenn du es momentan noch nicht nutzen kannst.

Erleuchtung für Andere: Hilfen Menschen, ihre Dummheit zu überwinden. Ermuntere sie, nach Weisheit und Erleuchtung zu streben. Lehre sie gemäß ihrer Möglichkeiten und ihrer erlangten Weisheit.

Verantwortung: Nicht alles, was du weißt, darfst du verbreiten. Ein guter Lehrer verwirrt den Verstand seiner Schüler nur, wenn sie daraus lernen können.

Geheimwissen: Jeder muss seinen Grad der Einweihung in eigenem Bemühen erreichen. Geheimwissen höherer Grade und Wissen um die inneren Weisheiten darf Außenstehenden und niedergradigen Brüdern und Schwestern nicht zugänglich gemacht werden.

Einfluss: Die Ziele der Kirche zu fördern ist, die Erleuchtung der Menschheit zu fördern. Stärke die Kirche durch Verbindungen, schwäche diejenigen, die Dummheit verbreiten.

Zitate

»Hör gut zu, was ich dir jetzt sage; ich erzähle es nur einmal ...«

»Ihr müsst mir nichts aus Euren Kinderfabeln erzählen, Eminenz. Darüber sollten wir beide hinaus sein.«

»Alles ist zu bezweifeln. Erst aus dem Zweifel wachsen Glauben und Wissen.«

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 Punkten oder wertvolles Buch nach Maßgabe des Meisters

Varianten:

Eine der folgenden Varianten kann gewählt werden.

Marktschreiber (+1 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: FF 13, dafür MU und CH nur 11

Talente: Gesellschaft: Gassenwissen +1, Schriftlicher Ausdruck +2; Wissen: Philosophie -1, Schätzen +1; Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +5; Handwerk: statt zwei nur ein zusätzliches Handwerkstalent +2, Handel +1

Liturgien: (II) Auge des Händlers fest statt verbilligt, Phexens wunderbare Verständigung statt Nandus' Schriftkenntnis

Ausrüstung: zusätzlich hochwertige Schreibutensilien

Volkslehrer (+0 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, dafür MU nur 11

Talente: Kampf Stäbe +1; Gesellschaft: Lehren +2, Überreden +1, Überzeugen +1; Wissen: Sagen/Legenden +1; Wato/Wildnisleben +1; Handwerk: statt zwei nur ein Handwerkstalent +2

Ausrüstung: zusätzlich Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen, Rohrstock

Rechtshelfer (+0 GP):

Zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, dafür MU nur 11

Talente: Gesellschaft: Etikette +2, Überzeugen +2; Wissen: Rechtskunde +4, dafür nicht länger wählbar und kein weiteres Wissenstalent +2; Handwerk: statt zwei nur ein Handwerkstalent +2

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Nandus) +1
Liturgien: (III) Unverstellter Blick steff Nandus' Schriftkenntnis

Ausrüstung: wie Marktschreiber

MIRAKEL UND LITURGIEEN

Typisch für das Wunderwirken der Nandus-Priester ist entweder die Phex gefällige Heimlichkeit (bei Mirakeln und Liturgien, die sie für sich selbst wirken) oder ein Übermaß an Bosparano-Formeln, komplexen Handzeichen und der Verwendung von bestickten Gebetsteppichen, Weihegefäßen und ähnlich wichtig wirkenden Gegenständen.

Während man eine Nandus-Liturgie erlebt, klären sich Kopf und Sinne, Nebel scheint sich zu lichten, Dunkelheit weicht zurück.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, FF; *Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen; Kryp-*

tographie, Philosophie, Rechnen, Sternkunde; dazu vier Talente aus folgender Liste: Alchimie, Brettspiel, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Kartographie, Schriftlicher Ausdruck[^], Sprachenkunde

Mirakel-: Keine weltliche Tätigkeit ist Nandus so fremd oder widerwärtig, dass es dem Geweihten erschwert wäre, sie durch Harmonie mit der Göttlichkeit zu fördern.

Die Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesege, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speise-segen, Sprechende Symbole, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Auge des Händlers, Ein Bild für die Ewigkeit, Bishdariels Auge (nur Grad II), Entzug von Nandus' Gaben, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Sicht auf Madas Welt, Sternenspur

Grad III: Aura der Form, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Hesindcs Fingerzeig (siehe Buchprüfung), Nandus' Schriftkenntnis (siehe Schrifttum ferner Lande), Seelenprüfung, Tiergestalt, Unverstellter Blick, Urischars ordnender Blick, Versiegeltes Wissen (siehe Graues Siegel), Visionssuche

Grad IV: Hoftag der Sprachen, Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration

IDEALISMUS UND MILDE: DIE GEWEIHTEN DER IFIRN

Junge Geweihte der Ifirn sind fast immer Ideali-

sten. Sie stecken voller Drang, Gutes zu tun, und schießen dabei manchmal über das Ziel hinaus oder bringen sich selbst in unvernünftig große Gefahr. Mit der Zeit jedoch lernen sie, ihre Möglichkeiten realistischer einzuschätzen. Eis und Schnee sind ihnen weniger Gefahr als Gefährte, und manchmal verbringen sie Stunden damit, dem Schneefall zuzusehen, um daraus den Willen ihrer Göttin zu erahnen.

Die Geweihten der Ifirn dürften, sofern sie erst einmal in die Gruppe hineingefunden haben (wobei ähnliches wie beim Firun-Geweihten gilt), dort schnell gute, gern gesehene Gefährten werden. Ihre Menschenfreundlichkeit lassen sie allerdings gegenüber manchen Abgründen der Seele ihrer Mitmenschen unvorbereitet sein, so dass sie sicher immer wieder in Schwierigkeiten geraten können. Sie kennen zu Beginn ihrer Reise vor allem die Gesetze der Natur - und diese sind zwar hart, doch niemals intrigant.

Zugleich werden sie manchmal ihre Freunde bestürzen, wenn sie ohne zu zögern Tiere töten, weil sie erkennen, dass diese die kalte Jahreszeit nicht überleben würden.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Nachdem die Novizen ein paar Jahre einen Geweihten begleitet haben, ziehen sie sich in die Einsamkeit der Natur zurück, um dort einen Monat auf sich selbst gestellt zu überleben — meist den Firun-Mond. Hierbei haben sie oft Visionen, die sie zu Orten leiten, an denen sie gebraucht werden.

Wenn sie dies geschafft haben, sind sie oft voller Sehnsucht nach Gesellschaft, so dass eine fröhliche Feier den Übergang in die Priester-

würde kennzeichnet.

Anschließend ziehen viele von ihnen ähnlich den Firun-Geweihten los, um sich mit einem besonderen Tier zu messen, doch nötig ist das nicht.

TRACHT

Die Kleidung der Ifirn-Geweihten ist auf Reisen meist nicht anders als die eines Jägers, im Tempel und bei ihren Riten legen sie jedoch ihre weißen Gewänder mit eisblauen Borten an, deren Kragen meist mit Stickereien an Schwanengiefeder erinnert.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Hilfsbereitschaft: Versage niemandem die Hilfe, der diese benötigt.

Wärme: Vermittle mit Worten und Taten Wärme bei den Gläubigen.

Körperliche Leistungsfähigkeit: Sei jederzeit körperlich in bester Verfassung, damit du anderen helfen kannst, wo es nötig ist.

Ewige Reise: Sei dort, wo du gebraucht wirst - und das ist zumeist fernab vom sicheren Tempel oder schützenden Mauern.

ZITATE

»Seht Euch um - die Natur gibt uns alles, was wir brauchen, wenn wir nur richtig suchen.«

»Sag, wenn ich dir etwas helfen kann.«

»Nun weine nicht, er / sie / es hätte doch nicht überlebt.«

Geweihte der Ifirn (21 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, GE 11, FF 12, KO 12, KK 10; SO min. 5, Kulturkreis, der den Zugang zur Erstprofession ermöglicht

Modifikationen: SO +1, MR +1, KaP +12 (durch Geweiht), AuP +2

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (Halbgott-Kirche), Moralkodex (Ifirn)

Kampf: Bogen +5, Dolche oder Speere +4, das an-

dere +3, Fläufen oder Ringen +3

Körper: Athletik +1, Klettern oder Schwimmen +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Singen +1, Skifahren +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen +6, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +6

Wissen: Götter/Kulte +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen

+3, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (eine passende Fremdsprache) +5, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +5

Handwerk: Bogenbau oder Holzbearbeitung +5, das andere +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +3, Kochen oder Schneidern +3, das andere +2

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Ifirn) +4,

Karmalqueste, passende Geländekunde
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Scharfschütze
Liturgien: (I) 6 Segnungen (Grabsegen, Harmoniese-
gen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen,
Speisesegen), Weisung des Himmels, (II) Hilfe in der
Not oder Zuflucht finden, Sichere Wanderung im
Schnee, Tierempathie

MIRAKEL UND LITURGIEN

Ifirn-Liturgien sind eher stiller Natur. Berührung-
gen, sanft wie Daunenfedern oder fallender
Schnee gehören ebenso dazu, wie leise Gesänge
und Gebete. Liturgisches Gerät ist meist in rei-
nem Weiß gehalten.

Die Göttlichkeit manifestiert sich bei Ifirn-Litur-
gien häufig in Wärme, die den Körper durch-
strömt, dem leisen Rauschen vieler Flügel und
hellem, aber nicht blendendem Licht.

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd,
Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahren-
instinkt, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Richtungssinn,
Zäher Hund; Raumangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität (Dämonen),
Soziale Anpassungsfähigkeit, Viertelzauberer; Blut-
rausch, Dunkelangst, Jähzorn, Kurzatmig, Nachtblind,

Mirakel
Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, GE; Gabe
Gefahreninstinkt; 11 Talente nach Wahl aus den
Gebieten *Körperlich* und *Natur*
Mirakel-: Eine Ifirn-Geweihte sollte in der Lage
sein, mit allen weltlichen Möglichkeiten zu hel-
fen - kein Talent ist ihr grundsätzlich fremd.

Die Liturgien
Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen,
Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen,
Harmoniese- gen, Heilungssegen, Märtyrersegen,
Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speise-

Platzangst, Sucht, Tollpatsch, Unstet, Wahnvorstellungen
Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, geeig-
nete Jagdwaffe, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch,
Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, klei-
nes Zelt
Besonderer Besitz: Hundeschlitten mit Tieren oder
Packtier mit Zaumzeug und Packtaschen

segen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des
Himmels
Grad II: Gemeinschaft der treuen Gefährten,
Geteiltes Leid, Göttliche Verständigung, Hand-
werkssegen, Heiliger Befehl, Hilfe in der Not,
Initiation, Objektweihe, Sichere Wanderung im
Schnee, Tierempathie, Trophäe erhalten, Zu-
flucht finden
Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Gro-
ßer Eidsegen, Jagdglück, Seelenprüfung, Tierge-
stalt, Visionssuche
Grad IV: Indoktrination, Ordination, Winterschlaf
Grad V: Anathema, Konsekration

HORAS-RITTER IM HORASKAISERLICHEN HAUSORDEN VOM HEILIGEN BLUT

In vieler Hinsicht ersetzt dieser Orden, hervorgegangen aus einer ech-
ten Geheimgesellschaft, die nicht existierende Horas-Geweihtenschaft.
Zu seinen Aufgaben zählen die Lobpreisung des Erzheiligen und der
Horaskaiserlichen Majestät, der Schutz der Horas-Tempel und der
Majestät sowie die Förderung der Treue gegenüber dem Horasiat, ver-
bunden mit einer Verbreitung des Horas-Glaubens auf der Grundlage
des Heiligen *Horariums*.

Und so unterhält der Orden sogar in kleinen Städten Häuser, die ne-
ben einem Schrein des Heiligen oft nur wenige Räume umfassen. An
jedem Horastag hält hier der örtliche 'Ritter' eine öffentliche Zeremo-
nie ab, bei der auf Bosparano Lobeshymnen auf Horas (den Heiligen
wie auf die Majestät) rezitiert und predigtgleiche Ansprachen über den
Glanz des Reiches, die Erhabenheit der Majestät und die Macht des
Heiligen gehalten werden, begleitet von feierlichen Gesängen und
Chorälen. Die Zeremonie ist so religiös, wie sie es ohne Erwähnung
des Wortes Gottheit nur sein kann. Und es ist offensichtlich, dass das
horasische Volk diese Zurschaustellung von Macht und Prunk weit eher
schätzt und bewundert als ablehnt. Die Horas-Ritter sind zwar ange-
wiesen, gegen die Anbetung des Horas als Gott vorzugehen, sehen über
derlei 'Verstöße' aber gerne hinweg.
Zumeist stark in Ordensangelegenheiten eingebunden, eignen sich die
Horas-Ritter insbesondere für das Spiel innerhalb des Horasreichs. Als
Wanderprediger halten sie öffentliche Zeremonien ab, als Gardisten
führen sie Missionen zum Schutz des Reiches und der Firdayon-Dy-
nastie durch.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Eine klassische Ausbildung (vor allem zum Tempelgardisten und Do-
mestiken) erhalten nur die dienenden Ränge. Die meisten Mitglieder

der höheren Ränge treten dem Orden erst in späteren Jahren bei, wenn
sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen, die dem Orden dienlich sind,
und erhalten in oft längerer Schulung das nötige Wissen beigebracht.
Jährlich zum 7. Praios erfolgt in Horasia die 'Weihe' der Pagen zu Knap-
pen durch den Horas-Marschall.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Dem einfachen Volk stehen die dienenden Ränge der Ordensburschen
(Heranwachsende in einem Lehrverhältnis), Ordensknechte (ausge-
lernte Ordensdiener) und Ordensgroßknechte (Unteroffiziere und hö-
here Verwaltungsaufgaben) offen. Die höheren Ränge, sozusagen die
eigentlichen 'Geweihten', stehen nur der Oberschicht und in Ausnah-
mefällen besonders begabten Predigern offen; sie halten die Zeremo-
nien ab, betreiben Ordenspolitik und genießen dank ihrer Position An-
sehen und führen ein gutes Leben.
Die Horas-Pagen befinden sich im Noviziat, die Horas-Knappen lei-
ten die kleineren Ordenshäuser und Castellaneien, während die Horas-
Ritter als Befehlshaber eines Dekanats bereits den Häusern eines klei-
nen Landstrichs vorstehen. Die zwölf Horas-Comture leiten Com-
tureien, die den weltlichen Provinzen entsprechen, während der jäh-
rlich neu bestimmte Horas-Großcomtur dem Horas-Marschall (der-
zeit Timor Firdayon von Vinsalt) zur Hand geht und in der Realität
der echte Ordensleiter ist. Die Horaskaiserliche Majestät trägt den Ti-
tel Ordensgroßmeister und ist damit oberste Autorität.

TRACHT

Je nach Aufgabenbereich sind die Ordensleute in Schärpen, Talare und
Waffenröcke in Scharlachrot mit purpurfarbenen Applikationen und

Besätzen gekleidet. Als Rangabzeichen kommen ein (Knecht) oder zwei (Großknecht) silberne Kronen, ein (Page) bis drei (Ritter) goldene Kronen bzw. ein (Horas-Comtur) bis vier (Ordensgroßmeister) gekrönte, goldene Adler zur Verwendung.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Ehre dem Horas: Du hast die Aufgaben eines Geweihten des Horas.

Schutz des Reiches: Bewahre die Horaskaiserliche Majestät und das Reich des Horas vor drohenden Gefahren.

Patriotismus: Stärke die Treue des Volkes an das Reich.

Ritter des Horas

Verwenden Sie für die dienenden Ränge, die durch den Orden selbst ausgebildet wurden, als Basis die Professionen für den *Tempelgardisten* (MBK 113f.), *Botenreiter* (AH 75), *Ausrufer* (AH 84), *Domestik* (AH 95f.) oder *Schreiber* (AH 100f.) und benutzen Sie die verfügbaren Talent-GP zur Anpassung der Spielwerte an den Horas-Kult.

Für das Erreichen höherer Ränge muss ein Anwärter folgende Voraussetzungen erfüllen: SO 7, CH 12, Etikette 7, Überreden 10, Überzeugen 8, Götter/Kulte 8, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 7, Sprachen Kennen (Garethi/Horathi und Bosparano) 10; bis zur Erfüllung der Mindest-TaW hat ein Anwärter den Rang des

Horas-Pagen inne, dann erhält er zum nächsten 7. Praios die 'Weihe' zum *Horas-Knappen*. Mit einem SO von 10 oder höher und der Zahlung hoher Bestechungsgelder ist es übrigens ebenfalls möglich, die 'Weihe' zu erhalten, ohne die anderen Mindestbedingungen erfüllen zu müssen.

Zitate

»Im Namen des heiligen Horas und der Kaiserin!«

»Horas schütze Reich und Kaiserin!«

»Lasst uns zum Abschluss noch die Horasianna singen, dann reiche ich den Klingelbeutel herum.«

MUT UND GEMEINSCHAFTSSINN: DIE GEWEIHTEN DES SWAFNIR

Lebensinhalt des Swafnir-Geweihten ist es, die Gemeinschaft der Thorwaler mit 'ihrem' Gott in Wort und Tat zu festigen. Dazu gehören Rezitationen aus alten Sagas und Gesetzeswerken, der Dienst an der Otta (Schiffsgemeinschaft) durch das Wirken von Liturgien, durch Aufmunterung in schwierigen Lagen auf See oder im Kampf und durch gutes Beispiel an Mut, Direktheit und Achtung der Grundlagen der thorwalschen Kultur.

Swafnir-Geweihte leben mit der Gemeinschaft, und es käme ihnen nicht in den Sinn, aufgrund ihrer Weihe Privilegien zu verlangen. (Andererseits käme kein Thorwaler auf die Idee, eine Rechtsauslegung oder einen Schiedsspruch eines Swafnir-Geweihten anzuzweifeln.)

Üblicherweise sind Swafnir-Geweihte im Winter in einem thorwalschen Ort beheimatet, wo sie entweder in einem Tempel oder im Jolskrim (Langhaus) einer Sippe oder Otta — meist der einflussreichsten Familie oder der Hetleute — leben und lehren. Von Frühling bis Herbst sind mit einer Otta unterwegs auf See oder in seltenen Fällen alleine auf Wanderschaft. Ausnahme hiervon sind die *Hüter der Walwütigen*, die sich um diejenigen Thorwaler kümmern, die wegen ihrer Walwut (der thorwalschen, recht häufigen Form des *Blutrauchs*) Einzelgänger und Einsiedler geworden sind. Diese Hüter reisen häufig über Land, um längere Zeit bei ihren Schutzbefohlenen zu verbringen, oder ziehen bisweilen mit einer größeren Gruppe lehrend durch die Wildnis. Besonders gut aufgehoben ist der Swafnir-Geweihte natürlich in einer rein thorwalschen Heldengruppe, aber auch für andere Abenteuer im hohen Norden, auf See oder entlang der Küsten ist er ohne größere Schwierigkeiten einsetzbar. Die noch bestehenden Ressentiments gegenüber horasischen Helden und Autoritätspersonen sollten sich überwinden lassen, aber eine Zusammenarbeit mit Echsen und besonders echsischen Priestern, mit Al'Anfanern oder gar schwarzländischen Dämonenknechten ist nur für die abgebrühtesten Swafnir-Priester denkbar.

Spielen Sie ihn selbstbewusst, hinterfragen Sie Autoritäten, die nicht

aufgrund herausragender Befähigung zustande kommen, zitieren Sie (improvisierte) Beispiele und Präzedenzfälle aus der reichen thorwalschen Geschichte und Sagenwelt, verstecken Sie sich nicht hinter ihrem Priesteramt, sondern packen Sie mit an, langen Sie rein, zeichnen Sie mit, fluchen und schimpfen Sie wie ein Rollkutscher ...

AUSBILDUNG UND WEIHE

In ihren Lehrjahren ziehen Swafnir-Geweihte mit einem älteren, erfahrenen Geweihten zwei bis drei Jahre durch die Lande, um im Winter thorwalsche Geschichte, Sagas und Recht zu lernen und im Sommer mit einer Schiffsgemeinschaft zu arbeiten. Die Weihe selbst erfolgt bereits recht früh, denn gerade bei den kämpfenden Swafnir-Geweihten kann es durchaus vorkommen, dass der Lehrer frühzeitig verstirbt und die Ausbildung nicht vollenden kann, eine Otta aber einen Geweihten (zum Beispiel für Bestattungen) benötigt. Die 'weltliche' Ausbildung wird dann von einem anderen älteren Geweihten übernommen.

Eine Spätweihe ist - vor allem bei thorwalschen Skalden - durchaus üblich und folgt den oben getroffenen Aussagen.

TRACHT

Swafnir-Geweihte tragen auf Reisen üblicherweise gewöhnliche, feste Kleidung in traditionellem thorwalschen Zuschnitt. Auf großer Fahrt oder bei rituellen Handlungen kleiden sie sich in den blauschwarzen 'Kriegsmantel' aus dem Fell des Blauen Seetigers, der innen mit hjaldingschen Runen und thorwalschen Ornamenten bestickt ist und gewendet werden kann. Dazu wird der 'Swafnirhelm' getragen, eine silberne Kopfbedeckung, die wie ein Delphinkopf geformt ist. Weiteres Erkennungszeichen ist der große, blaue Rundschild mit dem Zeichen des weißen Pottwals (meist im Wellenkranz).

Rüstungen sind eher unüblich, nur in Ausnahmefällen tragen die

Swafnir-Geweihten Krötenhäute oder kurze Kettenhemden. Verbreitete Waffen sind alle Arten von Äxten oder thorwalsche Breitschwerter.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Ehrlichkeit: Sage immer frei heraus, was du denkst, und verhehle keine Kritik. Aber überlege auch vorher, was du sagen willst, und plappere nicht drauflos.

Achtung von Swafnirs kleinen

Geschwistern: Wer einen Wal oder Delphin angreift, ist so zu behandeln, als habe er ein Mitglied der eigenen Otta angegriffen. Da Wale und Delphine kein Thurgold* nehmen, muss die Tat mit Blut gesühnt werden.

Geweihter des Swafnir (21 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KL 11, IN 11, CH 12, GE 12, KK 12; SO min. 7; Kultur Thorwal; kein Nachteil Bluttausch

Modifikationen: SO +1, MR +1, 12 KaP (jeweils aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (nicht-alveranische Gottheit), Moralkodex (Swafnir-Kult), Verpflichtungen (thorwalsche Autoritäten / die eigene Otta), Vorurteile gegen Echsenwesen 6

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +4, Raufen +3, Ringen +3, Schwerter oder Speere oder Zweihand-Hieb Waffen +2, Wurfbeile +3

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +4, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Zehen +2

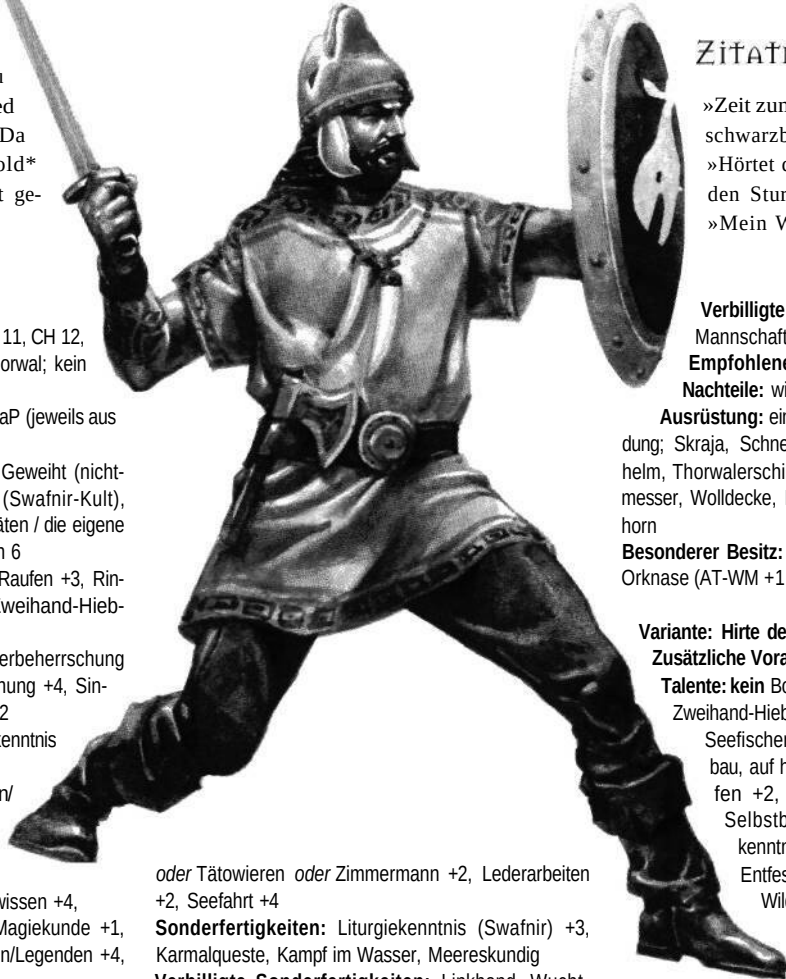
Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln oder Seefischerei +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Kriegskunst +2, Magiekunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schiffbau +2, Sternkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache Thorwalsch) +1, Sprachen Kennen (Hjaldingsch) +6, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6, Lesen/Schreiben (Hjaldingsche Runen) +6

Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kartographie oder Steuermann



oder Tätowieren oder Zimmermann +2, Lederarbeiten +2, Seefahrt +4

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Swafnir) +3, Karmalqueste, Kampf im Wasser, Meereskundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Wuchtschlag, Schildkampf I

Liturgien: (I) 6 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Speisesegen, Tranksegen), Sterne funkeln immerfort; (II) Anrufung der Winde oder Gesegneter Fang, Gesang der Delphine, Initiation, Segen des Plättlings

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK; eine unbewaffnete Nahkampftechnik' Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Zehen; Lehren; Orientierung, Wettervorhersage; Seefahrt; dazu drei Talente aus folgender Liste: *Athletik, Boote Fahren, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Seefischerei, Steuermann, Tierkunde, Zimmermann*
Mirakel-: alle Proben, die mit Lügen, Schön-Tun, Beschwatzen o.a. zu tun haben (namentlich auf Etikette und Überreden), alles übermäßig 'intellektuelle' (z.B. Brettspiel, Kryptographie, Magiekunde, Philosophie, Rechnen)

Mut: Stehe nicht abseits, wenn der Kampf wagt; gegen Hranngar-Diener hast du sogar die Pflicht, in der ersten Reihe zu stehen.

Gemeinschaft: Schmiede enge Freundschaftsbande zwischen den Mitgliedern der Otta, mit der du fährst. Sorge für Ausgleich auch in angespannten Situationen.

Tradition: Wahre die guten thorwalschen Sitten (Gastfreundschaft, Hilfe auf hoher See, Heiligkeit des Eides, Treue zur Gemeinschaft) und das überlieferte Recht und gib es an die Otta weiter, mit der du fährst.

ZITATE

»Zeit zum Ersaufen, Robbenschänder, schwarzbekutteter!«

»Hörtet die Sage von Tjalva, die einst den Sturm selbst herausforderte!«

»Mein Wort - dein Pfand!«

Verbilligte Liturgien: (III) Bootssegen oder Mannschaftssegen

Empfohlene und ungeeignete Vor- und Nachteile: wie Kultur Thorwaler

Ausrüstung: ein Satz robuste, seetaugliche Kleidung; Skraja, Schneidzahn, Kriegsmantel, Swafnir-helm, Thorwalerschild mit Swafnir-Symbol, Arbeitsmesser, Wolldecke, Brotbeutel, Trinkschlauch, Trinkhorn

Besonderer Besitz: runengeschmückte, persönliche Orknase (AT-WM +1, BF2)

Variante: Hirte der Walwütigen (+1 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: CH 13, KK 13

Talente: kein Bonus auf Schwerter, Speere oder Zweihand-Hieb Waffen, auf Fischen/Angeln oder Seefischerei, auf Geographie, auf Schiffbau, auf handwerkliches Wahltalent; Raufen +2, Ringen +3, Schwimmen -2, Selbstbeherrschung +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +4, Fesseln/Entfesseln +3, Wettervorhersage -1, Wildnisleben +1, Pflanzenkunde +2, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +2, Seefahrt -1

Sonderfertigkeiten: Swafnirs

Ruhelied, Harmoniesegen anstatt Grabsegen, weder Anrufung der Winde noch Gesegneter Fang; Waffenlos: Bornländisch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte, Betäubungsschlag, kein Schildkampf I

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen (in einer Variante für Seebestattungen), Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen (nur gegen 'unheilige' Meeresbewohner, aber ansonsten identisch), Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Swafnirs Ruhelied, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

Grad II: Anrufung der Winde, Gesang der Delphine, Gesang der Wale (siehe Ruf der Gefährten), Gesegneter Fang, Göttliche Verständigung,

MIRAKEL UND LITURGIEN

Alle Liturgien der Swafnir-Kirche haben etwas unverfälscht Thorwalsches, soll heißen Kumpelhaftes an sich: Dem Swafnir wird klargestellt, was man von ihm, dem Großen Bruder, erwartet, und wenn es gegen Feinde geht, etwa gar gegen die dämonischen Diener des Xarfa oder der Charyptoroth (letztere gern als Hranngarsbrut zusammengefasst), dann wird geflucht und geschimpft, was das Zeug hält, und die Erinnerung an Thorwaler Recken früherer Zeiten heraufbeschworen, die es dem Gezücht schon einmal ordentlich gezeigt haben.

*) Thurgold ist Gold, mit dem man sich von der Blutrache freikaufen kann. Oft handeln Swafnir-Geweihte zwischen zerstrittenen Sippen die Höhe des Thur- oder Blutgoldes aus, um eine endlose Fortsetzung von Rachemorden zu verhindern.

Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Segen des Plättlings

Grad III: Anrufung Nuiannas, Bootssegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegens, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Schiffssegen (siehe Bootssegen)

Grad V: Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke



Walwut oder Swafskari

Diese spezielle Variante des Nachteils *Blutrausch* schlummert in vielen Thorwalern; am stärksten ausgeliefert sind ihr jedoch die so genannten Swafnir-Kinder, bei denen das Klängen des Blutes häufiger und stärker ertönt als bei anderen Nordleuten: kein Kampf, in dem sie nicht in unkontrollierte Raserei verfallen und nicht mehr Freund und Feind unterscheiden können.

Die Kinder Swafnirs sind häufig Einzelgänger, denn nach den ersten ungewollten Bluttagen bleiben einem Walwütigen nur zwei Möglichkeiten: Friedlosigkeit und lebenslange Verbannung oder die Unterwerfung unter das strenge Reglement speziell ausgebildeter Swafnir-Geweihter, die sie lehren, ihren Blutdurst zu zügeln, und sie langsam wieder zurück in die Gemeinschaft bringen. Derweil leben viele von ihnen auf abgelegenen Höfen, streifen als Jäger durch die Wälder oder als einsame Fischer über die Meere.

Wer solcherart gezeichnet ist, der gilt als Krieger Swafnirs, bis der Wal ihn zu sich unter das Meer ruft. Und da weder die Weisen der Runajasko noch die Geweihten Swafnirs eine Methode gefunden haben, wie sich der Blutrausch bändigen lässt, müssen alle Swafnir-Kinder eindeutige Erkennungsmerkmale tragen, von denen das rote Stirnband das häufigste ist.

DEN TRADITIONEN VERPFLICHTET: DIE GEWEIHTEN DES ANGROSCH

Die meisten Priester des Angrosch bleiben als Hüter der Esse in den heiligen Hallen ihres Volkes. Einige jedoch ziehen als Hüter der Wacht hinaus, um Angroschs Lehre auch in der Fremde umzusetzen - um gegen Habgier und Raffsucht zu kämpfen und um den Zusammenhalt des Volkes der Angroschim zu stärken. Andere Angrosch-Geweihte vertiefen sich in die Studien alter Schriften. Diese Hüter der Tradition sammeln Wissen über alte Rituale und versuchen, aus lange vergangenen Ereignissen zu lernen.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Jeder Geweihte wird von einem einzelnen angesehenen Geweihten ausgebildet. Von diesem lernt er neben den Grundzügen eines Handwerks auch die religiösen Geheimnisse der Kirche. Damit der junge Priester nicht nur durch die Sichtweise seines Lehrmeisters geprägt ist, verlangt es die Tradition, dass jeder Anwärter nach abgeschlossener Ausbildung auf Reisen geht. Er soll verschiedene Sippen besuchen und in den dortigen Angrosch-Heiligtümern einen kurzen Dienst verrichten. Während diese Reise einen jungen Brillantzwerg typischerweise weit weg von seiner Heimat führt, reicht es einem Erzzwerg schon, einige Wochen bei einer benachbarten Sippe zu verbringen. Erst nach dieser Zeit gilt der Jüngling als vollwertiger Priester und darf ein Heiligtum wählen, in dem er seinen Dienst versehen will (wobei hier sein früherer Lehrmeister doch ein Wörtchen mitzureden hat).

TRACHT

Im täglichen Leben tragen Angrosch-Geweihte feste, funktionelle Kleidung, die in dunklen Farben gehalten ist (der Fels symbolisieren soll) und stellenweise mit roten Einsprengseln (als Zeichen des Feuers) verziert ist.

Nur zur Durchführung großer Zeremonien tragen sie ihre rituellen Gewänder. Diese schweren, über und über mit edlen Metallen verzierten Roben werden von Generation zu Generation weitergegeben. So sind manche dieser Gewänder bereits Tausende Jahre alt.

Das wirkliche Erkennungszeichen der Geweihten ist ein um den Hals getragener kleiner metallener Hammer, der bei der Priesterweihe vom Hochgeweihten verliehen wird. Alle diese Schmuckstücke eines Volkes gleichen einander, so dass der Kundige erkennen kann, zu welchem Volk der Träger gehört. Eine Rangfolge lässt sich daraus jedoch nicht ableiten. Es gibt aber sieben uralte Hämmerchen, die von den angesehensten Geweihten aller Völker getragen werden. Nur diese werden weitervererbt, die gewöhnlichen werden mit dem Geweihten bestattet.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Wahrung des Zusammenhalts: Die Kraft der Zwerge ist ihr Zusammenhalt. Trage also deinen Anteil dazu bei, dass keine Angroschim übervorteilt, verletzt oder gar getötet werden - außer sie selbst haben gegen die Gemeinschaft der Zwerge gewendet.

Wahrung der Wacht: Dcre vor dem Drachen und seinen Dienern zu schützen ist die Aufgabe, die Angrosch den Zwergen zugedacht hatte. (Dieser Aufgabe wird in den verschiedenen Völkern jedoch unterschiedlicher Stellenwert beigemessen.)

ZITATE

»Auch wenn der Körper des Drachen vernichtet ist, seinem ewigen Geiste müssen wir widerstehen.«

»Ein Narr bist du, junger Fremder, wenn du dein Ohr den Mahnungen der Vergangenheit verschließt — denn sie berichtet demjenigen, der zu lauschen weiß, nicht nur über das, was war, sondern auch über Dinge, die vielleicht noch sein werden.«

»Möge sich die Erde auftun und dich verschlingen, mögen die felsigen Tiefen dir die Knochen brechen und die lodernden Flammen Angroschs dich verbrennen!«

Geweihter des Angrosch (je nach Variante, zeitaufwendig)

Hügelzwergische Geweihte: Wenn Sie vorhaben, einen hügelzwergischen Priester zu spielen, können Sie statt dem Angrosch-Geweihten auch auf die Profession eines Ingerimm-Geweihten zurückgreifen, da dieses Volk dem menschlichen Kult sehr nahe steht (s. S. 61).

Voraussetzungen: MU 11, KL 11, CH 11, FF 12, KK 13; SO min. 5; eine beliebige Zwerge-Kultur

Modifikationen: SO +1, MR +1 (durch Geweiht); +24 KaP (aus Geweiht)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (Angrosch); Moralkodex (Angrosch), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche); Vorurteile gegenüber Geschuppten 8

Kampf: Hiebaffen +3, Raufen +2

Körper: Selbstbeherrschung +3, Singen +2, Sinnen-schärfe +3, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +5, Menschen-kenntnis +4, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +4, Hüttenkunde +4, Mechanik +3, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache Rogolan) +2, Sprachen Kennen (Angram) +8, Lesen/Schreiben (Angram) +8, Lesen/Schreiben (Rogolan oder Kusliker Zeichen oder Tulamidyä, je-weils passend zur Mutter- oder Zweitsprache) +6

Handwerk: ein Talent aus folgender Liste +5: Bau-kunst, Bergbau, Feinmechanik, Kristallzucht, Stein-metz, Steinschneider/Juwelier, Zimmermann; ein wei-teres aus dieser Liste +3, Grobschmied +4, Holzbe-arbeitung +3, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Metallguss +4

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Angrosch) +3, Karmalqueste

Liturgien: (I) 9 Segnungen (Eidsegen, Feuersegen, Glückssegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesegen, Weisheitssegen), Heilige Schmiedeglut, Objekt-

segen; (II) Angroschs Opfergabe, Licht des verborgenen Pfades

Verbilligte Liturgien: (II) Vertrauter der Flamme

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eideti-sches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedäch-



nis, Hitzeresistenz, Ortskenntnis, Prophezeien, Ver-bindungen, Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Feenfreund, Kälteresistenz, Kampfrausch, Kobold-freund, Soziale Anpassungsfähigkeit; Angst vor Feu-er, Blutrausch, Einarmig, Einhändig, Gesucht II/III, Un-stet, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: feste Lederkleidung, Handschuhe, me-tallener Anhänger (Schmiedehammer), Lederschuhe, Lederranzen, Sturmlaterne mit brennender Flamme, Werkzeug

Besonderer Besitz: hochwertiges Werkzeug (siehe MFF 33)

Varianten:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

Hüter der Esse (12 GP)

Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz

Talente: *Handwerk:* Hüttenkunde +2, Grobschmied oder Metallguss +3

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Grob-schmied oder Metallguss

Liturgien: (II) Allmacht der Lohe, Blick für das Hand-werk; (III) Goldener Blick

Hüter der Tradition (12 GP; keine Hügel-zwerge)

Talente: *Körper:* Selbstbeherrschung +2; *Wis-sen:* Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +2, He-raldik +3, Hüttenkunde oder Gesteinskunde +2, Me-chanik +1, Staatskunst +3

Liturgien: (III) Blick in die Flammen

Verbilligte Liturgie: (IV) Feuertaufe

Hüter der Wacht (13 GP)

Talente: *Kampf:* Hiebaffen +2, Dolche +2; *Körper:* Sinnen-schärfe +1; *Natur:* Fährtsuchen +1, Orien-tierung +2, Wildnisleben +2; *Wissen:* Kriegskunst +2, Geographie +2; *Handwerk:* Kochen +1

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag

Liturgie: (III) Angroschs Zorn (Waliburias Wehr)

MIRAKEL UND LITURGIEN

Die wenigsten Angrosch-Liturgien laufen still und unbemerkt ab: Die Priester bitten ihren Gott mit donnernder Stimme um seine Hilfe, oft untermalt von rhythmischen Schlägen des Schmiedehammers auf Stein oder Metall (oder, wenn gerade nichts anderes hilft, einfach auf den Erdboden). Oftmals wird sogar eine große Zahl von Gläubigen zusammengerufen, um gemeinsam Angrosch anzurufen.

Längere Gebete werden zumeist in die Form einer handwerklichen Arbeit gebracht, vor allem natürlich in den Vorgang des Schmiedens, so dass 'nebenher' noch Gebrauchs- oder rituelle Gegenstände von großer Kunstfertigkeit entstehen. Bezieht sich eine Liturgie auf einen Gegenstand, wird er zumeist mit Gravuren oder Intarsien in Angram versehen.

Typische Nebenerscheinungen von Angrosch-Wundern sind entferntes Rumpeln, manchmal begleitet von einem Erzittern des Erdbodens, mit-

unter kommt es auch zum Aufflackern von (be-reits brennendem) Feuer - auch hier natürlich vor allem Schmiedefeuer.

Weitere Einzelheiten entsprechen denen des Ingerimm-Kultes (siehe S. 62).

Mirakel

Mirakel+/-Leittalente: KL, FF, KO, KK; *Selbst-beherrschung; Menschenkenntnis, Überzeugen; Ge-steinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Rechnen, Schätzen;* dazu vier Talente nach Wahl aus fol-gender Liste: *Baukunst, Bergbau, Feinmechanik, Feuersteinbearbeitung, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Kristallzucht, Metallguss, Stein-metz, Steinschneider/Juwelier, Zimmermann*

Mirakel-: *Akrobatik/Fliegen, Gaukeleien, Schwim-men, Skifahren; Galanterie; Seefischerei; Boote Fah-ren, Eissegler Fahren, Seefahrt, Steuermann*

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen,

Harmoniesegen, Heilige Schmiedeglut, Hei-lungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophe-zeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Weisheitssegen

Grad II: Allmacht der Lohe, Angroschs Opferga-be, Blick für das Handwerk, Göttliche Verständi-gung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initia-tion, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Vertrauter der Flamme, Vertrauter des Felsens

Grad III: Angroschs Zorn (siehe Waliburias Wehr), Blick in die Flammen, Exkommunikati-on, Exorzismus, Geläutert sei Erz und Gold-gestein, Goldener Blick, Großer Eidsegen, Seelen-prüfung, Visionssuche

Grad IV: Feuertaufe (siehe Initiation), Herr über Feuer und Glut, Indoktrination, Ordination, Si-cherer Weg durch Fels

Grad V: Anathema, Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekraton, Lagorax' Hammer rufen

Grad VI: Eherne Kraft — lodernder Zorn

SCHUTZSCHILD DER GEMEINSCHAFT: DIE H'RANGA-PRIESTER DER ACHAZ

Im Gegensatz zu den Geweihten der Zwölfgötter dienen die Priester der H'Ranga nicht nur ihrer Gottheit, sondern insbesondere der Gemeinschaft, in der sie leben. Durch regelmäßige Opfer stimmen sie den H'Ranga friedfertig und lenken dessen Aufmerksamkeit auf sich und ihre Tempel. Dadurch ist es den anderen Achaz möglich, ihrem Leben nachzugehen, ohne dass sie dabei ständig den Zorn der H'Ranga fürchten müssen.

Weiterhin stehen die Priester denjenigen Echsen bei, die den göttlichen Unmut besänftigen wollen, und führen angemessene Opferzeremonien durch. Unter den archaischen Achaz genießen die Priester daher große Achtung. Vor allem wird ihre Bereitschaft bewundert, sich freiwillig dem Blick eines H'Ranga zu stellen.

Gerade deswegen ist die Priesterschaft jedes H'Ranga sehr klein, und nur selten gibt es Achaz, die sich freiwillig bei einem Tempel melden, um sich in den Dienst der Allgemeinheit zu stellen. Meistens werden jedoch besonders auffällige Achaz zum Tempeldienst erzogen und, so sie das prüfende Auge ihres H'Ranga überstehen, zum Priester geweiht. Durch ihre besondere Nähe zu ihrem H'Ranga erlangen alle Priester auch einen Teil der karmalen Macht ihres Gottes. In seit langer Zeit tradierten Ritualen können die Priester sich dieser göttlichen Kraft be-

dienen. Sie wird vornehmlich dazu eingesetzt, dem H'Ranga innerhalb und außerhalb des Tempels Wohlgefallen zu bereiten sowie Freveltaten zu verhindern oder zu sühnen.

DIE WUNDER DER H'RANGA

Regeltechnisch setzen H'Ranga-Priester Liturgien und Mirakel wie Zwölfgötter-Geweihte ein. Auch unter Echsen-Priestern wird von Großen Wundern berichtet. Diese sind jedoch sehr selten, was wohl daran liegt, dass diese ein direktes Eingreifen der H'Ranga für zu gefährlich erachten, weswegen die Priester üblicherweise alles tun, um gerade dies (sprich: ein großes Wunder) zu verhindern.

Die Liturgien der H'Ranga-Kirchen

Bei allen Wundern und Liturgien der H'Ranga-Anbeter ist entscheidendes Merkmal, dass es gilt, die Aufmerksamkeit der göttlichen Wesen von dem Priester oder wenigstens von seiner 'Gemeinde' abzulenken. Daher finden die meisten Gebete an einsamen Stellen statt, umgeben von Gegenständen und Symbolen, die für die Gottheit und das Erwünschte typisch sind.

DIE PRIESTER DER H'SZINT

Neben dem üblichen Tempeldienst versuchen die Priester der H'Szint täglich die Veränderungen zu erforschen, die ihre Umwelt prägen oder geprägt haben. Aus diesen deuten sie dann den Willen der Großen Veränderin, um eventuellen großen Zorn H'Szints frühzeitig erkennen und besänftigen zu können.

Zu ihren Forschungen gehört insbesondere auch die Untersuchung und teilweise Manipulation der Magie, weswegen sich unter den Priestern häufig Zauberkundige finden.

Die Aufmerksamkeit der Alleswandlerin erhalten sich die Priester durch Veränderung der Materie und des Geistes. Dies kann je nach Neigung das Züchten eines Kristalls, Brauen von Elixieren oder die Diskussion

unter Gleichgesinnten sein. Eine andere verbreitete Möglichkeit ist auch die Beschäftigung mit Schlangen, die H'Szint gerne sieht, weshalb sehr viele Priester immer eine Schlange mit sich tragen, die sie zuvor mit der Liturgie BINDUNG DER SCHLANGE handzahn gemacht haben.

Zitate

- »Sssei vorssssichtig, Warmblut.«
- »Ich weiss. Diesss isst ein ... ihr nennt esss ... reversssalierter Xenographusss...«
- »Wasss ich dir rate? Vergesse nichtsss, verwandle allesss.«

Priester der H'Szint (4 GP, zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, CH 13; SO min. 4, Kultur: Archaische Achaz
Modifikationen: MR +1, 24 KaP durch *Geweiht*
Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (H'Szint); Moralkodex (H'Szint), Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber dem eigenen Stamm und dem Heimattempel)
Kampf: Hieb Waffen oder Zweihand-Hieb Waffen +1, Ringen +2, Speere +3
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +3, Überzeugen +2
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1
Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Tierkunde +2, ein Talent aus der folgende Liste +4: Alchimie,

Baukunst, Gesteinskunde, Kristallzucht, Pflanzenkunde, Philosophie, Sagen/Legenden, Sternkunde, Tierkunde; ein anderes +2
Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache) +2, Sprachen Kennen (eine passende Fremdsprache) +3, Lesen/Schreiben (Chuchas) +5, Lesen/Schreiben (Chrmk) +8
Handwerk: Abrichten +3, Feuersteinbearbeitung oder Töpfern +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung oder Kochen oder Steinmetz +2, Malen/Zeichnen +4
Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (H'Szint) +5, Karmalqueste, Nandusgefälliges Wissen
Liturgien: (I) 7 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen), Objektsegen, (II) Bindung der Schlange, Elementwandlung, Gift der Erkenntnis oder Schlangenstab, Initiation, Sicht auf Madas Welt

Verbilligte Liturgien: (III) Argelions Mantel oder Unverstellter Blick oder Wunderbarer Geschlechterwandel
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Magiedilettant, Prophezeien, Sprachgefühl, Verbindungen; Arroganz, Eitelkeit, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube, Kampfrausch, Blutausch, Gesucht II/III, Niedrige Magieresistenz, Unstet, Wahnvorstellungen
Ausrüstung: Gürtel mit mehreren Beuteln und Taschen, prunkvolles Szepter oder schmuckvoller Stab oder verzierter Speer, einige Edelsteine (in etwa im Wert von 4 Dukaten) nach Wahl, etwas Gold und Edelsteinschmuck,
Besonderer Besitz: bereits mit BINDUNG DER SCHLANGE gebundene Schlange nach Wahl

MIRAKEL UND LITURGIEN

Mirakel
Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH; Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Götter/Kulte,

Magiekunde, Pflanzenkunde, Rechnen, Sternkunde, Tierkunde; dazu drei Talente aus folgender Liste: Geschichtswissen, Gesteinskunde, Kryptographie, Alchimie, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten,

Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Steinschneider/Juwelier, Töpfern
Mirakel-: CH, alle aufsehenerregenden Talente wie etwa Musizieren oder Überreden (Volksredneri)

Liturgien der H'Szint

Grad I: Eidsegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Bindung der Schlange, Elementwand-

lung, Gift der Erkenntnis, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Schlangenstein, Schutz des Geleges, Sicht auf Madas Welt
Grad III: Argelions Mantel, Blick der Weberin, Exkommunikation, Exorzismus, Purgation,

Schrifttum ferner Lande, Unverstellter Blick, Wunderbarer Geschlechterwandel

Grad IV: Argelions Spiegel, Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration

DIE PRIESTER DER ZSAHH

Zsahh ist die H'Ranga des Lebens, und so sind ihre Priester auch an allen Belangen des Lebens der Achaz beteiligt. Sie begleiten ihr Volk von der Geburt bis zum Tod und teilweise auch bis zur nächsten Wiedergeburt. Sie helfen bei der Brut und führen diese durch die Häutungen, pflegen Kranke gesund oder helfen ihnen, des Lebens Leid hinter sich zu lassen. Die Aufmerksamkeit Zsahhs erhalten sich ihre Priester, indem sie sich häufig wandeln. Dies kann sowohl durch die Verwandlung des Körpers als auch der Einstellungen des Priesters geschehen. Während es den H'Szint-Priestern hierbei eher auf die zielgerichtete Veränderung ankommt, ist es den Zsahh-Priestern wichtig, etwas Neues zu schaffen.

Priester der Zsahh (2 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, CH 13, KO 11; SO min. 4, Kultur: Archaische Achaz

Modifikationen: MR +1, 24 KaP durch *Geweiht*

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (Zsahh), Moralkodex (Zsahh), Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber dem eigenen Stamm und dem Heimattempel)
Kampf: Hiebaffen oder Speere +3, Raufen +1, Ringen +3

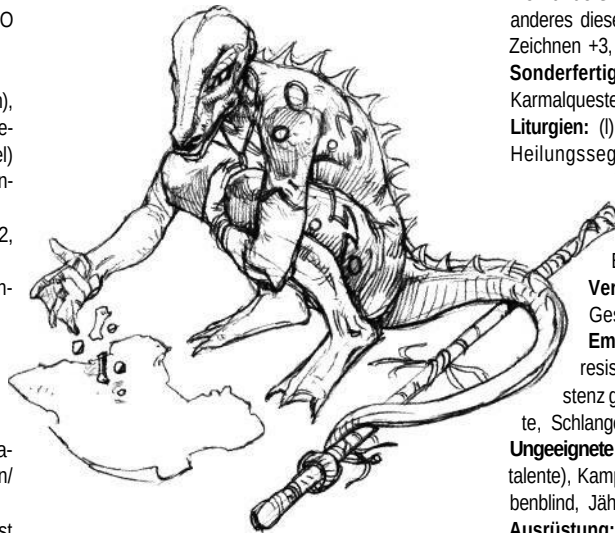
Körper: Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnschärfe +1

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +2
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache) +1, Lesen/Schreiben (Chuchas) +4, Lesen/Schreiben (Chrmk) +6

Handwerk: Feuersteinbearbeitung oder Glaskunst oder Holzbearbeitung oder Kochen oder Töpfern +2,



Heilkunde Gift oder Krankheiten oder Wunden +5, ein anderes dieser drei +4, das verbliebene +2, Malen/Zeichnen +3, Stoffe Färben oder Webkunst +2

Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Zsahh) +5, Karmalqueste

Liturgien: (I) 6 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Weisheitssegen), Göttliches Zeichen, Objektsegen; (II) Initiation, Schutz des Geleges; (III) Alte Schuppen, Eidechsenhaut

Verbilligte Liturgien: (III) Wunderbarer Geschlechterwandel

Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Feenfreund, Koboldfreund, Resistenz gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Schlangenmensch; Unstet

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung (Kampftalente), Kampfrausch, Zwergennase; Blutausch, Farbenblind, Jähzorn, Totenangst

Ausrüstung: siehe H'Szint-Geweihter

Besonderer Besitz: -

MIRAKEL UND LITURGIEN

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, KO; Ausweichen; Selbstbeherrschung; Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Anatomie, Magiekunde, Pflanzenkunde, Tierkunde; alle Heilkunde-Talente
Mirakel-: CH; alle Aufsehen erregenden Talente wie etwa *Musizieren* oder *Überreden* (Volksrednerei)

Liturgien

Grad I: Eidsegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Schutz des Geleges

Grad III: Alte Schuppen, Eidechsenhaut, Exkommunikation, Exorzismus, Wunderbarer Geschlechterwandel

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Tsas Lebensschutz, Tsas wundersame Fruchtbarkeit

Grad V: Anathema, Konsekration, Tsas wunderbare Erneuerung

Grad VI: Tsas ewige Jugend

DAS WUNDER DER VIELFALT: DIE PRIESTERSCHAFT VON RUR UND GROR

Rur-und-Gror-Priester sind so vielfältig wie die Schönheit der Welt. Zwar ist die Ausbildung bei allen Priestern ähnlich, dennoch ist jeder von ihnen letzten Endes ein Individualist. Die wichtigsten Aufgaben der Tempelpriesterschaft sind die Bewahrung der Glaubenslehre, seine Weiterentwicklung durch Deutung der Schriften und Erstellen neuer Theorien sowie die Entscheidungsfindung bei Zweifelsfragen der Weltsicht. Allerdings sucht man die Priesterschaft auch auf, um sich Rat in sehr alltäglichen Dingen zu holen. Der mit Abstand größte Teil der Priesterschaft führt das Leben von Wanderpriestern. Sie stellen das Rückgrat des Zweigötterkultes dar. Die Wanderpriesterschaft unterrichtet zwar auch im Glauben, doch ihre Hauptaufgaben sind das Verbreiten von Wissen und Fertigkeiten, weshalb Wanderpriester mindestens eine Fertigkeit so gut beherrschen müssen, dass sie andere darin unterweisen und von neuen Gesichtspunkten derselben überzeugen können. Gegenwärtig halten sich rund drei Viertel aller Wanderpriester unerkannt in Schwarz-Maraskan auf. Bei aller Individualität eint die Rur-und-Gror-Priester die beratende Fürsorge um die Gläubigen, die brennende Neugier auf die Rätsel des Weltendiskus und der Einsatz gegen 'das Bruderlose', bei dem sie an innerer Charakterfestigkeit und Kompromisslosigkeit selbst einem Praios geweihten Inquisitor in nichts nachstehen. Ein Rur-und-Gror-Priester ist jederzeit Anlaufstelle für jede noch so kleine oder große Glaubensfrage der Gläubigen.

Näheres zu den vielfältigen Tätigkeiten der Priesterschaft finden Sie im Band Blutrosen und Marasken der Box Borbarads Erben.

AUSBILDUNG

Für den Weg ins Priesteramt besteht keine Altersgrenze. Das Noviziat ist je nach den Fähigkeiten des Anwärters von unterschiedlicher Dauer, meist entscheidet sich während der Ausbildung, welche Tätigkeiten später ausgeübt werden. Das Noviziat der Wanderpriester beinhaltet den Erwerb von Kenntnissen in mindestens einem handwerklichen oder landwirtschaftlichen Beruf. Es findet zwar in den Tempeln statt,

danach steht es den Wanderpriestern jedoch frei, ob oder wann sie dorthin zurückkehren.

TRACHT

Das Gewand der Tempelpriester ähnelt dem der Hochgeschwister. Ihr Qaft weist jedoch keine Schulterpolsterung auf. Es ist längs gestreift, die Farbgebung variiert je nach Sektenzugehörigkeit oder kirchlichem Vorbild, dem sich der Träger verpflichtet fühlt.

Wanderpriester erkennt man an ihrem eigentümlichen Gewand, das zwar dem Qaft ähnelt, allerdings ist die Schulterpartie weniger stark ausgeprägt und der Schnitt ist stundenglasförmiger. Das besondere an dem Gewand ist seine Färbung: Schmälste Streifen in komplementären Farben lassen es aus der Nähe bunt schillernd erscheinen, doch aus der Ferne verwaschen grau. Aus Gründen der Tarnung wird dieses Gewand von den Wanderpriestern in Schwarz-Maraskan nur sehr selten getragen.

Novizen haben keine gesonderte Tracht. Für den Dienst in der Tempelhalle tragen sie von den Priestern abgelegte Qafte. Da diese den jüngeren Novizen meist zu groß sind, wird diese (ursprünglich wohl aus Sparsamkeit entstandene) Sitte so interpretiert, dass der Träger noch in sein Amt hineinwachsen müsse.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Die Ideale der Maraskaner ergeben sich aus den Glaubensdogmen (siehe GKM 134).

ZITATE

»Preise die Schönheit, Bruderschwester. Brauchst du Hilfe?«

»Garethja, du hast es immer noch nicht verstanden! Wir sind das Wunder.«

Priester von Rur und Gror (7 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, KL 12, IN 12, SO 7, Kultur: Maraskan (und ihre Varianten)

Modifikationen: SO +1, MB +1

Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber Kirche und Gläubigen), Neugier +5, Vorurteile (gegenüber Andersgläubigen)* +7

Kampf: Diskus +1, Ringen +1

Körper: Schwimmen oder Klettern +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnen-schärfe +3

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +6

Natur: Orientierung+1, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie oder Geschichtswissen +5, das andere +3, Götter/Kulte +6, Kryptographie +2, Magie-

kunde +2, Pflanzenkunde oder Tierkunde +4, das andere +3, Philosophie +5, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Sprachenkunde +4

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache) +2, Sprachen Kennen (Tulamidyä oder Garethi, die nicht über die Kultur gelernte) +8, Sprachen Kennen (Ruuz) +6, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +8, Lesen/Schreiben (Tulamidyä) +6, Lesen/Schreiben (Ur-Tulamidyä) +4

Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, eines der vorgenannten Talente oder Musizieren oder Stoffe färben +3, Kochen +2, Schneider +1

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: -

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für [Talent],

Begabung für [Talentgruppe], Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Titularadel, Schulden, Unstet, Ungebildet

Ausrüstung: Amtstracht, einfache Kleidung, Dolch oder passende Nahkampfwaffe, zu einem Handwerk passendes Werkzeug, Schreibmaterialien (Federn, Tinte, einige Blatt Papier)

Besonderer Besitz: ein wertvolles Buch nach Maßgabe des Meisters

***) Anmerkung zum Nachteil Vorurteile:** Da die Gruppe, gegen die sich die Vorurteile richten, besonders groß ist, wurde hier dieser Nachteil so berechnet, dass jeder Punkt der Schlechten Eigenschaften auch einem GP entspricht. Siehe AH 117.)

VARIANTEN

Die Wanderpriester sind das Rückgrat des Glaubens und beherrschen in der Regel wenigstens ein Handwerk, das sie neben ihren priesterlichen Pflichten ausüben.

Im schwarzmaraskanischen Bereich hingegen gibt es einige heimliche Priester, die die Gläubigen im Untergrund unterstützen — sei es bei den

Rebellen, sei es unerkannt zwischen den unterdrückten Bewohnern der okkupierten Städte und Dörfer.

Wanderpriester von Rur und Gror

(10 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, KL 12, IN 12, FF 12, SO 7, Kultur: Maraskan (und ihre Varianten)

Modifikationen: SO+1. MR+1

Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber Kirche und Gläubigen), Neugier +5, Arroganz (gegenüber Andersgläubigen) +7

Kampf: Diskus +2, Hieb Waffen oder Infanteriewaffen +4, Raufen +1, Ringen +2

Körper: Klettern oder Schwimmen +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnen-schärfe +4, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +7, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +2, Überzeugen +5

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +4

Wissen: Geographie +4, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde oder Tierkunde +4, das andere +3, Philosophie oder Rechnen +5, das andere +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache) +2, Sprachen Kennen (Tulamida oder Garethi, das nicht über Kultur erlernte) +6, Sprachen Kennen (Ruuz) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +8, Lesen/Schreiben (Tulamida) +4, Lesen/Schreiben (Ur-Tulamida) +4

Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Kochen +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +1, ein Talent aus der folgenden Liste +6: Abrichten, Ackerbau, Baukunst, Bergbau, Drucker, Feinmechanik, Glas Kunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Heilkunde

Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Musizieren, Schneidern, Schiffsbau, Stoffe färben, Viehzucht, Webkunst, Zimmermann; ein zweites davon +4, zwei weitere jeweils +2

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

Verbilligte Sonderfertigkeiten: -

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für [Talent], Begabung für [Talentgruppe], Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Soziale Anpassungsfähigkeit, Resistenz gegen Gift, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Titularadel, Glas-knochen, Unstet, Ungebildet

Ausrüstung: Amtstracht, einfache Kleidung, passende Nahkampfwaffe, gutes Werkzeug für das gelernte Handwerk, Ledertasche, weitere Ausrüstung im Wert von 50 Dukaten.

Besonderer Besitz: besonders hochwertiges Werkzeug

Geheime Priester auf Schwarz-Maraskan (+5 GP)

Auf der Basis von normalen oder Wanderpriestern.

Zusätzliche Voraussetzungen: keine maras-kanischen Exilanten

Talente: Schleichen +2, Sich Verstecken +1; Gas-senwissen +2, Sich Verkleiden +3; Überreden +4

Sonderfertigkeiten: Maraskankundig

Späterer Beitritt zur Kirche von Rur und Gror

Voraussetzungen: Neugier 7 sowie die Voraussetzungen des gewählten Zweiges, relevante Talente sollten die Mindest-Boni der jeweiligen Profession erreichen, insbesondere *Menschenkenntnis*, *Überzeugen*, *Götter/Kulte*, *Philosophie*, *Lesen/Schreiben* je 5, keine Beschäftigung mit Dämonologie und Nekromantie, keine entsprechenden Merkmals-kenntnisse und Zauber

Modifikationen: SO +1, Lernerleichterung nach Maßgabe des Meisters.

LEBEN NACH DEN 99 GESETZEN: RASTULLAH-GLÄUBIGE IM SPIEL

Mit dem Rastullah-Glauben ist es wie mit dem Zwölfgötter-Glauben: Er muss nicht unbedingt im Mittelpunkt des Lebens stehen. Der rastullahgläubige Fernhändler, Söldner oder Gaukler zieht nicht wegen seines Glaubens in der Welt umher. Das 67. Gesetz (Ungläubige meiden) muss ihn nicht davon abhalten, *andersgläubige* Freunde zu haben, und die zahlreichen Speisegebote müssen ihn nicht aus Wirtshäusern fernhalten. Als Anhänger einer derart großzügigen Auslegung der 99 Gesetze sollte er sich dann aber auch nicht den Nachteil 'Prinzipientreue' zulegen. Es sei hier noch einmal betont, dass Rastullah seinen Anhängern keine Karmaenergie verleiht und diese deswegen über keine besondere Vorteile verfügen muss. Wenn Sie jedoch dem Glau-

ben Ihres Helden, er werde vom mächtigsten aller Götter gefördert, etwas Substanz verleihen wollen, dann bieten sich die Vorteile *Gefahren-Instinkt*, *Glück*, *Hohe Magieresistenz* und *Vom Schicksal Begünstigt* an (s. AH 106 ff).

Da wir von Redaktionsseite her nicht alle 99 Gesetze ausformulieren werden, können Sie sich selbst welche zurechtlegen, um dem Rollenspiel Ihres Helden die gewünschte Richtung zu geben. Wenn Sie z.B.

einen Novadi spielen möchten, der alkoholische Getränke ablehnt, obwohl viele Rastullah-Gläubige Wein trinken, dann erfinden Sie einfach ein Gesetz, das man in beide Richtungen auslegen kann. Mehr Hinweise zu den 99 Gesetzen finden Sie im Band Götter, Kulte, Mythen auf S. 129f..

Zitate:

»Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung.«

»Bei Rastullahs Lockenpracht!«

Umgeben sind sie neben den ratgebenden Mawdliyatauch von ausdauernden und selbstlosen Kämpfern, die jedem Ungläubigen das Fürchten zu lehren verstehen. Bislang sind sie vor allem in den Kampf gegen die Echsen gezogen, doch auch am Yaquir hat man sie bereits gesehen.

Stammeskrieger der Beni Dervez

(20 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KK 13, KO 12, Kultur Novadi, Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten, rastullahgläubig, nur Männer; SO mindestens 6

Der geheimnisumwittelte Stamm der Beni Dervez ist kein Novadi-Stamm im engeren Sinne, sondern ein Sammelbecken für besonders entschlossene Krieger, und so verstehen sich die Beni Dervez auch als geistliche und kriegerische Stoßlanze Rastullahs. (Näheres zu diesem 'Stamm' finden Sie in AZ 71f.) Unwissende glauben, alle Mitglieder des Stammes seien Trommelzauberer, die deswegen auch einfach 'Derwische' genannt werden, doch diese magiekundigen Novadi sind nur eine kleine Elite innerhalb der Beni Dervez.

Modifikationen: LeP +1, AuP +3, MR +1

Automatische Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund; Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, strikte Einhaltung 99 Gesetze), Speisegebote (streng nach den 99 Gesetzen), Verpflichtungen (Beni Dervez, Kalifat)

Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Ringen +4, Säbel +6, Stäbe +3

Körper: Akrobatik +2, Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnen-schärfe +2, Tanzen +2

Gesellschaft: Lehren +1

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2

Wissen: Brettspiel oder Sternkunde +2, das andere +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +3, Magiekunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben (Geheiligte Glyphen von Unau) +5, Lesen/Schreiben (Tulamida) +5

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +1, Schneidern +3

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig oder Wüstenkundig, Beidhändiger Kampf I, Linkhand

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Finke, Klingensturm, Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Hohe Magieresistenz, Innerer Kompass, Kampfrausch, Prophezeien, Richtungssinn; Blutausch, Gesucht (falls ausgestoßen oder 'desertiert')

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel; Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Eitelkeit, Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Lahm, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Stubenhocker

Ausrüstung: zwei Khunchomer, Kampfstab, **Waqif**, Wasserschlauch, warmer Mantel, Kleidung s. GKM 132

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd oder Kamel mit Sattel und Zaumzeug

zugrunde liegender Kultur; *Frauen:* Achmad'sunni; Hirtin, Prospektorin (Sammlerin); Bäuerin, Handwerkerin (nur Bäckerin, Köchin, Schneiderin, Töpferin, Weberin), Wundärztin; Sharisad

Die Hadjinim

Die Tradition der Hadjin-Orden (siehe auch **GKM 132**) hat sich über Jahrtausende bewahrt, und viele der überlieferten Ordensregeln werden noch in den heutigen Tagen befolgt, obwohl die einzelnen Orden sehr unterschiedlichen Gottheiten dienen.

Die weiter unten vorgestellten *Tarisharim*, die sich an das Vorbild der legendären *Ur-Hadjimm* anlehnen, leben nach folgender Ordensregel: Gehorsam, Treue, Wahrheitsliebe, Keuschheit, Verzicht auf Rauschmittel und Gifte aller Art, Härte gegen sich und den Gegner, aber Milde gegenüber dem Unterlegenen sowie - je nach Kult - zahlreiche andere Tugenden. Jedes Vergehen wird bestraft. Dabei ist es sogar üblich, dass der Ordenskrieger sich selbst eine Strafe auferlegt.

Auch der Autnahmeritus ist lang überliefert: Ein erwachsener Hadjin bittet seinen Bruder (in seltenen Fällen auch den Mann seiner Schwester) um dessen erstgeborenen Sohn. Dieses Ansinnen gilt als außerordentliche Ehre und wird kaum abgelehnt. Der Junge wird in die Obhut des Onkels gegeben und von ihm ausgebildet. Die Abstammungslinien werden sorgsam in den Bibliotheken der Ordensburgen verwahrt.

Ähnlich streng verfahren auch die *Berti Vcha'ani* und die *Äl'Draforkim*, doch andere Orden haben einige der Regeln im Laufe der Jahre fallengelassen bzw. durch andere ersetzt.

Eine Einmischung in den Lauf der Welt findet bei den verschiedenen Orden der Hadjinim selten statt (beispielsweise in der Schlacht an der Trollpforte gegen Borbarad). Häufig werden Hadjinim mit persönlichen Missionen betraut, die bisweilen Jahrzehnte, manchmal gar bis zum Tod des Kriegers dauerten.

Die Hadjinim

(GP je nach Variante, zeitaufwendig) ^{^H}

Voraussetzungen: MU 13, GE 11, KO 13, KK 12, SO min. 6; nur Männer; Kultur Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten (selten auch Almada oder Aranien)

Modifikationen: LeP +1, AuP +3

Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Ordensregeln, s.o.), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)

Kampf: Dolche +3, Ringen +4

Körper: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +1

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +3

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +6, Lesen/Schreiben (Tulamida) +4, Lesen/Schreiben (Ur-Tulamida) +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +4, Lederarbeiten +2

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (jeder Sinn möglich), Hitzeresistenz, Kampfrausch, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Autoritätsgläubig, Speisegebote, Vorurteile (diverse möglich), Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Feenfreund, Glück im Spiel, Kälteresistenz, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel; Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Fettleibig, Geiz, Glasknochen, Hitzeempfindlichkeit, Höhenangst, Jähzorn, Kurzatmig, Lahm, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Neid, Niedrige Lebensenergie, Schlechte Regeneration, Stubenhocker, Unstet, Vergesslichkeit, Wahnvorstellungen

Weitere Hadjinim-Orden

Der Übersichtlichkeit halber werden an dieser Stelle für den Hadjin die Varianten *Tarisharim*, *Al'Drakorkim* und *Beni Uchakani* vorgestellt, selbst wenn sie nicht dem Rastullah-Glauben folgen. Weitere, kleinere Orden existieren auch, werden aber nicht explizit mit Werten versehen. Dazu gehören auch die namensgebenden *Hadjinim*, die sehr zurückgezogen leben und den Kontakt zur Öffentlichkeit meiden. Sie können sich selbstverständlich weitere, eigene Varianten erstellen. Mehr zu den Hadjinim finden Sie in GKM 132 und zur Glaubenswelt der Ur-Tulamiden in GS 6.

Die Tarisharim

Dieser mystische Orden verehrt die Naturgewalten als Götter und die Riesen als deren Manifestationen. Sie leben zur inneren Einkehr zurückgezogen in einem Bergkloster in den Flohen Eternen, einem Ableger des ursprünglich mhanadischen Ordens, dessen Klöster dort jedoch vor vielen Jahrhunderten vernichtet wurden. Zur Tradition des Ordens gehören Pilgerreise zu Adawadt und auch anderen Riesen in ganz Aventurien.

Tarisharim (21 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: IN 12

Talente: *Kampf:* Bogen +3, Säbel +5, Zweihandschwerter/-säbel +2; *Körperlich:* Athletik +1, Klettern +2, Schleichen +3; *Natur:* Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Wettervorhersage +2; *Wissen:* Gesteinskunde +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden -1; *Handwerk:* Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig; Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenweste)

Zusätzliche empfohlene Vor- und Nachteile: Beidhändig, Eisern, Innerer Kompass, Linkshänder, Prophezeien

Zusätzliche ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Goldgier

Ausrüstung: Khunchomer, Vollmetall-Buckler, Kettenweste, weite und luftige Gewänder, Wasser-

Die Kasimiten

Als *Kasimiten* werden die Anhänger einer radikalen orthodoxen Sekte bezeichnet, die aktiv gegen Ungläubige ankämpft - mehr noch, die Sekte lehnt sogar alle Güter ab, die nicht aus der Khorn kommen, selbst wenn sie von Novadis hergestellt oder gehandelt werden. Aufgrund ihrer strengen Regeln fehlt den Kasimiten die Vielfalt an Professionen, wählbar sind vor allem bodenständige, einfache Berufe. Die Kasimiten der Wüstenaoasen werden mit der Kultur *Mhanadistan* dargestellt, möchten Sie dagegen einen Bewohner Unaus spielen, dann verwenden Sie bitte *Tulamidische Stadtstaaten*. Weitere Informationen finden Sie in **GKM 132**.

Kasimiten als Variante der Kultur: Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten* (+0 GP)

Voraussetzungen: Kultur *Mhanadistan* oder *Tulamidische Stadtstaaten*

Zusätzliche Vor- und Nachteile: Vorurteile gegen jeden, der nicht aus der Khorn stammt** 5

Talente: *Kampf:* Ringen +2; *Wissen:* Götter/Kulte +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2; *Sprachen/Schriften:* keine Zweitsprache

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule)

Mögliche Professionen: *Männer:* als kämpferische Profession Gardist, Söldner, Stammeskrieger, Straßenräuber oder Stammeskrieger der Beni Dervez, als magische Professionen nur Alchemist (in Unau) und Derwisch, in den übrigen Kategorien je nach

*) Beachten Sie, dass es sich bei den Kasimiten faktisch um Novadis handelt. Wie Sie in **Aventurische Helden** auf Seite 45 aber nachlesen können, werden sesshafte Novadis in ihren Werten so behandelt, als gehörten sie der Kultur *Mhanadistan* oder *Tulamidische Stadtstaaten* an.

**) Da die Menge von Personen, gegen die die Kasimiten Vorurteile haben, sehr groß ist, wurde hier 1 GP für jeden Punkt der Schlechten Eigenschaft vergeben.

schlauch, Tuchbeutel mit Proviant

Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier (Pferd, Kamel) oder maßgeschneiderte bzw. prunkvolle Waffe

Die Al'Drakorhim

Aus dem Namen bereits ersichtlich handelt es sich bei den Al'Drakorhim um Anhänger eines urtümlichen Drachenkultes, der sich dem Kampf gegen 'böartige Magie' verschrieben hat. Die religiösen Zeremonien sind jedoch im Laufe der Zeiten verschwunden, so dass die Mitglieder als Söldner auftreten, die sich bevorzugt als Drachenjäger verdingen. Im Raschtulswall und in Mhanadistan liegen kleine Klöster der Al'Drakorhim, die als Zeichen ihrer Ordensmitgliedschaft eine Drachentätowierung auf der Stirn tragen.

Die Al'Drakorhim (21 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen:

MU14, KK13

Zusätzliche Vor- und Nachteile: Eisern

Talente: *Kampf:* Infanteriewaffen +6, Raufen +2, Säbel +3, Wurfspere +3; *Körperlich:* Klettern +1, Schleichen +2, Sich Verstecken +2; *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +1, Überreden +1; *Natur:* Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung -1, Wildnisleben -1; *Wissen:* Kriegskunst +2, Magiekunde +3; *Sprachen/Schriften:* kein Lesen/Schreiben (Ur-Tulamida); *Handwerk:* Heilkunde Wunden -1, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig; Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I und II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich

Zusätzliche empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragender Sechster Sinn, Hohe Magieresistenz, Magiegeispür, Schwer zu verzaubern

Zusätzliche ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor Drachen, Angst vor Feuer, Arkano-

phobie, Niedrige Magieresistenz, Raumangst

Ausrüstung: Partisane, Kurzsword, Dolch, Ringelpanzer, leichte, robuste Kleidung, Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant

Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier (Pferd, Kamel) oder maßgeschneiderte bzw. prunkvolle Waffe

Die Beni Uchakâni

Die 'Söhne des Berglöwen' huldigen Ra'andra, dem mächtigen Gottlöwen. So, wie er seine Sippe bewacht, so ziehen die Beni Uchakâni aus ih-

rem Kloster im Khoram-Gebirge aus, um den schwachen Menschen beizustehen und sich mit den starken Menschen zu messen. Wenn sie jemandem einen Dienst erweisen, lehnen sie jegliche Bezahlung ab und fordern stattdessen einen Dienst, den sie meisten erst nach einigen Jahren wieder einfordern. Im Kampfachten sie die Gesetze des Zweikampfes, doch getötete Gegner werden in einer Zeremonie dem Gottlöwen geopfert, bevor sie verbrannt werden.

Beni Uchakâni (23 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: GE 12, KK13

Zusätzliche Vor- und Nachteile: Eisern

Talente: *Kampf:* Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel +6, Dolche +1, Wurfspere +5; *Körperlich:* Akrobatik +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +3; *Gesellschaft:* Etikette +2; *Natur:* Fährten-suchen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben -1; *Wissen:* Brettspiel +3, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +1, Rechtskunde +1, Tierkunde -1; *Handwerk:* Fahrzeug Lenken +2, Lederarbeiten -1

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig oder Steppenkundig oder Wüstenkundig; Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Ringelpanzer), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe, Sturmangriff, Windmühle

Zusätzliche empfohlene Vor- und Nachteile: Balance

Zusätzliche ungeeignete Vor- und Nachteile: Goldgier

Ausrüstung: Bastardschwert oder Doppelkhunchomer, Wurfspere, Dolch, Ringelpanzer, leichte Kleidung, Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant

Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier (Pferd, Kamel) oder maßgeschneiderte bzw. prunkvolle Waffe



ROWIN UDENBRANDS ERINNERUNGEN, TEIL 4

Vielleicht hätten wir uns doch einem einheimischen Führer anvertrauen sollen, doch unser aller Misstrauen gegenüber den Bewohnern dieses Landes sorgte dafür, dass wir uns gegenteilig entschieden. Dennoch erreichten wir trotz aller Widerstände und Unbill nach drei Wochen unser Ziel.

Alles schien, wie wir es erwartet hatten. Der ehemalige Tempel war ein großes, weit ausladendes einstöckiges Gebäude, das ganz aus sonnengebrannten Lehmziegeln erbaut war. In seinem Inneren gab es mehrere Räume, die wohl ehemals durch Türen voneinander getrennt waren. Von diesen sowie vom Rest des Mobiliars waren lediglich zerschlagene Trümmer übrig. Auch die wohlgeschattenspendenden Dächer der Räume waren teilweise in sich zusammen gebrochen. Der allgegenwärtige Sand breitete sich in jeder Ritze aus, so dass der Boden nicht mehr zu sehen war.

Es musste sehr lange zurück[^] liegen, dass das letzte Mal ein lebendes Wesen seinen Fuß in diese Hallen gesetzt hatte. Ein versandeter Brunnen und weitläufige Stallungen zeugten von vergangenem Reichtum und ehemals regem Besucheraufkommen. Unser erster Gedanke war, dass der Ort einem Überfall der Ungläubigen zum Opfer gefallen und hernach verlassen worden war. Doch mochte es auch denkbar sein, dass die ehemaligen Bewohner wegen des versiegten Brunnens davon gezogen waren.

Nach einigen Anstrengungen war der Sarkophag unter dem Sand gefunden, und mit vereinten Kräften gelang es uns, den Deckel anzuheben und zur Seite zu kippen. Darin lagen die Gebeine der Heiligen.

Alle Teilnehmer unserer kleinen Expedition waren gleichermaßen ergriffen und dermaßen abgelenkt, dass selbst wir Rondrianer nicht daran gedacht hatten Wachen, aufzustellen. Ein fataler, ein unentschuldigbarer Fehler! Und so wurden wir von dem nun folgenden Angriffsvöllig überrascht.

Die Wüstenkrieger stürmten aufuns ein, Welle für Welle, während wir durch ihre Reihen pflügten wie ein thorwalscher Drache. Unsere Schwerter brachen in gerechtem Zorn über sie herein wie die Wut der Leuin selbst. Das Blut floss in Strömen, und auch wir erlitten schwere Wunden bei diesem Kampf. Überlaut hörte ich mit einem Mal das Sirren des Säbels, der hinter mir durch die Luft schnitt und sich mit unbarmherziger Wucht in mein Fleisch biss. Mein Blut ergoss sich über den geweihten Boden, und der allgegenwärtige Sand färbte sich rot. Ich flehte zu Mythrael um seinen Beistand, und gerade als ich einen weiteren Lufthauch auf mich zurasen spürte, durchschoss neue Kraft meine tauben Glieder.

Mein Körper konnte mit letzter Kraft eine Drehung vollführen, die

meine eigene Klinge zwischen mich und meinen Feind brachte. Mit weit aufgerissenen Augen blickte dieser den Niederhöhlen entgegen, als ihn der Schwung seines eigenen Hiebes in meine Waffe stürzen ließ. Er blieb für einen langen, endlos erscheinenden Augenblick an meiner Klinge haften.

Alles war wie erstarrt, als ob das Schiff auf dem Strom der Zeit selbst angehalten hätte und keine Fahrt mehr machte. Um mich herum sah ich, wie Menschen starben und Gefährten fielen. Alles geschah in einer mir bisher unbekannten Gleichzeitigkeit. Meine Sinne schienen jedes Detail meiner Umgebung aufzusaugen.

Die beiden Sonnenlegionäre lagen zu Füßen des Altars. Ihre Körper von unzähligen Schnitten und Schlägen entstellt, ihre Augen weit geöffnet - aber von Furcht keine Spur. Sie waren im Einklang mit sich und Praios aus dem Leben geschritten.

Ihr Gebieter schwang sein Sonnenszepter mit mächtigen Schwüngen und war gerade dabei, mit diesem den Helm eines Feindes zu zertrümmern. Seine weißgoldene Robe war in Rot getaucht, und er glich darin meinem Ritter, der an seiner Seite stritt, als sei die Herrin Rondra selbst in ihn gefahren. Seinen Schild hatte er offenbar verloren oder weggeworfen, sein Haar wehte offen über seine Schultern und sein Blick loderte. Das Schwert mit beiden Händen ergriffen, schlug er mit noch wilderer Kraft auf die Feinde ein. In seinem Rücken sah ich gerade noch, wie ein heimtückischer Bolzen eine feige Armbrust verließ und gleich einem Nagrachspfeil dem ungeschützten Rücken meines Ritters entgegen eilte.

Da begann der Strom der Zeit erneut zu fließen, nur schneller und ungestümer als zuvor. Als ob er lediglich Schwung geholt hätte, um noch verheerender über mir zusammenzubrechen. Denn untätig musste ich all das Kommende ertragen.

Der Leib meines gefallenen Gegners sank schwer auf mich, so dass ich unfähig war, mich zu rühren. Der Bolzen flog weiter, als er meinen Herrn durchschlagen hatte, prallte von einer Wand ab und fiel wie beiläufig zu Boden - ganz so, als wäre auf seinem tödlichen Flug nichts Besonderes geschehen, als hätte er nicht soeben das Leben meines Ritters beendet. Dieser brach in einer Fontäne Blutes zusammen, seine letzten Worte galten der Herrin Rondra. Doch auch diese wollten die Feinde ihm nicht lassen, denn der Schlag eines Säbels beendete seine Worte jäh und viel zu bald. Ich wollte schreien, zu ihm laufen.

Doch da senkte sich die Milde Borons über mich und ich verlor das Bewusstsein.

LITURGIEN

DER AVENTURISCHEN GÖTTERDIENER

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Auflistung aller bekannten Liturgien der verschiedenen Kulte Aventuriens. Welche Liturgie in welcher Kirche verbreitet ist, finden Sie jeweils bei den einzelnen Glaubensrichtungen angegeben; die Regeln zur Mirakelprobe, zur Entrückung und zum Erlernen von Liturgien finden sie auf den Seiten 29f.

Kurz: Um Liturgien im Spiel einzusetzen, sind einige Regeln erforderlich. Im Folgenden wird die Einteilung dieser Ritualgebiete in einheitlicher, knapper Form präsentiert.

Wie auf Seite 26ff. erwähnt, sind zum Ausführen einer Liturgie der Einsatz von Karmaenergie und das Gelingen einer Mirakelprobe vonnöten, wobei der Wert des Geweihten in *Ritualkenntnis* zum Ausgleich der Probe verwendet werden darf. Die Mirakelprobe kann umständehalber erschwert oder erleichtert sein. Der Umsatz von Karmaenergie verursacht Entrückung (S. 28).

NAMEN DER LITURGIE

Die Reihenfolge der Liturgien richtet sich nach ihrem verbreitetsten Namen. In einigen Fällen sind Liturgien bei anderen Kirchen unter anderen Namen bekannt und verbreitet, in diesem Fall finden Sie dies unter 'Herkunft' angegeben. Sollten hier keine Alternativ-Namen genannt sein, bedeutet das aber keineswegs, dass die betreffende Liturgie überall nur unter diesem einen Namen bekannt ist — aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir aber auf Nennungen weiterer Namen verzichtet.

Beispiel: ARGELIONS MANTEL ist in der Praios-Kirche unter dem Namen GILBORNS HEILIGE AURA bekannt. Geweihte der H'Szint verfügen ebenfalls über diese Liturgie, benutzen aber sicherlich nicht den Namen Argelions Mantel, sondern eine Bezeichnung in ihrer Sprache Rssahh, die in unserer Schrift nur unvollkommen dargestellt werden könnte.

GRADE

Zwecks regeltechnischer Einordnung haben wir die Liturgien in sechs abgestufte Wirkungsgrade eingeteilt, die mit römischen Zahlen bezeichnet werden.

Liturgien des I. Grades benötigen 5 Karmapunkte (KaP) und verursachen keinen Modifikator auf die Mirakelprobe.

Liturgien des II. Grades kosten 10 KaP und sind um 2 Punkte erschwert.

Liturgien des III. Grades erfordern 15 KaP und haben einen Malus von 4 Punkten.

Liturgien des IV. Grades benötigen 20 KaP und erschweren die Probe um 6 Punkte.

Liturgien des V. Grades kosten 25 KaP, davon 1 KaP permanent, und sind um 8 Punkte erschwert.

Liturgien des VI. Grades zählen zu den mächtigsten und kosten 30 KaP, davon 3 KaP permanent. Der Probenaufschlag beträgt 10 Punkte.

Veränderung von Liturgien

Eigentlich gibt es keine Liturgien des siebten oder höheren Grades. Es ist jedoch möglich, Liturgien zu modifizieren, zum Beispiel um einen längeren Wirkungsgrad oder eine größere Anzahl von Nutznießern zu erreichen.

Pro Veränderung wird der effektive Grad einer Liturgie um 1 erhöht, so dass auch Liturgien höherer Grade entstehen können. Karmakosten

und Probenzuschläge steigen analog zu den oben genannten Werten; **zusätzlich ist für jede Veränderung die Mirakelprobe um 2 Punkte erschwert.** Eine Liturgie des VII. Grades kostet also 35 KaP, davon 5 permanent, und erfordert einen Probenzuschlag von 10 + die doppelte Anzahl der vorgenommenen Veränderungen.

Beispiel: Ein Praios-Geweihter will gleich mehrere Personen mit einem BLENDSTRAHL AUS ALVERAN belegen. Eigentlich ist dies eine Liturgie von Grad I, die eine Person trifft ('P'). Sollen jedoch mehrere Personen betroffen sein ('PP', biszu WPersonen), steigt der Grad auf II. Es werden also 10 statt 5 KaP fällig, und die Probe ist um 4 Punkte erschwert (2 für Grad II + 4 für die Modifikation). Sollen sogar bis zu 100 Personen gleichzeitig geblendet werden, ist dies eine Liturgie von Grad III, was 15 KaP und eine um 8 Punkte erschwerte Probe nach sich zieht.

Es ist nur möglich, Liturgien bis zu einem solchen Grad aufzusteufen, den man auch erlernen kann (siehe S. 29), sprich: der dreifache Grad der aufgestuften Liturgie darf nicht höher als der Liturgiekenntnis-Wert des Geweihten sein.

ZIEL DER LITURGIE

Durch den folgenden Buchstaben wird angegeben, auf wen oder was die Liturgie Auswirkungen haben soll. Wir verwenden hierbei folgende Kürzel: G steht für den Geweihten selbst, P bedeutet eine einzelne Zielperson oder ein einzelnes Objekt, PP für bis zu zehn Personen oder Objekte, PPP für mehr als zehn, jedoch höchstens hundert Personen oder Objekte. Jede weitere Zehnerpotenz steigert den Grad des Rituals um jeweils 1. An Stelle der Personen oder Objekte können auch Zonenwirkungen stehen, wobei Z eine Zone von etwa 10 Schritt Radius bedeutet, ZZ für eine Zone von etwa 30 Schritt Radius steht, ZZZ für eine Zone von etwa 100 Schritt Radius. Größere Zonen steigern den Grad des Rituals um 1 pro Faktor 3.

Achtung: 'Zonen' sind reine Umwelt-Einflüsse, Personen in diesen Zonen fallen unter die oben genannten Personen-Staffelungen. Bei einer Wirkung wie "Alle Personen innerhalb von 10 Schritt Radius erhalten MU+ 1" muss also gezählt werden, wie viele Personen dies betrifft.

HERKUNFT DER LITURGIE

Dieser Sparte können Sie entnehmen, ob eine bestimmte Liturgie in einer bestimmten Kirche 'verbreitet' ist, was bedeutet, dass sie in jedem größeren Tempel dieser Kirche erlernt werden kann (zum Erlernen von Liturgien siehe S. 29f), oder ob sie nur an bestimmten Tempeln oder Klöstern gelehrt wird (was besonders bei höheren Liturgien der Fall ist), so dass für den Geweihten eine Pilgerfahrt nötig ist, um diese Liturgie zu erlernen. Ebenfalls hier ist vermerkt, ob eine gleich wirkende Liturgie unter anderem Namen in einem anderen Kult verbreitet oder vorhanden ist.

Eine Reihe von Liturgien sind so universell, dass sie bei allen Kirchen der Zwölfgötter und auch der 'Halbgötter' bekannt sind. Diese Liturgien bezeichnen wir als 'universell', sie befassen sich in der Regel mit den allgemeinen seelsorgerischen Aufgaben jedes Geweihten und den Riten, die zum Fortbestand der Kirche nötig sind. Je nach Kirche können sie eine eigene Gestalt haben, bleiben sich von der Technik und Wirkung her aber völlig gleich.

Die Zwölf Segnungen

Nach der Überlieferung haben die Götter selbst die ersten Geweihten mit diesen Liturgien beschenkt, um sie für die alltäglichen seelsorgerischen Pflichten zu rüsten. Manche bringen diese Segensgebete mit den Schriften der Heiligen Ilumnestra in Verbindung, während die ältesten erhaltenen Aufzeichnungen aus der Zeit direkt nach Silem-Horas' Zwölfgötteredikt stammen. In jedem Fall sind diese zwölf Segnungen das grundlegende Rüstzeug der Geweihten aller Zwölfgötter und werden ihnen schon in der Novizenzeit vermittelt, auch wenn sie diese erst nach der Weihe mit karmaler Kraft anwenden können.

Die meisten Priester der sogenannten Halbgötter (Swafnir, Ifirn etc.) verfügen am Anfang nur über sechs der zwölf Segen, doch prinzipiell sind diesen Kirchen alle zwölf bekannt, so dass die übrigen sechs später erlernt werden können.

Da die zwölf Segnungen allen Geweihten der Zwölfgötter von Anfang an mit auf den Weg gegeben wurden und sie diese den Zwölfgöttern zuordnen, werden die Liturgien gemäß der zwölfgöttlichen Kirchenliturgie vorgestellt.

Die zwölf Segnungen sind: FEUERSEGEN, GEBURTSSEGEN, GLÜCKSEGEN, GRABSEGEN, HARMONIESEGEN, HEILUNGSEGEN, KLEINER EIDSEGEN, MÄRTYRERSEGEN, SCHUTZSEGEN, SPEISESEGEN, TRANKSEGEN UND WEISHEITSEGEN.

Reichweite

Die Reichweite sagt aus, wie weit ein Geweihter von dem Ort entfernt sein darf, an dem sich die Auswirkungen seines Wunders zeigen. Die möglichen Reichweiten sind *Selbst*, *Berührung*, *Sicht* und *Fern*, wobei letzteres bedeutet, dass der Geweihte das Ziel seiner Liturgie nicht sehen muss. Die Reichweite 'Fern' ist nicht möglich, wenn das Ziel eine Zone sein soll (siehe oben, das Ziel also als 'Z', 'ZZ' etc. bezeichnet ist). Eine Erhöhung der Reichweite um eine Kategorie ist möglich (jedoch nicht weiter als *Fern*). Der Wechsel von *Selbst* auf *Berührung* beinhaltet automatisch den Zielwechsel von *G* auf *P*.

Ritualdauer

Die Dauer der rituellen Handlungen haben wir radikal in Klassen unterteilt, wobei wir bei Stoßgebeten noch die Dauer in Aktionen angeben. Die verwendeten Zeitabschnitte sind: Stoßgebet (zwischen 5 und 15 Aktionen) - Gebet (eine Spielrunde) - Andacht (ca. eine halbe Stunde) - Zeremonie (mehrere Stunden) - Zyklus (an mehreren Tagen wiederholte Andachten). Wird der Geweihte während seiner liturgischen Tätigkeit gestört, muss er eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, um die Konzentration auf das göttliche Wirken aufrechterhalten zu können. Diese Probe kann nach Art der Störung und Maßgabe des Meisters erschwert sein (z.B. um soeben erlittene SP-Anzahl). Eine Verminderung der Ritualdauer um eine Stufe erhöht den Grad des Rituals um eins; eine weitere Verkürzung ist nicht möglich (und natürlich kann kein Ritual kürzer als ein Stoßgebet sein).

Grade

Grad I: 5 KaP, +/-0; **Grad II:** 10 KaP, +2; **Grad III:** 15 KaP, +4; **Grad IV:** 20 KaP, +6; **Grad V:** 25 KaP (davon 1 permanent), +8 Punkte; **Grad VI:** 30 KaP (davon 3 permanent), +10

Ziel der Liturgie

G: der/die Geweihte; **P:** eine Person / ein Objekt; **PP:** bis 10 Personen / Objekte; **PPP:** bis 100 Personen / Objekte; **PPPP:** bis 1.000 Personen / Objekte; **Z:** 10 Schritt Radius, **ZZ:** 30 Schritt Radius, **ZZZ:** 100 Schritt Radius; **ZZZZ:** 300 Schritt Radius

Entfernung des Ziels

Selbst: Der Geweihte kann die Liturgie nur auf sich selbst anwenden. **Berührung:**

SYMBOLE, GESTEN UND GEBETE

Hier finden Sie beschrieben, welche kultischen Handlungen der Priester vollführen muss, ob er bestimmte Ritual-, geweihte oder heilige Gegenstände oder besondere Reliquien benötigt und welche Segensprüche er spricht. Verständlicherweise haben wir bei den meisten Liturgien nur grobe Beschreibungen angegeben. Die genaue Ausgestaltung unterscheidet sich von Kirche zu Kirche, oft sogar von Tempel zu Tempel, und ist dem jeweiligen Spieler bzw. Meister überlassen.

Auswirkung

Hier findet sich die Wirkung der Liturgie, sowohl als beschreibender Text als auch in spieltechnischen Werten, wo dies nötig ist. Ein "LkP*" in der Wirkungsbeschreibung steht für die Zahl der übrigbehaltenen *Liturgiekenntnis-Punkte* als Maß für eine bestimmte spieltechnische Auswirkung (vor allem bei Liturgien niedrigen Grades).

Wirkungsdauer

Die Basis-Wirkungsdauer ist in den folgenden Stufen angegeben: augenblicklich / LkP* KR/ LkP* x 10 KR/ LkP* SR/ LkP* Stunden / LkP* Tage / LkP* Wochen / LkP* Monate / LkP* Jahre / permanent. Bisweilen finden Sie statt der LkP* auch feste Zahlenwerte. Eine Erhöhung der Wirkungsdauer um eine Stufe erhöht den Grad des Rituals um eins; es ist nicht möglich, die Wirkungsdauer um mehr als eine Stufe zu verlängern.

Anmerkung: Liturgien gegen Zauberei

- Bei einigen Liturgien finden Sie Angaben zur Auswirkung auf magische Sprüche. Üblich ist es, dass ein Zauber, gegen den sich die Liturgie richtet, in seiner Wirkung vermindert wird, indem die wirksamen ZfP* des Spruches gesenkt werden, und zwar je nach LkP* der Liturgie. In seltenen Fällen wie bei PRAIOS' MAGIEBANN (S. 105) oder ARCANUM INTERDICTUM (S. 89) wird die Wirkung vollständig aufgehoben. Ein wirkender Zauber, dessen Wirkungsdauer von den ZfP* abhängt, wird jedoch durch diese ZfP*-Reduzierung nicht verkürzt; der Zauber hält unter den Einfluss des Liturgie für die festgelegte Dauer an, selbst wenn seine Wirkungsdauer vollständig unterdrückt (aber nicht aufgehoben) wurde.
- Wenn bei der Liturgie nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt wurde, so bedeutet das Absenken der ZfP* auf 0 oder weniger für permanente Zauber und magische Artefakte, die in den Wirkungsbereich der Liturgie eindringen oder Ziel der Liturgie sind, nur eine vorübergehende Unterdrückung der Wirkung. Mit dem Ende der Wirkungsdauer oder dem Verlassen des Wirkungsbereiches kehrt die unverminderte Wirkung zurück. Für alle übrigen Zauber, die in den Wirkungsbereich der Liturgie eindringen oder Ziel einer Liturgie wurden, bedeutet das Absenken der ZfP* auf 0 oder weniger jedoch die dauerhafte Aufhebung.
- Kommt es zur teilweisen Überlappung des Wirkungsbereiches ei-

Der oder die Nutznießer müssen von dem Geweihten berührt werden. **Sicht:** Der Geweihte kann die Wirkung der Liturgie an beliebige Stelle innerhalb seines Sichtfeldes eintreten lassen. **Fern:** Die Wirkung tritt an einem frei wählbaren Ort ein.

Ritualdauer

Stoßgebet: ca. 5 bis 15 Aktionen; **Gebet:** 1 Spielrunde (5 Minuten); **Andacht:** ca. eine halbe Stunde; **Zeremonie:** mehrere Stunden; **Zyklus:** mehrere Andachten an aufeinanderfolgenden Tagen

Stufen der Wirkungsdauer

Augenblicklich; LkP* KR; LkP* x 10 KR; LkP* SR; LkP* Stunden; LkP* Tage; LkP* Wochen; LkP* Monate; LkP* Jahre; Permanent

ner Liturgie und dem eines bestehenden magischen Spruches, so wird nur für den überlappten Bereich die Wirkung des Zaubers vermindert; im übrigen Bereich hat der Zauber die unverminderte Wirkung.

- Für Zauber, die unter dem magieunterdrückenden Einfluss einer Liturgie gesprochen werden, bedeutet das Absenken der ZfP* auf 0

oder weniger das Misslingen des Zaubers. Jedes andere Absenken zieht eine dauerhafte Schwächung des Zaubers nach sich, die auch mit Ende der Wirkungsdauer oder dem Verlassen des Wirkungsbereiches der Liturgie bestand hat. Regeltechnisch entspricht dieser Fall einfach einer Erschwernis der Zauberprobe (siehe MWW 12f.).

Die Liturgien im Einzelnen

Die folgende Auflistung enthält nicht notwendigerweise sämtliche Liturgien, die den verschiedenen Kirchen und Kulturen bekannt sind, sondern diejenigen, die für diese und besonders für fahrende Geweihte besonders wichtig sind. Als Meister können Sie nach Belieben weitere Liturgien entwerfen, die sich in Macht und Wirkung an den hier präsentierten Basisliturgien orientieren sollten.

Dabei trennen wir die Liturgien in *allgemeine* und *spezielle* Liturgien: Allgemeine Liturgien sind universale Rituale, die von jedem Priester

einer Gottheit gewirkt werden können. Sie sind zwar nicht in allen Kirchen oder Kulturen bekannt, können aber prinzipiell, wenn ein Lehrmeister gefunden wird, von allen erlernt werden. *Spezielle* Liturgien hingegen können nur von Priestern der speziellen Gottheit erlernt werden, denen sie bei 'Herkunft' zugeordnet werden. Dabei gilt jedoch, dass alle Kulte einer Gottheit sämtliche ihr zugeordneten Liturgien lernen können (zum Beispiel kann ein Gravesch-Priester jede Ingerimm-Liturgie erlernen), falls sich ein Lehrmeister dazu bereit erklärt.

Achmad'ayan ankhrellah
al'nurach Shaitanim VI / PPP / Speziell
Herkunft: Rondra (ursprünglich Nebachot, das heutige Baburin sowie Perricum)
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: In Perricum wird das Schwert der Schwerter in heiliger Zeremonie mit der Dreifachen Wehr aus Löwenhelm, Armalion und Schild der Ardare gerüstet (s. **GKM 37**).
Auswirkung: Mit diesem ur-tulamidischen, aus dem Rondrarium überlieferten Befehl wird die Rondra-Kirche vom Schwert der Schwerter in den Kriegszustand versetzt. Die höchste Geweihte vermittelt den Befehl in wunderbarer Verständigung gleichzeitig an alle sechs Sennenmeister, welche ihre Herolde zum Austausch der Sennenbanner gegen die Kriegsstandarten der Sennen nach Perricum entsenden.

Sobald schließlich über der Löwenburg zu Perricum die Kriegsflagge weht, herrscht das Kriegrecht der Kirche und eine jede Geweihte spürt intuitiv, dass sie sich in dem nächstgelegenen Rondra-Tempel einzufinden hat, um dort ihre neuen Befehle entgegenzunehmen.

Wirkungsdauer: augenblicklich. Der Kriegszustand hält an, bis er in ebenso heiliger Zeremonie widerrufen wird.

Aller Welt Freund IV / G / Speziell
Herkunft: Aves
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (12)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft die Lapislazuliflöte und spielt darauf.
Auswirkung: Kein denkendes Wesen, weder Tier noch Pflanze, greifen den Spielenden an, solange er spielt (siehe auch die Lapislazuliflöte in **GKM 85**). Für unheilige Kreaturen gilt die Reichweite als zweifach geweihter Boden.
Wirkungsdauer: Bei einer misslungenen KO-Probe pro Stunde erhält der Priester einen Grad Erschöpfung und 1W6 Punkte Entrückung. Die Liturgie endet, wenn der Priester nicht mehr spielen kann (oder wenn er abbricht).

Allmacht der Lohe II / P / Speziell
Herkunft: Ingerimm (Angbar, Zwerch), Gravesch, Angrosch
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte reibt ein Stück Zwergenkohle in den Handflächen, presst die Hände auf das Metall und murmelt: "Schmelze in Demut vor deinem Herrn, dem Himmelschen Schmied!" Sobald es sich erwärmt, hält er die Fäuste darüber und stimmt eine innige Lobpreisung Ingerimms an.
Auswirkung: Das Metall wird so heiß, dass es geschmiedet werden kann.
Wirkungsdauer: LkP* x SR, danach kühlt das Metall wieder auf normale Temperatur ab.

Alte Schuppen III / P / Speziell
Herkunft: Zsahh
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Zsahh-Priester schneidet mit einem kleinen Messer die Schuppenhaut einer freiwilligen Person an verschiedenen Stellen an, um sie dann langsam abzulösen.
Auswirkung: Der Priester löst mit dieser Liturgie langsam die Haut der Person ab, wobei sich sofort eine neue darunter bildet. Mit dieser Haut werden auch alle *äußerlichen* Verwundungen (Heilung von Verbrennungen und kleineren Verletzungen je nach Spielleiterentscheid) und Narben abgelöst. Die neue Haut ist noch einige Tage etwas empfindlich.

Ob die Liturgie auch auf Nichtgeschuppte wirkt, ist bisher nicht untersucht worden.

Wirkungsdauer: permanent

Am Busen der Natur II / G / Speziell
In der Aves-Kirche bekannte Liturgie, entspricht ZUFLUCHT FINDEN (s. S. 115).

Anathema V / P / allgemein, nur für Hochgeweihte
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus
Symbole, Gesten, Gebete: Diese Liturgie erfordert eine längere Vorbereitung, eine Konzentration auf den zu Bannenden und Preisungen der verstoßenden Gottheit. Schließlich hebt der Geweihte die

Hände und spricht mit lauter Stimme: "[*Personenname*], *apostata deorum, damnatus sit ab originem in eterniam.*" ("Verräter an den Göttern, sei verdammt vom Ursprung bis zum Ende aller Zeiten.", auch andere Sprachen wie zum Beispiel *Ur-Tulamidyä* oder *Alt-Güldenländisch* sind gebräuchlich.) Diese Zeremonie muss an sechs aufeinanderfolgenden Tagen wiederholt werden.

Auswirkung: Ein derartig Gebannter kann keinen geweihten Boden betreten (siehe **MGS 52** und **92** zu Paktierern und geweihtem Boden). Er kann keine mit Karmaenergie aufgeladenen Personen und Objekte berühren, ohne Scheu, Schmerzen oder gar Wunden zu erleiden (siehe Liturgien **OBIKTSEGEN** und **OBIKTWEIHE**), und ist selbst aus den Hallen Borons ausgeschlossen, so dass er nach seinem Tode als ruheloser Geist umgehen muss oder den Dämonen in die Klauen fällt. Bei Paktierern und bei Geweihten des Namenlosen ist diese Liturgie überflüssig, da sie ohnehin nicht in Borons Hallen einziehen werden. Ein derartiger Kirchenbann kann nur von einem der Zwölfgötter durch ein Großes Wunder persönlich aufgehoben werden.

Anmerkung: Regeltechnisch entspricht das Anathema der Selbstverdammung durch einen Dämonenpakt (**MGS 89ff.**). Es ist solch ein heftiger Eingriff in das Leben eines Menschen, dass der Gebrauch der Liturgie nur den allerhöchsten Geweihten (Eminenzen / Metropolitane und Kirchenvorstehern) möglich sein sollte.

Wirkungsdauer: permanent

Angroschs Opfergabe II / P / Speziell
Herkunft: Angrosch
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte presst mit beiden Händen das Objekt gegen einen natürlichen Fels und spricht: "Nimm hin die Schätze, die dir entrissen!"
Auswirkung: Der Geweihte kann Gegenstände aus verarbeitetem Metall oder Edelsteinen wieder mit Fels verschmelzen lassen. Es ist nicht möglich, diese Gegenstände später wieder herauszulösen, Edelsteine können aber eventuell später geborgen werden - allerdings sind sie dann ungeschliffen und verlieren bei einem neuen Schliff deutlich an Masse.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Angroschs Zorn III / Z / Speziell

In der Angrosch-Kiche bekannte Liturgie, entspricht WALIBURIAS WEHR (s. S. 114).

Anrufung der Erdkraft II / P / Speziell

Herkunft: Peraine

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte kniet neben der Verwundeten nieder, legt ihr eine Hand auf die linke Brust, die andere auf den Boden und rezitiert die Worte: "Möge die Kraft der Göttin dich durchströmen."

Auswirkung: Die Kranke (nur willige Personen) fällt in einen Heilschlaf, aus dem sie nur durch tätliche Angriffe, Ohrfeigen etc. (mindestens 1 SP) aufgeweckt werden kann. Wenn der Schlaf ungestört bleibt, hat sie am Ende für jede geschlafene Stunde 2 LeP, 1 AsP und 4 Punkte Überanstrenkung bzw. 8 Punkte Erschöpfung regeneriert.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Anrufung der Winde II / Z+ / Speziell

Herkunft: Efferd, Swafnir

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester ruft den Wind der Region an (**Grad II**), vermählt Winde und Welle rituell miteinander (**Grad IV**) oder ruft gar sämtliche zwölf Winde an und tritt in einen Wettstreit des Brüllens mit ihnen.

Auswirkung: Der Priester kann die Strömungen des Windes leiten, sei dies, um seine Stimme weiter tragen zu lassen, um einem Schiff die Segel zu füllen oder giftige Dämpfe fortwehen zu lassen. In geschlossenen Räumen ist die Mirakelprobe um 3 Punkte erschwert, unterirdisch sogar um 7. Um Winde zu erwecken, zu verstärken oder abzuschwächen, muss die Liturgie mindestens auf Grad III gehoben werden.

BELEMANS HOCHZEIT (**IV / ZZZ**) ändert den Zug der Wolken. Es kann ein Gewitter erzeugt, Wolken zum Abregnen gebracht und generell Einfluss auf das Wetter genommen werden. Mit dieser Liturgie kann man kleinere Stürme erschaffen oder abflauen lassen.

Mit dem WEIHEGESANG DER HL. ELIDA VON SALZA (**V / ZZZ**) versteht es der Priester, orkanartige Stürme aufzupeitschen oder zu besänftigen. Gleichzeitig kann er versuchen, die Winde in die von ihm gewünschte Richtung zu lenken. So kann er aus einer Flaute völlig unschiffbares Wetter machen oder aber inmitten eines Sturmes bloß in einer starken Brise segeln.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Anrufung Nuiannas III / ZZZ / Speziell

Herkunft: Efferd (Olport, gelegentlich auch in anderen Städten an Ifirns Ozean), Swafnir

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Untermystischen Gesängen ruft der Priester Efferd und Nuianna über einer Wasserfläche an.

Auswirkung: Der Priester erschafft oder tilgt eine große, dichte Nebelfront, die sich in der Richtung seines Wunsches über das Land (oder das Meer) ausbreitet.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Arcanum Interdictum VI / ZZ / Speziell

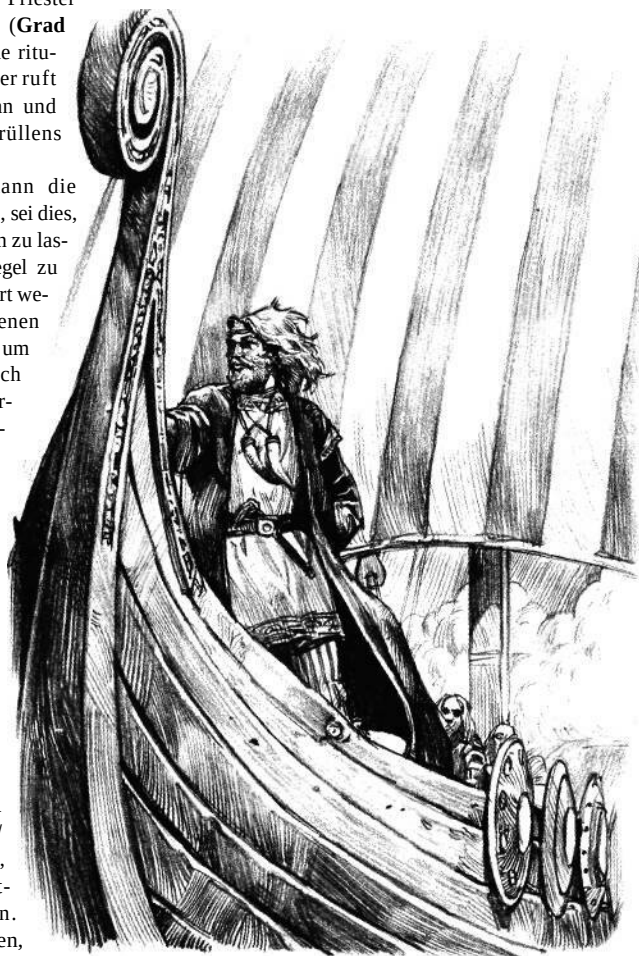
Herkunft: Praios

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Zeremonie von Sonnenaufgang bis Mittag

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte benötigt für diese fordernde und langwierige Messe, in der der zweite und fünfte *Cantus Daradoriensis*, das *Sanct Gilbom Ora Pro Nobis*, der *Gurvanische Choral* des entsprechenden Tages und dergleichen rezitiert werden, sowohl das *Auge des Praios* als auch einen Strahl des *Ewigen Lichtes* (siehe jeweils in GKM) — und auch einige Akoluthen zur Unterstützung sind sicherlich hilfreich.

Auswirkung: Hierdurch entsteht eine Zone, in der



sämtliche aktive Magie aufgehoben und die Wirkung magischer Artefakte unterdrückt wird und keinerlei neue Zauberei gewirkt werden kann. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei. Für Dämonen und dämonisch besessene Wesen wie Untote, Golems oder Chimären gilt die Zone als zweifach geweiht.

Wirkungsdauer: bis zum nächsten 1. Praios

Argelions bannende Hand

V / P (Z) / Speziell

Herkunft: Hesinde (Kuslik, Gareth, Punin, Lowangen, Tiefhusen), Praios (SANKT GILBORNS BANNFLUCH)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vollführt das *Zeichen der Göttin* und intoniert die *Carmina Argelionis*. Während sie sich selbst nach rechts um ihre Achse dreht, vollführt sie das *Zeichen der Göttin* dreimal unter Anrufung von Hesinde, Mada und Naclador.

Auswirkung: Diese Liturgie schwächt die Wirkung von Zaubern der Merkmale *Eigenschaften, Einfluss, Form, Herrschaft, Illusion, Objekte und Umwelt* auf einem Objekt oder einer Person (gegen Flächenzauber in einer Zone) sowie gleichwertiger Rituale oder hebt sie gar völlig auf. Die LkP*+ 10 der Geweihten werden von den ZfP* der Zauberin abgezogen und so die Wirkung vermindert (davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer). Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauberei. Wird die Wirkung nur vermindert, so steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Wirkung, wenn die Wirkungsdauer der Liturgie endet. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Argelions Mantel III / G / Speziell

Herkunft: Hesinde (Festum, Firunen, Norburg), H'Szint, Praios (GILBORNS HEILIGE AURA; Gareth, Rommily), Tairach (GEISTERMANTEL)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte stimmt nach der Vollführung des *Zeichens der Mada* einen Choral an, der vielgestaltig sein kann. (Als Beispiel sei hier der Choral der Hohen Lehrmeisterin Lea Elida Weifenhaag genannt: "Halte, Herrin, deine Hände über mich so gnadenvoll! Sieh, mein Leben bis zum Ende dir allein gehören soll!") Abgeschlossen wird die Rezitation mit dreimaliger Anrufung des Namens des Heiligen Argelion.

Auswirkung: Die Geweihte ist vor magischen Angriffen auf ihre Person selbst (Zauber der Merkmale *Eigenschaft, Einfluss, Form, Herrschaft, Schaden* oder entsprechende Rituale) geschützt. Die LkP*+ 10 werden von den ZfP* des Zaubers abgezogen, so dass der Zauber zumindest geschwächt, eventuell sogar aufgehoben wird (wenn die ZfP* auf oder unter 0 fallen). Eine Abschwächung hält auch nach Ablauf der Wirkungsdauer der Liturgie an. Der Zauber muss jedoch direkt auf die Geweihte gewirkt werden, gegen Flächenzauber (wie IGNISPHAERO oder PANIK ÜBERKOMME EUCH) wirkt die Liturgie nicht. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Argelions Spiegel IV / G / Speziell

Herkunft: Hesinde (Kuslik, Thegün), H'Szint

Reichweite: Selbst / Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt mit der geöffneten rechten Hand das *Zeichen des Ouroboros*, das heißt: einen Kreis von rechts nach links, unten beginnend. Dabei intoniert sie die

Namen Hesindes, Madas, Nacladors und St. Argelions.
Auswirkung: Der Magiespiegel wirft jeglichen gegen die Geweihte gewirkten Zauber auf die Anwenderin zurück, so dass diese von ihrem eigenen Wirken getroffen wird (unabhängig von ihrer MR oder einem aktivierten INVERCANO).
Wirkungsdauer: LkP* KR

Ascandears Hingabe III / P / Speziell

Herkunft: Rahja (Baburin)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Symbole, Gesten, lebe: Die Geweihte zieht die Erwählte in ihre Arme und gibt ihr einen langen innigen KUSS.
Auswirkung: Die Geweihte versetzt die Erwählte in eine friedvollen Rauschzustand, in dem ihr die Umwelt und deren Bedrohungen völlig egal sind. Die einzige Situation, die eine derartig Verzückte aus ihrem Glücksgefühl reißen kann, ist eine akute unabwendbare Lebensbedrohung wie ein harter Schlag (Verlust von 5 oder mehr AuP), eine Verletzung oder das Erscheinen eines Dämonen, nicht jedoch ein gewöhnlicher Kampf in ihrer Nähe. Gegenwehr ist mit einer *Selbstbeherrschungs-Probe* +LkP* +10 möglich.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Auge der wartenden Seelen II / G / Speziell

Bei den Hochschamanen der Orks und Waldmenschen bekannte Liturgie, entspricht NEMEKATHS GEISTERBLICK (Seite 102).

Auge des Händlers II / Z / Speziell

Herkunft: Phex (Festum, Khunchom), Nandus
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet zu Phex, während er den Raum und die darin enthaltenen Waren flüchtig untersucht.
Auswirkung: Die Liturgie erlaubt es dem Geweihten, eine 'Inventur' vorzunehmen, d.h. zu bestimmen, wo und wie viele Gegenstände oder Personen einer Sorte (Kisten, Bücher, Menschen, Orks) in einem bestimmten Raum aufbewahrt werden bzw. sich aufhalten. Er erfährt jedoch nichts über den Inhalt verschlossener Behälter und entdeckt keine Geheimverstecke und ihren Inhalt. Die Genauigkeit der Inventur hängt von den LkP* ab.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Auge des Mondes II / G / Speziell

Herkunft: Phex
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein kurzes Gebet und salbt seine Augen mit Mondstaub.
Auswirkung: Der Geweihte kann in der Dunkelheit sehen, als ob es heller Tag wäre.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal bis zum Sonnenaufgang

Aura der Form III / P / Speziell

Herkunft: Hesinde, Phex und Nandus (selten)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Liturgie, etwa eine halbe Stunde ununterbrochener Rezitation und Meditation
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte nimmt den Gegenstand zur Hand oder berührt ihn und be-

ginnt dann eine längere Litanei, wobei sie sich völlig auf den Gegenstand einlassen muss und so durch die Nähe zur Göttin dem Wesen des vor-maligen Besitzers näher zu kommen versucht.
Auswirkung: Der Geweihten werden visionäre Einblicke in Bezug auf den Besitzer und die Nutzung des Gegenstandes offenbar. Besonders heftige emotionale Eindrücke hinterlassen intensive 'Spuren'.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Aura des Regenbogens III / Z / Speziell

Herkunft: Tsa
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet die Göttin im Licht des Regenbogens (z.B. durch ein Prisma) um Frieden und Schutz vor Unheiligem für ihre Schöpfung.
Auswirkung: Die Geweihte ist umgeben von den flimmernden Farben des Regenbogens, die die Friedfertigen vor Übergriffen jeglicher Art schützen. Die Aura hält nicht nur die meisten Gegner von Angriffen ab (*Selbstbeherrschungs-Probe* +10 +LkP* erforderlich), sondern verwirrt eventuelle Angreifer auch so sehr, dass sie nicht recht zu treffen vermögen (AT um LkP*/2 Punkte erschwert, Fernkampf-Erschwernis +LkP*). Die gemeinsame Friedfertigkeit der Schutzsuchenden stärkt die Aura um 1-3 Punkte (nach Maßgabe des Spielleiters), so dass sie bei absoluter Friedfertigkeit selbst vor gehörnten Dämonen schützt (also als zweifach geweihter Boden gilt), bei Streitereien oder Aggressionen innerhalb der Zone wird der Schutz um 1-3 Punkte geschwächt. Bei Attacken innerhalb der Aura oder aus ihr heraus erlischt der Schutz ganz.
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden

Azilas Quellgesang III / Z / Speziell

Herkunft: Efferd (Wanderpriester in der Khöm und Umgebung)
Reichweite: Berührung (der Stelle, wo die Quelle entspringen soll)
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Diese sehr seltene Liturgie besteht aus einem tulamidischen Bittgesang an Efferd, in dessen Verlaufe ein Aquamarin in den Boden eingegraben und einer der drei großen Flüsse (Yaquir, Szinto oder Mhanadi) angerufen wird, Vaterschaft zu stehen für den jungen Quell. Ab Grad V (*Wirkungsdauer:* LkP* Wochen) ist Efferds Wasserkrug für die Zeremonie vonnöten.
Auswirkung: Aus der Stelle, an der der Aquamarin eingegraben wurde, sprudelt reines Trinkwasser. Der Stein wird für diese Liturgie verbraucht.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Bann der Geisterkräfte IV / Z / Speziell

Bei Hochschamanen der Waldmenschen bekannte Liturgie, siehe PRAIOS' MAGIEBANN (S. 105).

Bannfluch des Heiligen Khalid III / P / Speziell

Herkunft: Boron (ursprünglich Gorien, inzwischen weiterbekannt), Kamalqu (als KAMALUQS UNERBITTLICHER SPEER)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Mit heiligen Gesängen oder Gebeten zu Boron und Golgari, dem Schwenken von Rauchgefäßen mit verbrennen-

dem Lotos oder Weihrauch schreitet der Priester in die Reihen der Untoten und segnet die Gebeine der Toten. Auch geweihte (Grab-)Erde wird bisweilen verwendet, um den Boden zu heiligen und für die Toten zu bereiten.
Auswirkung: Die Liturgie segnet eine Anzahl Untoter oder ruheloser Seelen nach Wille und KaP des Priesters, die jedoch von Weihrauch oder Graberde unmittelbar 'berührt' werden müssen, um jegliches unheilige Leben aus ihnen zu vertreiben und ihnen die ewige Ruhe zu ermöglichen. Unter diesen Umständen kann der Geweihte bis zu drei boronunheiligen Kreaturen zur Ruhe verhelfen, darüber hinaus kosten ihn jede weitere zusätzliche 5 KaP, bis ihm die Energie — oder der Weihrauch — ausgeht.
Wirkungsdauer: s.o.

Begehen der Heiligen Wasser III / G / Speziell

Herkunft: Efferd (Perricum, Havena, Al'Anfa, Festum)
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester lobt Efferds Macht in Gebeten und taucht seine nackten Füße in geweihtes Wasser. Anschließend betritt er ein Gewässer.
Auswirkung: Es ist dem Priester möglich, auf dem Wasser zu gehen, nur vorwärts und mit langsamen Schritten. Dabei erscheint es dem Zuschauer, als würde er auf einem Wellenkamm getragen werden. Bei starkem Wellengang ist das Begehen der Wasseroberfläche schwierig bis unmöglich (Meisterentscheid).
Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden

Bindung der Schlange II / P / Speziell

Herkunft: H'Szint
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Messe (von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester zieht sich mit einer maximal 2 Schritt langen Schlange zurück und meditiert mit dieser, während die Kraft seines Gottes durch beide fließt.
Auswirkung: Der Priester nimmt geistigen Kontakt mit der Schlange auf. Sie lässt sich leichter von ihm abrichten und versucht von nun an, in seiner Nähe zu bleiben bzw., sollte sie von ihm getrennt werden, ihn wiederzufinden.
Die Schlange hört auf Befehle des Priesters und kann auch durchaus auf kleine Botengänge geschickt werden. Im Körperkontakt mit dem Priester ist sie in der Lage, Magie wahrzunehmen. Sollte sie dabei etwas Magisches bemerken, so macht sie den Priester durch lautes Zischeln darauf aufmerksam. Die Reichweite dieses Gespürs ist von der Intensität der wirkenden Magie abhängig und beträgt bei einem normalen Magiebegabten etwa einen Schritt. (Die LkP*/2 +5 bei der Bindung legen fest, wie zuverlässig das Magie-gespür ist. Der Spielleiter kann im Zweifelsfall diesen Wert als Probenwert benutzen.) Die gebundene Schlange wird immer direkt am Körper getragen, meist um den Hals.
Ein H'Szint-Priester kann immer nur eine Schlange gebunden haben, aber beim Tod der Schlange oder dem Ende der Wirkungsdauer durchaus eine neue wählen.
Wirkungsdauer: maximal LkP* Monate (dann muss die Bindung erneuert werden)

Belemans Hochzeit IV / ZZZ / speziell
Eine Form der ANRUFUNG DER WINDE; Seite 89.

Bishdariels Angesicht II / P / Speziell
In der Puniner Boron-Kirche bekannte Liturgie, entspricht der KLEINEN LITURGIE DES HL. NEMEKATH (Seite 101).

Bishdariels Auge II / P / Speziell
Herkunft: Boron (Punin, Al'Anfa, Baburin, Rashdul, Khefu, Selem), Nandus (nur Grad II)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zeichnet mit dem Finger zwischen den Augenbrauen des Schlafenden ein Boronrad, berührt mit ihrer Stirn die des Schlafenden und schließt die Augen.
Auswirkung: Die Geweihte erhält einen kurzen Einblick in das letzte Traumbild des Schlafenden. Über den Inhalt des Gesehenen ist die Geweihte zum Schweigen verpflichtet.
Auf **Grad III** kann die Geweihte sogar in den Traum des Schlafers reisen, auf **Grad IV** kann sie andere Personen mitnehmen. Zur Ermittlung der Kontrollmöglichkeiten wird 10 + LkP* als ZfP* in TRAUMGESTALT behandelt. (Zu Träumen und Traumreisen siehe **MWW 173ff.**, zum Zauber TRAUMGESTALT **LC 167f.**)
Wirkungsdauer: LkP* SR

Bishdariels Warnung III / P / Speziell
Herkunft: Boron (Punin (nur an würdige Priester) und Al'Anfa.- NEMEKATHS BANNFLUCH)
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester versucht, im langen Gebet Zugang zu der Seele der betreffenden Person zu erhalten.
Auswirkung: Auch aus der Ferne kann der Priester des Boron eine Person mit Bishdariels Alptraumgesicht strafen oder aber warnen, dass er sich auf dem Pfad des Frevels befindet. Die Visionen sind von so entsetzlicher Natur, dass das Opfer sämtliche Regeneration verliert und tagsüber kaum zu etwas anderem in der Lage ist, als über seine Träume zu grübeln und sie zu deuten. Gleichzeitig erhält das Opfer allerdings auch die Hälfte der Entrückung, die der Priester gewinnt, falls sich das Opfer willig zeigt, herauszufinden, warum Bishdaniel es straft.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Blendstrahl aus Alveran I / P / Speziell
Herkunft: Praios
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (8)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte formuliert den kurzen Bannfluch: "Bei Praios' ewigem Glanz: Verblendet bist du, geblendet sollst du sein!" und schlägt das *Zeichen des Auges* (siehe **GKM29**).
Auswirkung: Aus der ausgestreckten Hand des Geweihten fährt ein greller Lichtblitz, der eine vor ihm stehende Person für die Wirkungsdauer blendet (Auswirkungen wie der BLITZ DICH FIND, **LC 33**).
Wirkungsdauer: LkP* KR

Blick an den klaren Himmel I / G / Speziell
Eine Hesinde-Liturgie, entspricht dem STERNE FUNKELN IMMERFORT (Seite 110).

Blick auf das Geisterwirken II / G / Speziell
Bei Hochschamanen der Orks bekannte Liturgie, entspricht SIGHT AUF MADAS WELT (Seite 109).

Blick der Weberin III / P / Speziell
Herkunft: Hesinde (Tiefhusen, Donnerbach), H'Szint, Tairach (BLICK DURCH TAIRACHS AUGEN)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Andacht, je nach Komplexität des Zaubers
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vollführt die *Geste der Lehre* und fixiert den Gegenstand oder die Person. Dann richtet sie ein intensives Gebet an die Göttin und schließt die Liturgie unter Anrufung von Mada und Nandus mit dem *Zeichen der Göttin*.
Auswirkung: Der Geweihten werden die feinen Verästelungen der gewirkten Magie offenbar, also die Art und Zugehörigkeit der verwandten Zaubers. Zur Ermittlung der Detailtiefe wird jeder LkP* +5 als ZfP* im ANALYS behandelt (vergleiche LC 15).
Wirkungsdauer: augenblicklich

Blick durch Tairachs Augen III/ P/ Speziell
Bei Tairach-Geweihten bekannte Liturgie, entspricht dem BLICK DER WEBERIN (s.o.).

Blick für das Handwerk II / P / Speziell
Herkunft: Ingerimm (Mittelreich und Liebliches Feld),Angrosch,Phex(PHEXENSKUNSTVERSTAND),Gravesh
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte umfasst mit beiden Hände seine Gürtelschließe und spricht: "Dies ist ein Werk, das aus Feuer und Erz geschaffen wurde. Ingerimm, mein Herr, höre mich an und sage mir: Ist es Gold oder ist es Blei wert, was ich nun schauen werde?" Dann untersucht er das Handwerksstück.
Auswirkung: Der Geweihte erhält für eine Probe 10 +LkP* auf das Talent *Schätzen* oder ein anderes passendes Talent und bekommt damit Anhaltspunkte über die Güte und Echtheit handwerklicher Erzeugnisse: Statik eines Bauwerks, Echtheit von Münzen o.ä. Die Phex-Kirche nutzt diese Liturgie auch zum Einschätzen von Kunstobjekten.
Wirkungsdauer: augenblicklich (solange der Schätzvorgang dauert)

Blick in die Erinnerung II / P / Speziell
Bei den Hochschamanen der Orks bekannte Liturgie, entspricht der KLEINEN LITURGIE DES HL. NEMEKATH (Seite 101).

Blick in die Flammen III / G / Speziell
Herkunft: Angrosch, Ingerimm (Angbar)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Je nachdem, wie lange der Brand zurückhegt, ist eine längere Andacht oder eine Zeremonieerforderlich.
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte beginnt die Liturgie mit den Worten: "Oh, Herrscher der Flammen! Demütig knie ich vor dir nieder und bete zu dir. Gewähre mir Einblick in dein Wesen und schenke mir die Erkenntnis, wodurch dem Zorn erregt wurde." Dann kniet er sich hin und konzentriert sich auf die Überreste des Brandes,

wie etwa ein verkohltes Holzstück, ein Häufchen Asche oder ein angesengter Stein.
Auswirkung: Gelingt die Liturgie, sieht der Geweihte visionäre Ausschnitte und Szenen, die sich während des Brandes abgespielt haben und scheinbar zusammenhangslos sind (bis 5 LkP*), die sich aber zu einem Ganzen verdichten und Ursache (Brandstiftung, Unfall, Ingerimms Wirken etc.) und Verlauf des Brandes erkennen lassen können (bis 12 LkP*). Schließlich zeichnen sich weitere Details ab, etwa wie heiß oder wie schnell das Feuer brannte, ob und welche Brandmittel eingesetzt wurden, oder gar die 'Handschrift' eines Brandstifters (über 12 LkP*).
Wirkungsdauer: augenblicklich

Bootssegen III / PP / Speziell
Herkunft: Efferd, Swafnir
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Aus Schalen mit den Symbolen des Efferd werden Bug, Heck, Mast und Segel des Bootes mit geweihtem Wasser gesegnet. Dazu wird das *Du regnest* gesungen und mit der zukünftigen Mannschaft gebetet.
Auswirkung: Kein gläubiger Seemann würde ein ungesegnetes Boot besteigen oder wagen, es ohne seine Billigung aufEfferds Meer hinauszufahren. Der Segen wappnet Boot und Mannschaft gegen Frevler Efferds (MU+2 bei Anrufung Efferds) und macht es - so zumindest der Glaube - erst möglich, dass die Besatzung bei Schiffbruch u. ä. in Efferds Wasserreich einkehrt. Wer auf einem ungesegneten Boot stirbt oder mit ihm untergeht, dessen Seele wird ewig ruhelos bleiben, heißt es. Der SCHIFFSSEGEN (**Grad IV**) gilt für mehrmastige Wasserfahrzeuge und ist eine *Zeremonie*.
Wirkungsdauer: LkP* Jahre, bei großen Reparaturen und Umbauten wird ein neuer Segen notwendig.

Borons süße Gnade IV / P / Speziell
Herkunft: Boron, Kamaluq (ERLÖSUNG DES TAPAMS)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Der Gläubige wird gewaschen, geläutert und unter Einsatz von Lotoswein in Trance versetzt. Der Priester ruft den Stab des Vergessens herbei. (Ein Kamaluq-Geweihter verwendet Kräuterrauch und den Beistand des Großen Tapams und der Elefanten an.)
Auswirkung: Diese Liturgie schenkt einer Person Vergessen über einen vom Priester bestimmten Zeitraum, ein Ereignis oder einen Wissensbereich. Je nach Umfang des Vergessens kann der Spielleiter diese Liturgie auch auf Stufe V heben, wenn zum Beispiel das halbe Leben oder sämtliche Wissensbereiche vergessen werden sollen. Umgekehrt kann auch ein vergessenes Ereignis ins Gedächtnis zurückgerufen werden, gar ein Vergessenszauber aufgehoben werden. Die LkP* +10 werden in diesem Fall von den ZfP* des Zaubers abgezogen und so die Wirkung vermindert (davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer). Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei. Die Anwendung auf nicht willige Personen muss vom Raben per Dispens gestattet werden.
Wirkungsdauer: permanent

Buchprüfung III / P / Speziell

Herkunft: Phex (Grangor), Hesinde und Nandus (HESINDES FINGERZEIG, Kuslik)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht bis Zeremonie (je nach Dike des Buches)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte streicht mit den Händen über das zu untersuchende Buch und richtet seine Bitten um Wissen an Nandus.

Auswirkung: Die Liturgie ermöglicht es einem Geweihten, die für ihn interessanten Stellen in einem Buch aufzuspüren. Eigentlich geschaffen, um Geschäftsbücher zu kontrollieren, lässt sich das Mirakel auch auf 'wissenschaftliche', kirchliche oder magische Texte anwenden, allerdings muss er, je nach Komplexität des Inhalts, in einem passenden Wissenstalent einen entsprechenden Talentwert aufweisen (in der Regel mindestens 7, evtl. auch höher), um sie verstehen zu können.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Cereborns Handreichung II / P/ Allgemein

In der Hesinde-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem HANDWERKSSEGEN (Seite 98).

Daradors Bann der Schatten IV / Z /Speziell

Herkunft: Praios

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet viermal den Segen *Licht des Herrn*, jeweils mit Segensgeste abgeschlossen, öffnet ein Gefäß mit einem Strahl des *Ewigen Lichts* (Seite 105) und spricht: "Weise deinen Diener Darador, mir beizustehen! Es sei!"

Auswirkung: Nach Zelebrierung dieser Liturgie werden innerhalb einer stationären Zone alle Schatten aufgehoben, d.h. jeder Fleck in der Umgebung wird in helles Tageslicht getaucht. Diese Liturgie schwächt jegliche Form magischer Lichtmanipulation, optische Illusionen wie auch den ECLIPTIFACTUS-Schatten eines Magiers innerhalb der Bannzone, oder hebt sie gar völlig auf. Die LkP*+ 10 des Geweihten werden von den ZfP* des Zauberers abgezogen und so die Wirkung vermindert (davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer). Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber. Wird die Wirkung nur vermindert, so steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Wirkung, wenn die Wirkungsdauer der Liturgie endet. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei. Lichtempfindliche Kreaturen in der Zone nehmen schwersten Schaden oder werden direkt vernichtet.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Daradors prüfender Blick III / G / Speziell

In der Praios-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem UNVERSTELLTEN BLICK (Seite 113).

Das Schwarze Fell durch das Rote Blut II / G / Speziell

Herkunft: Kor

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte fügt sich selbst eine blutende Wunde (1W SP) am linken

Arm zu und schüttelt diesen neunmal gegen den Feind, wobei er jeweils einen der Beinamen Kors ausruft.

Auswirkung: Der Geweihte erhält für einige Zeit eine zähe und widerstandsfähige Haut, deren RS doppelt so hoch ist wie die Zahl der selbst zugefügten SP, durch die er aber keine Behinderung erleidet. Der RS addiert sich zum Schutz einer getragenen Rüstung, lässt sich aber nicht mit dem Zauber ARMATRUTZ kombinieren.

Wirkungsdauer: LkP* Kampfrunden

Der Gänsemutter warmes Nest II / G / Speziell

In der Travia-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem ZUFLUCHT FINDEN (Seite 115).

Des Herren Goldener Mittag I/G/Speziell

In der Praios-Kirche bekannte Liturgie, entspricht der WEISUNG DES HIMMELS (Seite 115).

Dorlens Verbrüderung VI / PPP / Speziell

Herkunft: Rahja (Joborn)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet in einem Gebet St. Dorlen um ihren Beistand. Dann stimmt sie ein heiteres Lied an, mit dem sie das *Joborner Friedenslicht* herbeiruft (s. **GKM 79**).

Auswirkung: siehe bei Talismanen

Wirkungsdauer: augenblicklich: Die Feinde werden sich als Freunde trennen und sind für LkP* Tage auch nicht wieder gegeneinander aufzuheizen. Später aber können die Parteien natürlich wieder aufeinander losgehen (bei einigen mag die Freundschaft jedoch bestehen bleiben).

Dreifacher Saatsegen III / ZZ / Speziell

Herkunft: Peraine, Himmelswölfe (GRISPELz' ACKERSEGEN)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte streut mit der Geste des Sämanns eine Handvoll trockenen Ackerboden über die Saat, wobei sie in innigem Gebet den Beistand der Göttin herabfleht. Dies geschieht dreimal hintereinander.

Auswirkung: Die Saat keimt in normalem Ackerboden zuverlässig zu gesunden, widerstandsfähigen Sprösslingen, unabhängig davon, ob es regnet, hagelt oder schneit. Auch vor Überschwemmungen und Stürmen ist die Saat geschützt. Vom Sprösslingsstadium an ist die Saat aber sich selbst überlassen. Die Wirkung von schädigenden Zaubern (z.B. der Hexenfluch *Kornfäule*) oder Dämonenkräften wird um 10 +LkP* reduziert.

Wirkungsdauer: permanent, schützt jedoch nicht vor äußeren Einflüssen höherer Mächte.

Dythlinds Wandeln im Feuer II/ G/ Speziell

In der Travia-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem VERTRAUTER DER FLAMME (S. 113).

Efferdsegen III / ZZZ / Speziell

Herkunft: Efferd (Mittel- und Südaventurien)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: je nach Größe des Gebiets Andacht oder Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester geht die Felder ab und besprenkelt sie mit geweihtem Was-

ser, dabei bittet er um Efferds und Belemans (oder eines anderen Windes) Segen.

Auswirkung: Innerhalb der nächsten Tage wird Regen für den Saatwuchs über den Feldern abregnen, so dass die Saat bei fruchtbarem Boden und entsprechender Pflege gut aufgeht bzw. die Feldfrucht gut wachsen kann.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

Eherne Kraft - Iodernder Zorn VI/ZZZ/Speziell

Herkunft: Angrosch (Schlund), Ingerimm (Notmark)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte hält mit ausgestreckten Armen Laterne und Schmiedehammer dem Himmel entgegen und ruft mit flammender Rede die Macht Ingerimms herbei: "Heilige Esse, die ewig brennt, erwache zu glühendem Zorn! Hammer Alverans, der ewig schlägt, zerschmettere deine Feinde!"

Auswirkung: Mit dieser machtvollen Liturgie werden die elementaren Urgewalten des Feuers und des Erzes in der Umgebung heraufbeschworen, um Frevler und Feinde der Schöpfung zu strafen. Dies kann je nach Umgebung durch ein sich schnell zur Feuersbrunst ausbreitendes Feuer, ein kräftiges Beben der Erde oder einen plötzlichen Ausstoß von Lava und Glutstücken geschehen. Der Geweihte selbst bleibt als einziger vollständig von den unmittelbaren Auswirkungen verschont. Zum Schaden siehe Basis 117: einmalig 4W6 SP und dann 2W6 SP pro KR im Wirkungsbereich.

Wirkungsdauer: augenblicklich; wie lange die Manifestationen dann andauern, ist allein Ingerimms Wille.

Anmerkung: Das Ritual ist oftmals das letzte Mittel, um gegen mächtige Gegner zu Felde zu ziehen, und nicht einmal einer Handvoll von hochrangigen Geweihten bekannt.

Ehrenhafter Zweikampf II/P + P/Speziell

Herkunft: Rondra

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (10 +)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Liturgie wird mit einer Aufforderung zum Duell eingeleitet und meist mit dem Choral der Heiligen Ardare unterstützt: "Dir zu Ehren kämpfe und streite ich. Dir zu Ehren, nur in deinem Namen. Dir zu Ehren ich leb', dir zu Ehren ich sterb', dir zu Ehren bis in Ewigkeit!"

Auswirkung: Die Geweihte zwingt ihr Gegenüber und alle möglichen Eingreifenden auf beiden Seiten zu einem Ehrenhaften Zweikampf: Jede Kämpfende hat genau eine Gegnerin, niemand führt Schläge von der Seite oder von hinten aus, unbewaffnete oder unbewehrte Gegnerinnen werden nicht angegriffen. Ein Verstoß gegen diese Regeln ist nur nach einer gelungenen *Selbstbeherrschungs-Probe* +10 +LkP* möglich. Meist werden diese heiligen Duelle bis zum Tode gefochten, das Ergebnis gilt als Göttinnenurteil. Auf Dämonen ist die Liturgie nicht anwendbar, wohl aber auf Paktierer (Mirakelprobe um den doppelten Kreis der Verdammnis erschwert).

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

Eidechsenhaut III / P(G) / Speziell

Herkunft: Tsa, Zsahh

Reichweite: Berührung / selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte streicht sich oder der Nutznießerin der Liturgie zerstörte Asche von Eidechsenhaut (natürlich nicht vom lebenden Tier gewonnen) über den Leib und bittet um eine schützende Haut.

Auswirkung: Die Haut der Betreffenden überzieht sich mit einer dicken Schuppenhaut, die einen RS von LkP*/2 Punkten verleiht. Nach Ablauf der Wirkung jedoch häutet sich die Gesegnete (GE und FF sinken um LkP*/4) und ist in dieser Zeit zu kaum einer Bewegung in der Lage.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden, dann setzt die LkP* SR dauernde Häutung ein.

Eidsegen I / P / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Einige Tropfen Blut des Eidschwörenden werden in einer Schale gesammelt (und, bei mehreren Schwörenden, darin vermischt). Über der Schale spricht der Geweihte die Worte: "Heilige Herrin / Heiliger Herr [Gottesname] und Heiliger Herr Praios, segnet diesen Schwur mit eurem Geiste. Die Worte, die nun gesprochen werden, sollen heilig sein, wie auch ihr Sinn und ihre Bedeutung. Sie werden aus freien Stücken geschworen, ohne Dunkelsinn oder Tücke im Geist, und euch als Hütern anempfohlen. Wer jedoch diesen Schwur tut, um seine Bedeutung zu verzerren, wer den anderen gegen seinen Willen zwingt oder wer den heiligen Eid schließlich bricht, der sei eurer Strafe anempfohlen." Dann hebt der Schwörende die Eidfinger (Zeige- und Mittelfinger) und leistet freiwillig den Eid.

Auswirkung: Legt ein Gläubiger ein Gelübde ab (z.B. "Ich gelobe, die Not der Armen und Hungernden zu lindern, wo ich auf sie treffe."), nennt er im Eid zugleich die Strafe, die er auf sich nehmen will, wenn er den Eid bricht (etwa "Verwehre ich aber jemandem Hilfe in der Not, so will ich fortan vor Scham stottern."). Der geleistete Eid wird sinngemäß gesegnet. Eventuelle Mut-Proben, die der Meister verlangen kann, wenn die Erfüllung des Eides mit Gefahren zusammenhängt, werden um LkP*/2 Punkte erleichtert.

Wird der Eid gebrochen, so tritt die in der Eidformel genannte Strafe ein. (Wird keine Strafe genannt, gilt er bei Bruch als *Eidbrecher* - siehe auch **GKM 9**).

Diese Strafe muss ein konkreter, regeltechnisch fassbarer Nachteil zu Lasten des Eidschwörenden sein, etwa einer der Nachteile aus **AH 112 ff.** - heilige Eide werden nicht "beim Leben meiner Großmutter" geschworen. Eidbrecher können nicht oder nur abgeschwächt in den Genuss anderer Mirakel oder Liturgien kommen. (Regeltechnisch werden die bei der Liturgiekenntnis-Probe des den Eid fügenden Priesters übrig behaltenen Punkte immer dann vom Ergebnis ei-

ner neuen Probe auf ein Mirakel oder eine Liturgie abgezogen, wenn überprüft wird, wie stark die Wirkung auf den Eidbrecher ist - bei allen anderen wirkt sie jedoch in vollem Umfang).

Ein Beispiel: Praios-Priester Praiodan besiegelt mit dem EIDSEGEN (und 3 LkP) den Schwur der freien Bürgerin Harika, dass sie für fünf Monate gegen kein Gesetz des Herren Praios verstoßen wird. Harika aber sieht sich nach zwei Wochen gezwungen, ihren herzkranken Vater über den Zustand des gemeinsamen Geschäftes zu belügen - da Praios die Wahrheit als hohes Gut ansieht, verstößt sie gegen den abgelegten Eid. Da sie keine Eidstrafe festgelegt hat, gilt sie somit als Eidbrecherin.*

Einige Wochen später geht Harika mit ihrem Geliebten Hagen in den Rahja-Tempel, wo die Priesterin Rahjinia die Verbindung der beiden mit einem HELLIGEN LIEBESSPIEL heiligen möchte. Rahjinia muss nun jedoch bei der Berücksichtigung von Harika von den von ihr erzielten 5 LkP vor sämtlichen Verrechnungen die 3 des verletzten Eides abziehen, die Praiodan damals erwirkte, während Hagen die Liturgie Rahjinas in vollem Umfang genießen kann. Das HEILIGE LIEBESSPIEL wird also weniger lange auf Harika wirken als auf Hagen, und sie wird auch einen geringeren Bonus auf ihren Talentwert Betören erhalten.*

Der vor Praios beschworene HEILIGE LEHNSEID (**Grad II, P+P**) wird im Regelfall von Praios-Priestern besiegelt. Meist wird keine Strafe benannt, so dass ein Eidbrecher mit den entsprechenden Konsequenzen (siehe **GKM 9**) rechnen muss.

Beide Parteien verpflichten sich vor Praios zu Sorgepflicht bzw. Untertanentreue und werden von ihrem Gewissen angehalten, den Schwur einzuhalten, bei einem einseitigen Bruch des Eides wird auch nur die eidbrechende Partei als Eidbrecher gezeichnet.

Der phexgefällige HÄNDLERSEGEN (**Grad II, P+P**) verpflichtet die

Handelsparteien auf die buchstabengetrene Einhaltung von vereinbarten Vertragsbedingungen, solange diese den Gesetzen Phexens nicht widersprechen. Die Liturgie wirkt übrigens nicht nur auf Handelsverträge, sondern kann auch über Dienstleistungen abgeschlossen werden.

Der Geweihte kann den Eidsegen auch auf sich selbst anwenden.

Dieser Segen gilt als Gabe des Praios und wird benutzt, um ernsthafte Gelübde zu segnen und abzusichern. Ganz allgemein sind mit Gelübden Zusagen

gemeint, sich mindestens einige Monate auf eine bestimmte Weise zu verhalten — als ein schnelles Mittel, Leute auf wahre Aussagen zu vereidigen oder Ehen zu schließen, eignet sich das Ritual nicht. Erzwungene Eide sind nichtig.

Wirkungsdauer: Die Dauer wird im Eid selbst festgelegt, höchstens aber LkP* Monate (**Grad II** für Jahre). Ein Eid bis zum Lebensende ist mit dieser Liturgie möglich, muss aber auf **Grad III** gesprochen werden (und zieht alle Folgen eines

GROßEN EIDSEGENS nach sich, siehe auch *Mal des Frevlers* in **GKM 10**).

Anmerkung: Formt der Schwörende beim Eid die Finger einer Hand zu der so genannten *Dämonenpralle* (Hand zur Faust geballt, kleiner Finger und Zeigefinger gekrümmt empor gebogen), ist der Eid nichtig (weshalb beim Schwur meist beide Hände in die Zeremonie eingebunden werden ...). In diesem Fall sind beide Parteien nicht an den Schwur gebunden und tragen auch keine Folgen, wenn sie ihn brechen. Selbst wenn die andere Partei nicht weiß, dass der Schwur nichtig ist, fühlt sie sich doch weniger verpflichtet, ihn einzuhalten (ob sie sich moralisch daran gebunden fühlen, ist eine andere Sache).

Ein Bild für die Ewigkeit II / G / Speziell

Herkunft: Nandus, Tairach

Reichweite: Selbst / so weit der Sinn reicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten und Gebete: Der Geweihte konzentriert sich während eines Gebetes intensiv darauf, dass sich in der Sinneswahrnehmung, die er erhalten will, ein deutliches Zeichen der Anwesenheit der Göttlichkeit zeigt. "Meister Nandus! Meister der Meister! Meister der Augen, der Ohren, der Nase, der Zunge und der Hände. Gewähre meinem [Auge / Ohr ...] Bestand. Gewähre meinem Geist Festigkeit, auf dass er [das Bild / den Geruch ...] erhält. Gewähre, dass Satinav nicht [das Bild / den Geruch ...] verschwimmen lässt!"

Auswirkung: Der Geweihte kann sich einen einzelnen Sinnesindruck in allen Details auf ewig einprägen (dazu legt er eine um 10 + LkP* erleichterte *Sinnesschärfe-Probe* ab), egal, ob es sich dabei um den Blick auf eine Landschaft, einen Text, den Geschmack eines Getränks, den Geruch einer alchemistischen Mixtur oder die Oberflächenstrukturen einer unbeleuchteten Relieftafel handelt. Sich einen zusätzlichen Sinn einzuprägen erhöht den Grad der Liturgie um eins.

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR / permanent

Ein Freund in Zeiten der Not

IV / G / Speziell

Herkunft: Aves

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Zyklus (Stunden, Tage manchmal Wochen)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spielt in Momenten der Einsamkeit oder Not auf seiner Flöte und wendet sich an Aves mit der Bitte um Beistand. Er nimmt das Flötenspiel täglich wieder auf.

Auswirkung: In näherer Zukunft wird ein neuer Gefährte den Weg des Priesters kreuzen oder ihn aus einer Notlage befreien. Die genaue Wirkung ist Meisterentscheid: Aves' Wege sind verschlungen und indirekt.

Wirkungsdauer: augenblicklich / siehe oben

Elementwandlung II / P / Speziell

Herkunft: H'Szint

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester nimmt ein Objekt in die Hand, wobei er es mit der Hand voll umschließen können muss, schließt sie langsam und konzentriert seine Kraft darauf. Danach öffnet er sie wieder und betrachtet den verwandelten Gegenstand.



Auswirkung: Nach dem Öffnen der Hand hat sich das Objekt in ein anderes nach Wahl des Priester verwandelt. Die Reinheit der Materialien ändert sich aber nicht: Zum Beispiel lässt sich Staub in Holzmehl verwandeln, Erz in frisches Holz, Diamant in Theriak (zur Reinheit vergleiche **MWW 102**). Soll zusätzlich die Reinheit geändert werden, so wird pro Stufe Reinheit der Grad der Liturgie um 1 erhöht.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Entzug des Wissens II / P / Speziell

Hochschamanen der Orks bekannte Liturgie, entspricht dem ENTZUG VON NANDUS' GABEN (s.u.).

Entzug von Nandus' Gaben II / P / Speziell

Herkunft: Nandus, Hesinde, Phex (selten), Tairach (ENTZUG DES WISSENS)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (15, entsprechend der Rezitation)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt bedend das Zeichen des Hohen Trignons und berührt sodann den Verfluchten: "Meister Nandus! Meister der Meister! Siehe den Frevler, der deine Gaben missbraucht. Siehe, wie er die Gaben Hesindes missbraucht! Siehe, wie er Phexens Gaben missbraucht. Lege Nebel um seinen Geist. Lege Ketten an seine Gedanken. Lege Steine auf seine Sinne. Siehe den Tor ohne deine Gaben!"
Auswirkung: Der vom Geweihten Verfluchte wird mit Dummheit (KL-7, IN-3) und umnebelten Sinnen (TaW *Sinnenschärfe* -7) geschlagen; er kann nicht die Vorteile *Glück, Gutes / Eidetisches Gedächtnis, Herausragender (Sechster) Sinn, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Richtungssinn* oder *Zeitgefühl* nutzen und die Gaben *Gefahreninstinfy, Magiegespür, Prophezeien* oder *Zwergennase* sowie Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* nur um 5 + LkP*/2 Punkte erschwert wirken.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang

Erlösung des Tapams IV / P / Speziell

Bei Kamaluq-Geweihten bekannte Liturgie, entspricht BORONS SÜSSER GNADE (Seite 91).

Erneuerung des Geborstenen I / P / Speziell

Herkunft: Ingerimm, Angrosch, Gravesch, Tsa
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht.
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte hebt seine Laterne mit der linken Hand und lässt das Licht auf das zu reparierende Objekt fallen. Dann legt er die Rechte auf das Objekt und spricht ein Gebet
Auswirkung: Mit dieser Liturgie können beschädigte, leblose Objekte repariert werden. Bei besonders starken Schäden (z.B. einer zersplitterte Glaskaraffe), entscheidet der Meister, ob und in welchem Umfang eine Reparatur überhaupt möglich ist. Eine Neuanfertigung ist mit dieser Liturgie nicht möglich. Auf Grad I lassen sich einfache Haushaltsgegenstände reparieren, auf Grad V auch komplexeste Feinmechanik. Eine beschädigte, aber noch nicht zerbrochene Waffe erhält durch die Liturgie einen um LkP*/2 verbesserten Bruchfaktor, jedoch nicht unter den Ausgangswert des BF.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Etilias Gnade III / P / Speziell

Herkunft: Boron (Etilianer)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole: Der Geweihte bereitet den Sterbewilligen mit Gebeten an Boron, Uthar und Etiha auf seinen baldigen Tod vor und zeichnet ihm dann mit Salbungöl, dem Asche beigegeben wird, einen Pfeil auf Stirn und Herz.
Auswirkung: Nach Ende der Zeremonie versinkt der Sterbewillige in tiefe, visionäre Träume und stirbt spätestens zum nächsten Sonnenaufgang.
Anmerkung: Diese Liturgie lässt sich nicht auf Unwillige anwenden und wird meist verwandt, um Todkranken und Leidenden einen angenehmen Tod zu ermöglichen.
Wirkungsdauer: permanent

Etilias Zeit der Meditation I / P / Speziell

Bei den Etilianern bekannte Liturgie, eine Variante des RUFZURRUHE (Seite 107).

Ewiger Wächter V / S / Speziell

Herkunft: Kamaluq
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Großritual
Symbole, Gesten, Gebete: Der Medizinnmann begibt sich zu dem heiligen oder mit einem Tabu belegten Ort, den er künftig bewachen will, isst das Herz eines getöteten Jaguars und hüllt sich ganz in dessen Haut ein.
Auswirkung: Der Schamane verwandelt sich selbst in einen Jaguar beliebiger Art. Er verliert dabei seine magischen Fähigkeiten, bleibt aber im Vollbesitz seiner geistigen und karmalen Kräfte — wie er diese in Tiergestalt einsetzen kann, bleibt Meisterentscheid, jedoch wird eine solche Figur nicht mehr vom Spieler geführt. Er kann sich nicht weiter als RkP* Meilen von dem zu beschützenden Ort entfernen. Jedes Mal, wenn der Tierkörper des Schamanen stirbt und er als Jaguar bereits Nachkommen gezeugt hat, geht sein Geist auf ein von ihm gewähltes Junges über — und das ohne jegliche Zeitbegrenzung, so lange es Nachkommen gibt.
Wirkungsdauer: permanent

Ewiges Wissen V / P / Speziell

Herkunft: Tairach
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual
Symbole, Gesten, Gebete: Der Tairach-Priester lässt sein Blut in eine Schale laufen und trinkt es dabei mit seinen Erinnerungen. Dann gibt er es seinem Schüler zu trinken.
Auswirkung: Der Schamane lässt einen Teil seines Wissens auf einen anderen Ork (meist seinen Schüler) übergehen: Er bestimmt beliebige Wissens- und Sprachtalente sowie Sonder- und Ritualfertigkeiten, die er durch das Ritual völlig verliert (d.h. sie sinken auf den Wert 0). Der Schüler kann sich das Wissen jedoch erst zu Nutzen machen, wenn er es verarbeitet hat (wozu ein Viertel der AP aufgewendet werden müssen, die für das Erlernen der entsprechenden Talente und Fertigkeiten eigentlich fällig wären).
Anmerkungen: Dieses Ritual geht mit einem erheblichen Verlust an LE einher (dessen Anteil an der Gesamt-LE etwa dem Anteil am gesamten Wissensschatz des Schamanen entspricht) und wird nur in zwei Situationen angewandt: Wenn ein alter Tairach-Priester einen Teil seiner schwer

auf ihm lastenden Erinnerungen loswerden will, oder wenn er seinen Tod kommen sieht. Zusammen mit dem Ewigen Wissen übernimmt der junge Ork auch große Verantwortung (was dem Nachteil Verpflichtungen entspricht). Sollte er dieser Verantwortung nicht gerecht werden, muss er damit rechnen, Zeit seines Lebens von anderen Orks als Verräter gejagt zu werden.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Exkommunikation III / P / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Andacht
Auswirkung: Dieses Ritual schließt einen Frevler aus der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft aus: Er erhält das *Mal des Frevlers* (siehe **GKM 10**) und wird keinen Zugang zu den Paradiesen der Zwölfe erhalten, wenn er vor Tilgung des Makels stirbt. Exkommunizierte Geweihte verlieren sämtliche Karmaenergie (Grad IV) und können natürlich auch keine durch Gebete o.a. wieder gewinnen; ihr geistlicher Stand ruht, bis sie Buße getan haben. Wenn die vom Exkommunizierenden verhängte Bußqueste vollbracht ist, endet der Ausschluss von kirchlichen Segnungen automatisch. Eine nur Kirchenoberhäuptern bekannte Variante der EXKOMMUNIKATION auf Grad V nimmt die Weihen dauerhaft von einem Priester. Geweihte sind mittels der *Seelenprüfung* dazu in der Lage, einen exkommunizierten Frevler zu erkennen, nicht jedoch, gegen das Gesetz welchen Gottes sich die Person vergangen hat.
Anmerkung: Diese schwere Strafe für Gegner der Kirche ist nicht leicht zu tragen, auch wenn z.B. ein überzeugter Magierphilosoph gut mit dem Ausschluss von allen kirchlichen Wohltaten leben können. Der Priester sollte es sich nicht leicht machen, die Exkommunikation zu verhängen (sein Gott wird es jedenfalls nicht leicht nehmen), und sollte danach streben, den Ausgestoßenen nicht etwa aufzugeben, sondern ihn in die Schar der Gesegneten zurückzuholen. Die Bußqueste jedenfalls sollte hart, aber nicht unlösbar ausfallen und sowohl zur Kirche des Geweihten wie auch zur Art des Frevlers passen.
Wirkungsdauer: bis die Buße vollzogen ist bzw. permanent. Hier erhöht die Stufe also nicht die prinzipiell mögliche Wirkungsdauer, sondern entfernt nur die 'Abbruchbedingung'.

Exorzismus III / P / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult (z.B. Boron: SALBUNG DER HL. NOIONA, Peraine: GROSSE SEELENWASCHUNG bekannt), Angrosch, Gravesch, H'Ranga
Reichweite: Sicht (7 Schritt)
Ritualdauer: Stoßgebet (15) bei Dämonen, Zeremonie bei besessenen Personen und Paktierern.
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte tritt auf die Wesenheit oder ihren Gastkörper zu und spricht die Formel: "Im Namen meines Herren / meiner Herrin [Götternamen] befehle ich dir, unheiligstes Gezücht, zurückzukehren in die Niederhöllen, aus denen du gekrochen bist."
Auswirkung: Durch diesen Bannspruch vernichtet die Geweihte einen dämonischen Diener des Widersachers ihrer Gottheit. Der Dämon muss sich im Sichtfeld der Geweihten befinden und kann während der Zeremonie ungehindert agieren, also auch die Geweihte angreifen. Die Mirakelprobe ist um die Beherrschungsschwierigkeit des Dämons erschwert.

Mit dieser Liturgie können Niedere Dämonen vernichtet werden, für Gehörnte Dämonen (oder Niedere Dämonen anderer Domänen) muss sie auf **Grad IV** aufgestuft werden. Eine komplexere Variante (**Grad V**) erlaubt das Exorzieren von Gehörnten Dämonen anderer Domänen als der des Widersachers und das Aufheben von Unheiligtümern des erzdämonischen Widersachers, ist jedoch nur in den höchsten Rängen der Kirchen bekannt, ebenso wie das Exorzieren von Unheiligtümern anderer Domänen als der des Widersachers des eigenen Gottes, das **Grad VI** entspricht. Dieses klassische Ritual, um Dämonen auszutreiben, ist sehr mächtig gegen die unmittelbaren Feinde des Gottes.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Feuersegen I / G / Allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Swafnir), Angrosch, Gravesch
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (8)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt ein Segenszeichen und streckt die Hand aus, während er die Worte spricht: "Herrin / Herr [Gottheit] und Herr Ingerimm, schenkt uns Sterblichen vom himmlischen Feuer, aufdass es uns helfe mit seiner Kraft und euer Lob verkünde."

Auswirkung: Die Segnung lässt ein Feuerchen in der Größe einer Kerzenflamme aus dem Zeigefinger des Geweihten züngeln. Die Flamme ist gefeit gegen Wind und Sturm, Regen und Schnee; völlig in Wasser untergetaucht erlischt aber auch sie. Sie brennt, bis das brennbare Material zu einem gewöhnlichen Herd-, Schmiede-, Lager- oder vor allem Opferfeuer entzündet ist.

Mit diesem Segen kann der Geweihte auch ein Feuer von bis zu einem Rechtschritt Brennfläche gegen ein Erlöschen aus den genannten Gründen schützen — und zwar für LkP* Stunden, höchstens aber, solange ausreichend Brennstoff nachgelegt wird. Das Feuer gilt als gesegnetes Feuer(siehe auch OBJEKTSEGEN).

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR/LkP* Stunden.

Feuertaufe IV / P / Speziell

Herkunft: Angrosch
Diese spezielle Form der INITIATION (siehe Seite 100) umfasst das komplexe Ritual der zwergischen Feuertaufe, dem Äquivalent der Angroschim zur menschlichen Initiation.

Firuns Einsicht IV / G / Speziell

Herkunft: Firun (besonders Bjaldorn, Riva und Tiefhusen)
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte vertieft sich in ein Gebet und versenkt sich in die ihn umgebende Natur.

Auswirkung: Durch das Wunder erscheint Firuns Ring auf dem Finger des Geweihten, durch den er die Nähe von allen Lebewesen innerhalb von LkP* Meilen spürt. Dadurch kann er den Weg zur nächsten Siedlung finden, Jagdwild aufspü-



ren, Menschen verfolgen oder Orks jagen.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Flagge des Regenbogens III / G + PPP / Speziell

Herkunft: Tsa (Nostria und Andergast), Zsahh (statt Flagge eine große Opalscheibe)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: kurze Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte segnet die Friedensflagge (eine Flagge in den Farben des Regenbogens, häufig auch mit einer Eidechse versehen), indem sie Blumensamen über sie streut, die Göttin preist und für die kriegsführenden Parteien um einen Neuanfang bittet.

Auswirkungen: Im Zeichen dieser Flagge muss sämtlichen Kämpfenden im Sichtbereich eine *Se/bslbeherrschungs-Probe* +5 + LkP* gelingen, um weiterzukämpfen, die Parlamentärin ist durch Tsas Segen gegen Angriffe vollständig geschützt (sofern sie selbst nicht aggressiv vorgeht). Wird trotz der Flagge weitergekömpft, erhalten die Angreifer eine Erschwerung von LkP*/2 Punkten auf Attacke bzw. LkP* auf Fernkampfangriffe. Wird eine (Friedens-)Verhandlung durch die Flagge geschützt, sind zusätzlich dämonische Einflüsterungen zum Stören der Verhandlungen ausgeschlossen; wer das Einvernehmen der Verhandlungen durch einen Angriff oder Verrat bricht, gilt als *Eidbrecher* (siehe **GKM 9**), wer gar die Flagge allein mit dem Ziel unter die Feinde trägt, sie zu hintergehen oder anzugreifen, erhält das *Mal des Frevlers* (siehe **GKM 10**).

Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden

Freundliche Aufnahme III / G / Speziell

Herkunft: Aves, Travia
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Aves-Pnester sammelt Steinchen am Wegesrand und betet jeweils kurz über ihnen, wobei sie sich gelb färben. Dann

nimmt er sie einen nach dem anderen und wirft sie während der Wanderschaft vor sich auf den Weg. (Travia-Priester benutzen Gänse-daunen.)

Auswirkung: Die Steine fallen durch die Kraft der Liturgie so auf den Boden, dass sie den direkten Weg zu einem bewohnten Heim weisen. Der gewählte Weg ist nicht durch unüberwindbare Hindernisse versperrt, kann jedoch unwegsam und gefährlich sein. Üblicherweise wird die Aufnahme eine freundliche sein (Meisterentscheid).

Wirkungsdauer: LkP* SR

Frieden der Melodie I / Z / Speziell

Herkunft: Aves
Reichweite: Sicht (Zone von LkP* Schritt)
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spielt eine beruhigende Melodie auf seiner Flöte.

Auswirkung: Mit Einsetzen der Melodie werden niedere Wesen beruhigt: Tiere, die den Geweihten anfallen wollen, beruhigen sich und ziehen sich im Allgemeinen sogar zurück. Intelligente Wesen oder Dämonen werden nicht beeinflusst, Tiere unter Beherrschung nach Maßgabe des Meisters.

Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden

Fünfte Lobpreisung des Frühlings V / P / Speziell

Herkunft: Peraine (nördliches Aventurien), Him-melswölfe (SCHWITZHÜTTE)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus
Symbole, Gesten, Gebete: An zwölf aufeinander folgenden Tagen muss sich die Kranke in schwarzen Moorschlamm betten und dabei Lobpreisungen Perames rezitieren, die ihr von der Geweihten vorgeschrieben werden.

Auswirkung: Binnen dieser zwölf Tage gehen die Gebrechen auf das Maß eines rüstigen Gleichaltrigen zurück und sämtliche durch dämonische Mächte, Krankheiten oder Verletzungen verlorenen LeP (sowie bis zu LkP*/2 *permanent* verlorenen LeP) werden regeneriert.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Fürbitten des Heiligen Therbûn III / P / Speziell

Herkunft: Peraine
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus
Symbole, Gesten, Gebete: An drei aufeinander folgenden Tagen führt die Geweihte ein eingehendes Gespräch mit dem Kranken, um ihn dem göttlichen Beistand anzupfehlen. Dabei sind nicht nur die Frevler wichtig, von denen der Kranke gereinigt werden muss oder die er zumindest bereuen und für die er Buß-taten geloben muss, sondern auch alle der Göttin gefälligen Lebensziele, die nur von einem Gesunden verwirklicht werden könnten. Abschließend folgt ein Bad in gereinigtem Wasser.

Auswirkung: Die Mirakelprobe ist um die Stufe der Krankheit erschwert. Gelingt sie, tritt binnen einer Woche die vollständige Genesung von jeglicher herkömmlichen Krankheit ein. Siechtümer, die durch magische Flüche, von Dämonen oder auch als Strafe von Alveraniaren verhängt wurden, bleiben meist ungeheilt.

Wirkungsdauer: augenblicklich

**Garafans Gleißende Schwingen
V/P/Speziell**

Herkunft: Praios (Gareth)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte singt zwölfmal hintereinander einen lang andauernden Choral zu Ehren des Greifenkönigs Garafan und seines Gefolges. Bei dieser eindringlichen Bitte um Beistand wird eine Schwungfeder eines Greifen benötigt.

Auswirkung: Diese Liturgie ruft einen Greifen herbei (der jedoch einige Zeit benötigt, bis er ankommt), der dem Geweihten so lange zur Seite steht, wie er selbst es für nötig befindet.

Wirkungsdauer: unterschiedlich, siehe oben

Gebieten der Lava V / Z / Speziell

Herkunft: Ingerimm (Schlund, Zyklopeninseln)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte kniet sich in unmittelbarer Nähe eines besonders heißen Lavastroms auf den Boden und ruft den Heiligen A'isyphan um Hilfe.

Auswirkung: Als Fokus dient der gerufene *Finger Ingerimms* (GKM 74). Der Geweihte kann mit Hilfe des Talismans Lavaströme in bestimmte Richtungen lenken, nicht jedoch bergauf.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Geburtssegen I / P / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hebt das Neugeborene hoch und 'zeigt es ihrer Gottheit' mit den Worten: "Sieh, oh [Göttername], dieses schutzlose Kind, geschenkt durch die Gnade der ewigjungen Tsa: Herr / Herrin, ich bitte dich, schütze dieses Kind mit deiner göttlichen Kraft, auf dass es in seiner Unschuld nicht dem Bösen anheim falle, sondern den Weg zu dir und deinen göttlichen Geschwistern findet." Je nach Kirche kommt oft noch ein Kennzeichnung mit den Symbolen der Gottheit und / oder eine Salbung mit gesegneter Substanz hinzu; von Sonnenblumenöl in der Praios-Kirche bis zu Stutenmilch im Rahja-Kult.

Auswirkung: Diese Tsa-Segnung schützt die unschuldigen Kinder vor bösen Einflüsterungen, bis sie Verstand genug besitzen, ihren Weg selbst zu entscheiden. Die Seele eines durch den Geburtssegen geschützten Kindes empfängt ein göttliches Zeichen, so dass es während seiner Kindheit (die ersten zwölf Lebensjahre), vor den Einflüsterungen dämonischer Widersacher geschützt ist. Auch Kobolde haben keinerlei Interesse an derartig geschützten Kindern, was in der Praxis noch deutlich wichtiger sein mag. Alle in diesem Zusammenhang notwendigen Proben werden um die LkP*+ 10 erschwert. Ein verbreiteter Aberglaube besagt, dass ein derart geschütztes Kind direkt

Eingang in das zwölfgöttliche Paradies seines Geburtsgottes findet, falls es während seiner Kindheit stirbt. Im Alter von zwölf Jahren entscheidet sich ein Kind dann für die Initiationsriten einer der zwölf Kirchen (bzw. wird von den Priestern der im Kulturkreis üblichen Gottheit initiiert).

Wirkungsdauer: bis zum zwölften Geburtstag bzw. bis zu einer eventuellen Exkommunikation

Geistermantel III / G / Speziell

Bei den Hochschamanen der Orks bekannte Liturgie, entspricht ARGELIONS MANTEL (S. 89).

**Geläutert sei Erz und Goldgestein
III/P/Speziell**

Herkunft: Angrosch (Xorlosch, mäßig verbreitet), Gravesch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte nimmt einen (etwa faustgroßen) Erzklumpen und umschließt ihn mit beiden Händen festem Druck.

Auswirkung: Aus dem Erzgestein werden die nutzbaren Metalle in reinsten Form 'herausgepresst'. Die Liturgie reicht für einen Erzklumpen mit einem Stein Gewicht pro LkP*.

Wirkungsdauer: augenblicklich

**Gemeinschaft der treuen Gefährten
II/(P+P)/Speziell**

Herkunft: Travia (Festuni, Riva, Rommilys), Ifirn, Aves

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: eine Woche

Symbole, Gesten, Gebete: Eine Woche lang bleiben Tier und Besitzer Tag und Nacht beisammen; einmal täglich empfangen sie Essen aus der Händen der Pnestern und verzehren es gemeinsam. Schließlich segnet die Priesterin die Gemeinschaft der beiden.

Auswirkung: Der LO-Wert des Tiers steigt um 5 + LkP*/2 Punkte; es ist seinem Herrn gegenüber also ungewöhnlich treu ergeben und eher als sonst zu 'Heldentaten' bereit. Dies gilt nur so lange, wie auch der Mensch sich aufopferungsvoll um sein Tier kümmert und bereit ist, notfalls für es sein Leben zu riskieren (eine mehrfache Anwendung erhöht die LO des Tieres jedoch nicht weiter).

Wirkungsdauer: LkP* Monate

Gesang der Delphine II / P (G) / Speziell

Herkunft: Efferd (überall an offenen Gewässern), Swafnir

Reichweite: Berührung/ Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester legt sich oder der zu segnenden Person einen Aquamarin, eine Koralle oder eine Perle unter die Zunge und weicht seine Stirn mit heiligem Wasser, dann ruft er Swafnir um seinen Segen an. Stein, Perle oder Koralle werden hierbei nicht verbraucht und können weiterhin benutzt werden.

Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht die Empathie mit Meerestieren; allein Delphine können als intelligente Gesprächspartner gelten, zu allen anderen siehe den Zauber TIERGEDANKEN (LC 163).

Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden

Gesang der Wale II / G / Speziell

In der Swafnir-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem RUF DER GEFÄHRTEN (Seite 107).



**Gesegneter Fang
II / PP / Speziell**

Herkunft: Efferd, Swafnir

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten und Gebete: Der Geweihte ruft Swafnirs Segen oder Efferds

Wohlwollen auf Netze und Reusen herab,

die er dazu mit frischem Meerwasser besprenkelt.

Auswirkung: Die Liturgie bewirkt eine höhere Fangausbeute beim Fischfang auf dem Meer. Was sich in Netzen und Reusen findet, ist immer noch vom Zufall und der See abhängig, aber auf jeden Fall essbar. An Bord eines Expeditionsschiffes hat diese Liturgie schon etliche Menschen vor dem Verhungern bewahrt.

Wirkungsdauer: Die Fanggeräte bleiben LkP* Stunden lang gesegnet (was einer üblichen Ausfahrt entspricht).

Geteiltes Leid II / P / Speziell

Herkunft: Ifirn (Festum, Travingen, Gerasim und Riva)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin betet mit der Frierenden und ruft den *Mantel der Mascha* herbei.

Auswirkung: Die Priesterin kann den herbeigerufenen Mantel der Heiligen Mascha in zwei gleich große Hälften von der Größe des gesamten Mantels teilen (analog bei Aufstufung auf PP) und einer Frierenden spenden. Der Mantel schützt vor allen Auswirkungen von Kälte (besitzt also einen Kälteschutz-Wert von unendlich), vor Schnee, Hagel und Regen und schneidendem Wind. Endet die Wirkung, verschwindet der Mantel, sobald er aus dem Blick gerät.

Wirkungsdauer: bis die Frierende eine andere Möglichkeit bekommt, an wärmende Kleidung zu bekommen, maximal aber LkP* Wochen.

Gift der Erkenntnis II / G / Speziell

Herkunft: H'Szint (H'Rezzem, H'Rabaal), Hesinde (Al'Anfa)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hält die Schlange in beiden Händen über sich, lässt sich beißen und spricht: "Schlangengleiche! Dein Biss ist tödlich für die Unbereiten. Töte mich oder lasse mir Erkenntnis zuteil werden!" Die Geweihte verliert durch den Schlangenbiss nur die Hälfte der eigentlich anfallenden Lebenspunkte.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie kann die Geweihte die Gedanken einer anderen Person lesen. Der originale Giftschaden der Schlange in SP (vorder Halbierung) gibt die Dauer in KR an. Wenn die Probe auf *Liturgiekenntnis* nicht gelingt, fallen die normalen SP an (und die Liturgie wirkt natürlich nicht).

Grad III: Die Wirkungsdauer wird statt in KR in SR gerechnet, so dass die Liturgie auch die Tiefenerforschung der Geisteswelt der Person erlaubt. (Siehe BLICK IN DIE GEDANKEN, LC 32.)

Wirkungsdauer: SP KR, maximal LkP*xLO KR

Gilborns heilige Aura III / G / Speziell
In der Praios-Kirche bekannte Liturgie, entspricht ARGELIONS MANTEL (Seite 89).

Gleichklang des Geistes I / P / Speziell
Herkunft: Praise, Rahja, Tsa, Efferd
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte formt mit gespreizten Fingern eine Schale um den Kopf ihres Gegenübers, ohne ihn zu berühren. (Rahja-Geweihte zelebrieren diese Liturgie meist mit einem KUSS.)
Auswirkung: Die Geweihte erhält einen momentanen Eindruck von den Gefühlen ihres Gegenübers.
Wirkungsdauer: LkP* KR

Glückssegen I / P / allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (6)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte blickt den zu Segnenden an, nimmt seine Hände in die seinen und spricht: "Phex, Bruder meiner Herrin / meines Herrn [Gottheit], den Sterblichen schenkest du das Glück. Schenke nun auch [Name des Gesegneten] davon, und er wird es dir danken!"
Auswirkung: Der Empfänger dieses Segens kann wie unter dem Vorteil *Glück* (AH 108) eine Probe wiederholen und das für ihn günstigere Ergebnis wählen. Das 'erkaufte Glück' lässt sich jedoch nicht auf Talente anwenden, die dem Wesen der Gottheit des Geweihten (nicht des Gesegneten) entgegengesetzt sind.
Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR, maximal bis zur nächsten Talentprobe

Goldene Rüstung II / G / Speziell
Herkunft: Praios
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Symbole, Gesten, Gebete: "Herr Praios! Ewige Sonne! Gleißender Herr Alverans! Durch deine Gnade schütze mich der Glanz der Mauern Alverans! Es sei!" Das Gebet wird mit der *Bannenden Sonnenscheibe* abgeschlossen.
Auswirkung: Um den Geweihten bildet sich für die Dauer eine gleißende Aureole, die nicht nur die meisten Gegner davon abhält, den Geweihten anzugreifen (MU-Probe +LkP*/2 erforderlich, nach einmaligem Gelingen muss sie nicht wiederholt werden), sondern eventuelle Angreifer auch so verwirrt, dass sie nicht recht zu treffen vermögen (AT um LkP*/2 Punkte erschwert, FK-Probe um LkP* Punkte), ebenso alle Zauber, die gegen den Geweihten gewirkt werden sollen. Außerdem wirkt diese Aureole auf lichtscheue Kreaturen wie normales helles Sonnenlicht.
Wirkungsdauer: LkP* x10 KR

Goldener Blick III / G(ZZ) / Speziell
Herkunft: Angrosch (Xorlosch), Ingerimm (Angbar), Gravesh
Reichweite: Fern (je nach Material der Umgebung bis zu 30 Schritt)
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schließt die Augen und stimmt eine tiefe, brummelnde Melodie an. Dann streckt er die Arme aus und berührt Boden oder Wände.

Auswirkung: Der Geweihte erspürt die Gegenwart von Schätzen der Erde und kann die ungefähre Richtung dorthin bestimmen.
Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

Gorfangs Fluch IV / P / Speziell
Bei den Hochschamanen der Nivesen bekannte Liturgie, Variante des SIPPENFLUCHS (S. 110).

Göttliche Verständigung II / G / allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch
Reichweite: bis zum Heimattempel
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Auswirkung: Die Geweihte kann mittels dieser Liturgie einen mentalen Ruf von etwa 10 +LkP* Wörtern an ihren Heimattempel senden, wo die Worte von der Tempelvorsteherin oder derjenigen Geweihten gehört werden, die sie geweiht hat (oder aber deren Amtsnachfolgerin). Auf Stufe III kann man auch andere, wenigstens namentlich bekannte Geweihte erreichen, auf IV Geweihte beliebiger existierender Tempel.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Göttliches Zeichen I / ZZ / allgemein
Herkunft: universell
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (5)
Auswirkung: Der Geweihte erfleht ein göttliches Zeichen der Gottheit und stärkt so den Mut aller Anhänger seiner Gottheit, die das Zeichen wahrnehmen können, um einen Punkt. Das Zeichen entspricht dem Wesen der Gottheit (z.B. ein Donnergroll bei Rondra, ein Münzfunkeln bei Phex) und der Situation, ist prinzipiell aber ermahnender und nicht nützlicher Funktion (Hesinde-Priester können ein Buch von selbst aufschlagen lassen, dadurch jedoch nicht den entscheidenden Hinweis für ein Abenteuer finden — es sei denn, der Spielleiter wünscht dies -, sondern werden einen passenden religiösen Aphorismus finden). Auf Stufe III kann der Geweihte eine Erscheinung des heiligen Tieres oder Symbols — wie etwa ein Schwert oder eine Feuerzunge — seiner Gottheit herbeirufen, das jedoch nicht körperlich ist.
Wirkungsdauer: augenblicklich. Der Mut stärkt die Gläubigen für LkP* SR.

Grabsegen I / P / allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, H'Ranga
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt das Zeichen des gebrochenen Rades über dem Leichnam und spricht die Worte:
"Herr des Todes, einen Menschen will ich dir anempfehlen, dir, dessen Wirken beendend ist. Lass deine göttliche Gerechtigkeit den Urteilspruch finden für diesen Deresohn / diese Deretochter. Er / sie schied aus unserer Welt, und wir, die wir zurückgeblieben sind, vermögen nicht zu sagen, nach welchem der zwölfgöttlichen Paradiese sein Herz sich sehnt, wo seine Seele Einlass begehrt. Schicke deinen Raben aus, diese rastlose Seele zu fangen. Möge Golgari sie führen vor Rethon, die



Allwissende. Möge diese Seele nach deinem Urteil finden, was für sie bestimmt ist."
Auswirkung: Der Segen dient dazu, Gräber zu versiegeln und die Toten in Borons Hallen zu geleiten, wo sie von Uthar eingelassen werden (es sei denn, die Seele hat noch etwas auf Dere zu beenden o.ä.). Das Grab wirkt abschreckend auf unheilige Wesen: Der Boden gilt als einfach geweiht (MGS 52). Invokationen (z.B. GEISTERRUF) und nekromantische Rituale sind um 5 + LkP*/2 Punkte erschwert. Sterblichen Grabräubern muss eine Mut-Probe gelingen, erschwert um eventuelle Totenangst. Jeder zusätzlich investierte KaP ergibt einen weiteren Punkt Erschwernis für diese Proben.
Anmerkung: Dieser Segen gilt als absolute Notwendigkeit. Kein Geweihter kann es ablehnen, ein Begräbnis zu segnen und dadurch die Seele eines Verstorbenen zu schützen (auf Grad II auch mehrerer). Üblicherweise werden Leichname nach der Einbalsamierung eine Woche lang aufgebahrt und dann in einem Erdgrab beigesetzt, über dem eine Gedenkstein oder eine Gedenksäule mit dem Symbol des gebrochenen Grabes und dem Namen (und Titeln) des Toten errichtet wird. In Gebieten, die von Vorstößen dämonischer Feinde bedroht sind, wird hingegen der Leichnam oft direkt nach dem Tode verscharrt oder sogar eingäschert.
Wirkungsdauer: bis zu einer Entweihung des Grabes, ansonsten permanent

Graues Siegel III / P / Speziell
Herkunft: Phex (Al'Anfa), Hesinde, (VERSIEGELTES WISSEN; Festum, Andergast, Salza), Nandus (Fasar)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: ein langes Gebet (3 SR)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte lässt graues Siegelwachs auf einen Bogen Pergament, ein Blatt Papier oder einen ähnlich großen beschriebenen Gegenstand tropfen und ruft seinen Gott an. Dann drückt er den Daumen in das Wachs.
Auswirkung: Im Siegelwachs erscheint ein Fuchskopf, und fortan ist das Schriftstück nur noch für einen einzelnen, vom Geweihten bestimmten Empfänger lesbar. Von autorisierten Personen kann die Botschaft ohne Mühe gelesen werden (zumindest wenn sie die entsprechende Schrift überhaupt kennen). Vor nicht autorisierten ist der Text auf harmlose Art verborgen: Möglicherweise ist das Pergament durch Tintenflecke, Risse, Vergilbungen und Kritzelschrift unlesbar, es erscheint in einer vollkommen unverständlichen Sprache oder als kryptische Zeichen, wirkt einfach vollkommen belanglos oder die Seite erscheint leer. Möglicherweise umfängt sogar Nebel die Erinnerung an das Dokument. In jedem Fall kann das Schriftstück auch durch gelungene *Sinnenschärfen* und *Kryptographie-Proben* entziffert werden, wobei der Anwender insgesamt 10 + LkP* Punkte Erschwernis auf die Proben verteilen kann. Durch die Anwendung des XENOGRAPHUS ist die Botschaft nicht zu entschlüsseln. Die Geweihten der Hesinde und des Nandus verwenden kein Siegelwachs, ein durch sie versiegelter Text erscheint in fremdartigen Zeichen. Eine komplexere Variante (**Grad IV**) erlaubt es, einen ganzen Personenkreis als autorisiert zu bestimmen.
Wirkungsdauer: permanent

Grispelz' Ackersegen III / ZZ / Speziell

Hochschamanen der Nivesen bekannte Liturgie, siehe DREIFACHER SAATSEGEN (Seite 92).

Grispelz' Fruchtbarkeit IV / P / Speziell

Bei den Hochschamanen der Nivesen bekannte Liturgie, entspricht TSAS WUNDERSAMER FRUCHTBARKEIT (Seite 112).

Große Seelenwaschung III / P / Allgemein

Der Peraine-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem EXORISMUS (Seite 94f.).

Große Weihe des Heimsteins

VI / Z / Speziell

Herkunft: Travia

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Ein Stein wird mit den Symbolen der Travia und den *Gesetzen der Gastfreundschaft* graviert. Dann segnet ihn die Priesterin und gräbt ihn in einer langen Zeremonie in dem zu schützenden Haus (Höhle etc.) ein.

Auswirkung: Der Heimstein sichert einen Neubau oder einen Platz gegen Zerstörung durch Naturgewalten. So lange sich die Bewohner an die Gesetze Travias halten, ist das Domizil vor Lavaströmen, Stürmen, Fluten etc. geschützt. Wenn das Haus allerdings willentlich in einen besonderes Gefahrengelände gebaut wurde, beispielsweise in einen sommerlich ausgetrockneten Flusslauf, dann hilft auch der Heimstein nicht.

Wirkungsdauer: permanent

Großer Eidsegen

III / P + P, seltener P / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Aves), Angrosch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Liturgie

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bereitet die Eidparteien nach Art ihrer Kirche auf das Gelübde vor und lässt sie den Ritus vollziehen (z.B. ein Traviabund oder ein rondnamscher Blutschwur).

Auswirkungen: Die Eidparteien verpflichten sich auf die gegenseitige Einhaltung des Schwures, bei dessen Bruch (nur möglich bei einer *Selbstbeherrschungs-Probe*, die um die LkP* erschwert ist) beide Partner als Frevler gezeichnet werden (siehe das *Mal des Frevlers*, **GKM 10**). Die meiste Anwendung findet diese Liturgie als TRAVIABUND oder als BLUTSCHWUR, besiegelt also Ehegelübde oder Blutsgemeinschaften.

Generell werden die Eidparteien durch den Schwur vor der Gottheit der Priesterin, die den Bund besiegelt, miteinander für das Leben verbunden. Schwebt der Partner in Lebensgefahr, werden Proben auf Mut bei seiner Verteidigung um LkP*/2 erleichtert, solche auf *Selbstbeherrschung gar* um 5 + LkP*/2.

Ein einmal geschlossener Bund gilt bis zum Tod. Ein absichtlicher Verstoß dagegen beendet den Bund vorzeitig und zeichnet die Parteien mit dem *Mal des Frevlers*.

Bei einem TRAVIABUND stehen die Gebote Travias, nämlich eheliche Treue, die Fürsorge füreinander und das Zeugen von legitimen Kindern im Vordergrund. Wenn er nicht gebrochen wird, besteht der Traviabund bis zum Tode eines der Eheleute, und mit Travias Segen sogar darüber hinaus, so dass die Eheleute in Travias Paradies wieder miteinander vereint werden (solange sich der überlebende Partner auch über den eventuellen

frühen Tod des anderen hinaus traviagefällig verhalten hat).

Der rondrianische BLUTSCHWUR (der besonders in Weiden auch zu Eheschlüssen verwendet wird) wird mit dem Ritual der *Zwölf Angriffe und der Zwölf Wehren* geschlossen und beinhaltet die ewige Kampfestreue. Kehrt eine der beiden Schwörenden ihre Waffe gegen die Blutsschwester oder verweigert ihr die Unterstützung, tragen in diesem Falle beide das *Mal des Frevlers*. Diese Tatsache bewirkt, dass gläubige Rondrianer notfalls zu ihren verbrecherischen Partnern stehen, da eine einmal getroffene Entscheidung für den Gefährten sich nicht zurücknehmen lässt.

Bei Traviabünden, die von den Geweihten anderer Gottheiten als Travia besiegelt werden, werden natürlich andere Werte in der Eidformel beschworen (rahjanische Leidenschaft, rondrianische Waffentreue, perainegefällige Strebsamkeit etc.). Die wenigsten Staaten akzeptieren jedoch die Erblinie adliger Gemeinschaften, die nicht auch unter Mitwirkung von Travia-Geweihten besiegelt wurden, um die Eidformel im Schwur zu gewährleisten, dass die Erbinnen von den beiden schwörenden Partnern abstammen. Eine Freibäuerin kann dagegen fast überall unter dem Segen Peraines heiraten, ohne um das Erbrecht ihrer Kinder fürchten zu müssen.

Wenn Leibeigene im Traviabund miteinander verbunden werden, dann werden die Schwüre übrigens immer unter dem Segen Travias abgelegt, da nur in diesem Falle die Familienzusammengehörigkeit Vorrang vor dem Lehnseid (oder anderen Besitzverhältnissen, wie etwa der Sklaverei) einnimmt.

Wirkungsdauer: permanent. Ein Bund für das Leben wird nur durch den Tod eines der beiden Partner getrennt - ein Ereignis, das der andere im selben Moment spürt. Selten (und nur durch den Willen des Gottes begründet) kann das jeweilige Kirchenoberhaupt einen Großen Eid wieder lösen. Auch zum GROßEN EIDSEGEN kann niemand gegen seinen Willen gezwungen werden.

Großer Giftbann III / P / Speziell

In der Peraine-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem GROSSEN SPEISESEGEN (s.u.).

Großer Reisesegen III / P / Speziell

In der Travia- und der Aves-Kirche verbreitete Variante des REISESEGENS (Seite 106).

Großer Speisesegen III / P / Speziell

Herkunft: Travia, Peraine (GROSSER GIFTBANN)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin entzündet vier Kerzen an den Ecken des Tisches. Die Tischgenossen fassen sich an den Händen und beten gemeinsam: "Herrin Travia, wir danken dir für deine Gaben. Teile mit uns das Brot,..." [Aufzählung aller Gerichte auf der Tafel] "... und lass es uns wohl bekommen."

Auswirkung: Diese Liturgie entfernt jegliche Krankheitsüberträger, Giftstoffe etc. aus den Speisen und Getränken der Tafel, macht Giftpflanzen essbar und säubert das Trinkwasser (Gifte und Krankheiten, deren Stufe nicht 10 + LkP* übersteigen, werden wirkungslos). Die gereinigte Nahrung muss mit jedem geteilt werden, der darum ersucht.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Großer Weihesegegen der Waffe

VI / PPP / Speziell

Herkunft: Rondra

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte führt die Gesten (siehe OBJEKTWEIHE auf Seite 103) stellvertretend für alle durch, die anderen Anwesenden ahmen sie aber meistens nach.

Auswirkung: Sämtliche rondragefälligen Waffen des Heeres (bzw. eines jeden Kämpfers) werden geweiht (siehe OBJEKTWEIHE).

Wirkungsdauer: solange sich die Träger rondragefällig verhalten, maximal jedoch LkP* Tage

Großes Tabu V / PPP / Speziell

Bei den Hochschamanen der Waldmenschen bekannte Liturgie, eine machtvollere Form des SIEGEL BORONS (Seite 109).

Gruß des Versunkenen IV / Z / Speziell

Herkunft: Efferd (Ranak, selten auch in anderen Küstenstädten des Südmeeres)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: stummes Gebet, in dessen Verlauf die zwölf Winde angerufen werden und ihre Symbole an die Begrenzungen des Raumes gemalt werden. Die Liturgie funktioniert nicht, wenn in dem betreffenden Raum Feuer in irgendwelcher Form vorhanden ist.

Auswirkung: Ein Raum füllt sich mit Atemluft, sei dies eine Kammer eines versunkenen Schiffes, aus dem das Wasser verdrängt wird, eine unterseeische Höhle o.a.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Händlersegen II / P-KP / Speziell

Variante des EIDSEGEN (Seite 93).

Handwerkssegen II / P / Allgemein

Herkunft: universell (Die Hesinde-Kirche kennt die Segnung mit einem Mirakel als CF.REBORNS HANDREICHUNG, die Rahja-Kirche als HAUCH DER LEIDENSCHAFT.)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Der Geweihte kann eine Befähigung einer anderen Person auf eine Weise segnen, dass diese Person geradezu göttlich inspiriert wird: Für eine in einem Talent, das für den segnenden Priester als *Leittalent* gilt (vergleiche Seite 26 und die einzelnen Kulte), bekommt der Gesegnete einen Zuschlag, der so wirkt, als hätte der Geweihte ein Mirakel für sich selbst erbeten.

Wenn ein Handwerker beim Herstellen eines Gegenstandes gesegnet wird, könnte dieser Gegenstand beispielsweise haltbarer gemacht werden: Mit übrig behaltenen TaP aus der Probe kann der Handwerker nach Absprache mit dem Spielleiter den Bruchfaktor senken. Während Hesinde-Priester Künstler mit dem Handwerkssegen zu technisch meisterhaften und geistig inspirierten Kunstwerken befähigen, sind die mit der Rahja-Segnung geschaffenen Werke eher Ausdruck höchster Gefühle.

Der Handwerkssegen gilt immer nur für eine Probe - wenn ein Rondra-Geweihter die Kampferfähigkeit eines Gläubigen segnet, gilt der Zuschlag entsprechend nur für eine Attacke oder Parade.

Wirkungsdauer: bis zum Ende des damit vollzogenen Akts, höchstens aber LkP* Tage

Harmoniesegen I / P / Allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor), Angrosch
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (12)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte fasst die zu Segnende an den Schultern, schaut ihr ins Gesicht (manche Geweihte, vor allem die der Rahja, ziehen es vor, die zu Segnenden zu umarmen) und spricht die Worte: "Im Namen der / des [Gottheit] bitte ich dich, heitere Herrin Rahja: Dein sind Freude und Harmonie, und diese Seele bedarf dieser Gaben. Erfülle sie mit Heiterkeit und Wohlklang, auf dass sie mit Zuversicht die Prüfungen dieser Welt bestehen kann."
Auswirkung: Die Gesegnete verliert eventuelle Niedergeschlagenheit und empfindet stattdessen Freude, Zuversicht und innere Harmonie. Für die Dauer der Wirkung sind alle Proben auf MU, CH und IN um je LkP*/2 Punkte erleichtert, auf schlechte Eigenschaften um denselben Wert erschwert. Die Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden. Dieser Segen spielt bei der Seelsorge eine nicht zu unterschätzende Rolle. Eine andere, sehr wichtige Wirkung ist auch der Schutz gegen manche feindliche Magie: So schwächt der Harmoniesegen diejenigen Einfluss- oder Herrschaftszauber, die den Geist des Opfers aufwühlen, namentlich die Sprüche BÖSER BLICK, EIGNE ÄNGSTE, GROSSE GIER, HORRIPHOBUS, KARNIFLO, PANIK ÜBERKOMME EUCH und SCHWARZER SCHRECKEN. Die LkP*/2+5 der Geweihten werden von den ZfP* der Zauberin abgezogen und so die Wirkung vermindert (davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungs-dauer). Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauberei. Wird die Wirkung nur vermindert, so steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Wirkung, wenn die Wirkungs-dauer der Liturgie endet. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Hashnabiths Flehen II / G / Speziell

Herkunft: Efferd (tulamidischer Raum, insbesondere Khöm-Randgebiete), Aves
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester befeuchtet sich die Augen mit geweihtem Wasser (notfalls alternativ mit dem eigenen Speichel) und bittet um die Gnade des Launenhaften.
Auswirkung: Der Priester findet einen direkten, gangbaren Weg zur nächsten Wasserquelle.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Hauch Borons III / Z / Speziell

Herkunft: Boron
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versenkt sich in ein Gebet an Boron und lässt die zerkrümelte Asche von Mohagoni oder Ebenholz auf den Boden wehen.
Auswirkung: Diese Liturgie erzeugt eine Zone absoluter Schwärze und Dunkelheit, in die nicht einmal mit magischen Mitteln Licht zu bringen ist — allein göttliche Macht vermag sie aufzuheben, bevor ihre Kraft schwindet. Zusätzlich wirkt sie auf Untote und Dämonen und Paktierer der Domäne Thargunitoths wie einfach geweihter

Boden.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Hauch der Leidenschaft I / P / Allgemein

In der Rahja-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem HANDWERKS SEGEN (Seite 98).

Hausfrieden III / Z / Speziell

Herkunft: Travia (Andergast, Nostria, Punin, Rommily, Travingen)
Reichweite: Z
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin segnet in innigen, lauten Gebeten das Heimfeuer und den Bereich in seinem Lichterschein (auch eine Kammer oder eine Halle). Dazu schreibt sie mit einem brennenden Scheit des Feuers das Gesetz des Hausfriedens in die Luft.
Auswirkung: Solange das Feuer brennt, sind in seinem Umkreis kaum Kampfhandlungen irgendeiner Art möglich, weder offen, noch abgesprochen oder heimlich. Wer gegen das Gefühl der Sittsamkeit Widerstand leisten will, kann dies mit einer Selbstbeherrschungs-Pmbe + 5 + LkP* tun, hat dann aber unter denselben Auswirkung zu leiden wie ein Eidbrecher.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Haut der Chamäleons III / G / Speziell

In der Tsa-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem VERBORGEN WIE DER NEUMOND (Seite 113).

Heilige Salbung der Peraine V / P / Speziell

In der Peraine-Kirche bekannte Liturgie, entspricht TSAS HEILIGEM LEBENSGESCHENK (siehe Seite 112).

Heilige Schmiedeglut I / P / Speziell

Herkunft: Ingerimm, Angrosch (Xorlosch), Gravesch
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte senkt seine Laterne auf die Glut herab und spricht dabei die Floskel: "Flamme, die ewig brennt, Flamme, der alles entstammt — spende diesem Feuer deine Kraft!"
Auswirkung: Ein brennendes Feuer entwickelt zusätzliche Hitze, bis es die Temperatur von Schmiedeglut erreicht.
Wirkungsdauer: LkP* SR, danach fällt die Temperatur langsam wieder auf ein normales Niveau ab.

Heiliger Befehl II / P / allgemein

Herkunft: universell (im Zwölferkult hauptsächlich Praios'WORTDERWAHRHEIT; Rondra, Travia, Boron)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Symbole, Gesten, Gebete (Beispiel Praios-Kirche): Der Geweihte spricht die Ermahnung zur Wahrheit ("Im Namen des Herren Praios! Der ist verloren, der sich im Angesicht des Götterfürsten der Schande der Lüge zuwendet. Sprich die Wahrheit oder sei verdammt!") und segnet sein Gegen-

über mit der Sonnenscheibe.
Auswirkung: Die betreffende Person befolgt einen Befehl des Priesters, es sei denn, ihm gelingt eine um 5 + LkP* Punkte erschwerte Selbstbeherrschungs-Probe (Praios-Geweihte zwingen mit dieser Liturgie eine Person dazu, ausschließlich die Wahrheit zu sagen). Der Befehl muss der Gottheit gefällig sein (bei Rondra also keine Mord-attacken, bei Praios keine Lügen), kann aber der Person durchaus das Leben retten (auch ein Rondra-Geweihter kann einem Bauern befehlen, das Schlachtfeld zu verlassen), wenn die Umstände das zulassen. Die Stimme des Priesters erscheint zudem lauter und dringt über größere Distanz.
Anmerkung: Ein Missbrauch dieser Liturgie kommt besonders in der Praios-Kirche vor, wird jedoch selten weltlich geahndet. Ein allzu häufiger Gebrauch des HEILIGEN BEFEHLS gilt aber in vielen Kirchen als Eingeständnis der eigenen Unfähigkeit. Viele Kirchen machen selten Gebrauch von dem Befehl, weil sie die freien Entscheidungen der Menschen nicht fremd bestimmen wollen (z.B. Tsa, Efferd).
Wirkungsdauer: bis der Befehl ausgeführt wurde, ansonsten LkP* Tage.

Heiliger Lehnseid II / P + P / Allgemein

Variante des EIDSEGRN (Seite 93).

Heiliges Liebesspiel II / P + P / Speziell

Herkunft: Rahja
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte umarmt das Liebespaar und schenkt beiden jeweils einen langen, innigen KUSS.
Auswirkung: Bei den derart gesegneten Liebenden schenkt die geschlechtliche Verbindung beiden höchste Erfüllung. Die Werte in den Talenten Betören und Galanterie steigen um 10 + LkP* Punkte.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Heilung des Tapams III / P / Speziell

Bei den Hochschamanen der Waldmenschen bekannte Liturgie, entspricht dem SEGENDER HL. NOIONA (s. S. 108).

Heilungssegen I / P / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor), Angrosch, H'Ranga
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt einer Kranken oder Verletzten die Hände auf die Wunde oder die schmerzende Stelle und spricht: „O, meine Herrin / mein Herr [Gottheit], Herrin Peraine und ihr anderen Herrscher Alverans, schenkt diesem Sterblichen von der Lebenskraft, für die die uranfängliche Sumu gestorben ist. Denn dieser Leib ist geschlagen mit Bitterkeit und Schmerzen und bedarf der Heilung in eurem Namen." Es ist angebracht, dass die Siechende (wenn sie bei Bewusstsein ist) ebenfalls betet.
Auswirkung: Diese Zeremonie schenkt der Patientin 5 + LkP*/2 Lebenspunkte. Die Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden.
Wirkungsdauer: augenblicklich



Herr über Feuer und Glut IV / Z / Speziell

Herkunft: Ingerimm (Vallusa), Angrosch (Schlund), Gravesch
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (15)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stellt sich vor das Feuer und zeichnet mit einem brennenden Scheit das Symbol Ingerimms in die Luft.
Auswirkung: Die göttliche Kraft wirkt für die Wirkungsdauer 'ordnend' auf größere Feuer in der Umgebung des Geweihten ein: Der Priester kann den Brand lenken, so dass er bestimmte Gebäude oder Waldbereiche verzehrt, andere dafür verschont. Die Liturgie wirkt auch auf magisches Feuer. Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)*, die innerhalb des Wirkungsbereiches der Liturgie gewirkt werden sollen, können nach Maßgabe des Priesters um bis zu 10+LkP* Punkte erschwert und die Wirkung von Zauber, die in den Bereich eindringen, nachträglich um 10 + LkP* Punkte gesenkt werden. (Davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer.) Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber. Wird die Wirkung nur vermindert, so steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Stärke, wenn die Wirkungsdauer der Liturgie endet. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Hesindes Fingerzeig III / P / Speziell
Der Hesinde- und der Nandus-Kirche bekannte Liturgie, entspricht der BUCHPRÜFUNG (S. 92).

Hilfe in der Not II / G / Speziell
Herkunft: Ifirn, Aves
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte befestigt in einem Gebet einen persönlichen Gegenstand (oder eine Haarlocke o.a.) der vermissten Person an einem Stab.
Auswirkung: Auf der Suche nach einer bestimmten vermissten Person verspürt der Priester den leichten Zug des Stabes, der ihn zu ihr führt, wenn diese tatsächlich verschüttet, verirrt oder durch einen Unfall in Not oder bewusstlos ist. Leichname lassen sich damit ebenso wenig aufspüren wie Ausreißer oder normale Wanderer.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Hoftag der Sprachen IV / G + PP / Speziell
Herkunft: Nandus
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten und Gebete: Der Geweihte spricht ein Weihegebet zunächst in Bosparano, dann in Ur-Tulamidyä und schließlich in der vorherrschenden Umgangssprache, wobei er jeweils das Zeichen des Hohen und des Niederen Trigons in die Luft zeichnet. "Meister Nandus! Meister der Zungen, Meister des Verstehens, Meister der Meister! Forme die Zungen, forme die Ohren. Forme alle Sprachen zu einer Sprache. Forme alles Verstehen zu einem Verstehen. Lass Sprechen und Verstehen eins sein. Lass unser Sprechen und Verstehen eins sein. Lass alles Sprechen und Verstehen eins sein."
Auswirkung: Alle Personen, die an diesem Ritual teilnehmen, sind in der Lage, sich ohne Sprachbarrieren mit den anderen Ritualteilnehmern zu

unterhalten, so lange sie mit diesen an einem Ort bleiben.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden; längstens bis zum nächsten Sonnenunter- oder -aufgang

Indoktrination IV / P / allgemein, nur für Hochgeweihte
Herkunft: universell
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus
Auswirkung: Diese Liturgie, die zum Ende einer mehrtägigen Meditation über einen anderen Geweihten gesprochen wird, erlaubt es, das zuvor studierte Ritualgebet so zu verinnerlichen, dass der Geweihte mit seiner Hilfe Wunderdinge bewirken kann.
Anmerkung: Diese Liturgie beschränkt die Lehre von Liturgien auf einen Personenkreis von würdigen Lehrmeistern, die ihre Schüler vorher eingehend auf ihre Reife und Tauglichkeit prüfen (und oft ist bei der Lehre von Liturgien auch rein weltliche Politik im Spiel). Dieses kirchlich sehr wichtige Ritual sollte immer in der Hand von Nichtspieler-Hochgeweihten bleiben.
Wirkungsdauer: permanent, es sei denn, der Geweihte verliert seine Weihe.

Ingalfs Alchimie IV / P / Speziell
Herkunft: Hesinde (Kuslik)
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vollführt das *Zeichen der Göttin* und spricht das Gebet des Heiligen Ingalf, um das *Infundibulum* (siehe GKM 54) herbeizurufen.
Auswirkung: Die Liturgie ruft den heiligen Trichter Hesindes, der jedwede Substanz in ihre alchimistischen Bestandteile zerlegen kann.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Ingerimms Zorn verschone uns V / ZZZZ+ / Speziell
Herkunft: Ingerimm (Angbar, Vallusa), Angrosch (Xorlosch), Gravesch
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte entfacht mit Hilfe seiner Laterne aus trockenen Tannenzweigen und Feuerkraut ein ordentliches Feuer, das er nach und nach mit Zwergenkohle weiter anheizt. Sobald die Flammen bläulich emporzüngeln, bittet er Ingerimm mit einem selbstlosen Feueropfer (z.B. durch die Gabe von Kristallen, Edelsteinen, wertvollen Metallen o.a.) um Beistand.
Auswirkung: Nimmt Ingerimm das Opfer an, erscheint anstelle der Opfergaben der *Stein des Ingerimm* (im Gravesch-Kult als *Brazoraghs Fluch* bekannt), siehe GKM 73. Die Wirkung des Talismans erstreckt sich auf alle Lebewesen und Bauwerke (Gebäude, Brücken o.a.) im Umkreis von 10 Meilen.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Initiation II / P / allgemein
Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch (auch als FEUERTAUF, Grad IV), H'Ranga
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Auswirkung: Durch dieses Ritual werden 12-jährige (oder auch ältere Bekehrte) von der Kirche ihrer Wahl in die Reihen der Zwölfgöttergläubi-

gen aufgenommen. Die Initiation wird auf eine Person gesprochen. Diese gilt nun als eigenständiges Mitglied der Gemeinschaft der Gläubigen und darf an ihren Zeremonien teilnehmen, ihre Seele erhält nach ihrem Tod die Möglichkeit, in eines der Zwölfgöttlichen Paradiese einzukehren. Bei den Achaz hingegen wird diese Liturgie nach der sechsten Häutung durchgeführt und festigt endgültig das Band zwischen Seele und Körper. Die Initiation dient der Priesterschaft zudem dazu zu erkennen, ob sich ein Kind für das Noviziat der Kirche eignen würde. Diese Liturgie besitzt eher rollenspielerischen Wert als regeltechnische Auswirkungen.
Wirkungsdauer: permanent. Eine INITIATION kann nur mit einer EXKOMMUNIKATION oder einem ANATHEMA wieder aufgehoben werden.

Innere Ruhe I / G / Speziell
Herkunft: Praios
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (8)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bittet den eisenflügeligen Branibor, ihm beizustehen, und spricht dann laut: "Herr Praios, dein Gesetz ist Recht und billig. So sei es!"
Auswirkung: Der Geweihte besinnt sich auf sein inneres Licht und kann körperliche und emotionelle Einflüsse auf seine geistige Urteilsfähigkeit ignorieren. Die Liturgie gibt für die Dauer der Wirkung 5 + LkP*/2 Punkte auf *Selbstbeherrschung* oder senkt sämtliche schlechten Eigenschaften um LkP*/2 Punkte.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Jagdglück III / P + P / Speziell
Herkunft: Firun (vor allem Bjaldorn, Riva und im Wintertempel zu Festum), Ifirn, Himmelswölfe
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte St. Mikail an, ihn auf jagdbares Wild stoßen zu lassen.
Auswirkung: Das nächste für eine firungefällige Jagd geeignete Beutetier bewegt sich im Rahmen seines natürlichen Verhaltens auf den Geweihten zu, so wie sich dieser intuitiv in Richtung seiner Beute bewegt. In jedem Fall erhält der Geweihte Gelegenheit, eine Jagd einzuleiten und möglicherweise erfolgreich abzuschließen.
Auf **Grad IV (P + PP)** wird er zumindest zu einer kleineren Gruppe geeigneter Beutetiere gelenkt, auf **Grad V (P + PPP)** sind sogar ganze Herden zur Versorgung eines verhungernenden Stammes aufspürbar.
Wirkungsdauer: LkP* Tage
Anmerkung: Da diese Liturgie ein Eingeständnis des eigenen Scheiterns bedeutet, wird sie in der Regel nur angewandt, um anderen in Not zu helfen, wenn deren Überleben für Firuns Interessen ratsam erscheint. Auch ist es üblich, für jede Anwendung dieser Liturgie nach Norntal zu pilgern und einen der am 'Tag des Hirschen' verschossenen Pfeile zu stiften.

Kälbchensegen I / P / Speziell
Herkunft: Peraine, Tsa, Himmelswölfe
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt dem neugeborenen Tier die Hand auf die Stirn, spricht ein Gebet und gibt dem Tier anschließend einen Namen.

Auswirkung: Das Neugeborene wird vor Krankheiten geschützt, während es aufwächst. KO-Probcn gegen Krankheiten sind um 5 +LkP*/2 Punkte erleichtert. Der Segen kann trotz des Namens auf jegliche Art von Nutztier angewendet werden.
Wirkungsdauer: LkP* Wochen

**Kamaluqs unerbittlicher Speer
III/ P/ Speziell**

Kamaluq-Geweihten bekannte Liturgie, entspricht dem BANNFLUCH DES HL. KHALID (S. 90).

Kamaluqs Fluch IV / P / Speziell

Hochschamanen der Waldmenschen bekannte Liturgie, Variante des SIPPENFLUCHS (S. 110).

Khablas Jugend III / P (G) / Speziell

Herkunft: Rahja (Khunchom)
Reichweite: Berührung/Selbst
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte küsst und streichelt das Antlitz der Gesegneten und badet Gesicht und Körper mit Rosenwasser. Danach verbringt die Gesegnete den Tag in einem mit Rosenöl parfümierten Bad.
Auswirkung: Durch diesen Segen altert die Person äußerlich deutlich langsamer, fühlt sich frischer und kräftiger. Nach Ablauf der Wirkungsdauer (oder wenn der Gesegnete frevelt) setzt die natürliche Alterung wieder ein. Auf Grad IV verjüngt die Zeremonie die Person äußerlich permanent um 5 +LkP*/2 Jahre. Normale körperliche altersbedingte Einschränkungen bleiben in beiden Varianten bestehen. Die Liturgie wirkt nur einmal pro Jahr und Person.
Wirkungsdauer: LkP* Monate / permanent (Durch einen Rahja-Frevel kann die Gnade jedoch verloren werden.)

Khablas makelloser Leib V/ P / Speziell

Herkunft: Rahja
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte liebkost die Erwählte und reibt deren ganzen Körper mit Wein ab. Danach verbringen Geweihte und Gesegnete den Tag gemeinsam in einem Bad aus Stutenmilch.
Dauer: Zeremonie
Auswirkung: Durch dieses Mirakel lassen sich die äußerlichen Merkmale einer Person verändern: Narben, geringfügige Verstümmelungen und ähnliches verschwinden, so dass der Körper der Person wieder den ursprünglichen Zustand erhält (keine Veränderung von Eigenschaftswerten).
Wirkungsdauer: permanent

Kirschblütenregen II / Z / Speziell

Herkunft: Tsa
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (8)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte pfeift ein Lied.
Auswirkung: Aus dem Nichts regnen unzählige Kirschblüten hinab und versperren in der Zone den Blick auf die Geweihte. Fernkampfangriffe gegen die Geweihte sind um LkP*, Nahkampf-Attacken um LkP*/2 erschwert.
Wirkungsdauer: Solange die Geweihte pfeift, maximal jedoch LkP* x10 KR

**Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath
II / P / Speziell**

Herkunft: Boron (Al'Anfa, Punin: BISHDARIELS ANGESICHT), Tairach (BLICK IN DIE ERINNERUNG)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Vor dem Schlaf segnet der Priester das Lager mit Salbungsöl in Form der Eckpunkte eines Boronrads, gibt der Person einige Krumen Graberde in die Hand und betet mit ihr um eine Vision.
Auswirkung: Dieses komplexe Traumgesicht kann den Träumer in seine Erinnerung reisen lassen oder (auch magisch) vergessene Geschehnisse nacherleben lassen. Es kann auch zur Enträtselung des Tatherganges eines Verbrechens verwendet werden, doch sind solche Bilder immer kryptisch und vieldeutig. Mit dieser Liturgie ist es möglich, einen ERINNERUNG VERLASSE DICH oder einen MEMORANS zu schwächen bzw. aufzuheben: LkP*+5 Punkte werden von den ZfP* des Zaubernenden abgezogen und so die Wirkung vermindert (davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer). Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber. Wird die Wirkung nur vermindert, steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Wirkung, wenn die Wirkungsdauer der Liturgie endet. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei. Tairach-Priester wenden diese Liturgie vor allem zur Selbsterfahrung an (/ G).
Wirkungsdauer: LkP* SR

**Kleine Segnung des Heimsteins
II/ G/ Speziell**

Herkunft: Travia
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin ritzt in einen Stein das Symbol der Gans als Zeichen Travias. Nach einem feierlichen Gastmahl widmet sie ihn der Göttin mit den Worten: "Gütige Travia, hier bin ich daheim und fühle mich geborgen. Niemals will ich diesen Ort vergessen. Gewähre mir das, ich bitte dich, und nimm als Zeichen diesen Stein!" Schließlich vergräbt sie ihn in der Erde, vorzugsweise unter dem Herd, in manchen Regionen auch unter der Türschwelle.
Auswirkung: Die Priesterin verspürt stets, sobald sie sich daraufkonzentriert, in welcher Richtung sich der Stein von ihr aus befindet. Sie kann für jeden Punkt im Wert *Liturgiekenntnis* einen Stein 'im Gedächtnis bewahren'. Der erste Stein befindet sich immer im Heimattempel.
Wirkungsdauer: permanent

Kleiner Giftbann II / P / Speziell

Herkunft: Peraine
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte versenkt sich, bis sie die giftige Präsenz lokalisiert hat. Dann ritzt sie an der betreffenden Körperregion die Haut auf, saugt das Gift heraus und speit es als gelbgrüne Flüssigkeit wieder aus.
Auswirkung: Die Liturgie stoppt die Giftwirkung aller tierische n und pflanzlichen Gifte, deren Stufe kleiner oder gleich den LkP* ist. Mit einer mächtigeren Variante (Grad III) können auch alchemistische und mineralische Gifte oder tierische

und pflanzliche Gifte bis zu einer Stufe von 5 +LkP* gestoppt werden.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Kleines Tabu I / P / Speziell
Hochschamanen der Waldmenschen bekannte Liturgie, entspricht dem RUF ZURRUHE (S. 107).

**Konsekration
V / Z / allgemein, nur für Hochgeweihte**
Herkunft: universell
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie oder Zyklus
Auswirkung: Durch die Liturgie wird ein zu Ehren der Gottheit hergerichteter Bau oder Ort mit einem 'karmalen Feld' versehen. Dieses stellt praktisch eine Bitte dar, die Göttin möge das Haus beziehen, das ihre Kirche ihr errichtet hat. Die eigentliche Weihe geht also von der Göttin aus und ist damit fast ein Großes Wunder (der Boden gilt gegen sämtliche unheiligen Wesen für einen Tag als zweifach geweiht). Das karmale Feld besteht für einen Tag, an dem sich die Göttin entscheidet, den Tempel anzunehmen oder nicht.
Anmerkung: Während es nicht ratsam ist, dass eine Spieler-Geweihte allerorten neue Tempel stiftet, ist das karmale Feld jedoch auch geeignet, einen Ort von etwa 100 Rechtschritt Fläche so zu segnen, dass er für einen Tag heiligen Boden darstellt—selbst wenn er eigentlich gar nicht als Tempel gedacht oder geeignet ist. Ob die Göttin diesen Akt als notwendige Verteidigungsmaßnahme hinnimmt oder aber als groben Affront betrachtet, hängt ganz von den Umständen ab.
Wirkungsdauer: einen Tag bzw. bis zur Entweihung, ansonsten permanent

**Kräftigung der Schwachen und Versehrten
V/P/Speziell**

Herkunft: Peraine (Ilsur)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus
Symbole, Gesten, Gebete: Die Patientin begibt sich mit der Geweihten in zehntägige Klausur, in der eine gründliche Reinigung von Körper und Seele durchgeführt wird, begleitet von mehrstündigem Rezitieren von Gebeten, langen Meditationen und abschließend einer Offenbarung des passenden Gelübdes.
Auswirkung: Permanente Verluste eines Eigenschaftswerts werden rückgängig gemacht. Um Verluste an mehreren Eigenschaftswerten aufzuheben, muss die Liturgie auf Grad VI aufgestuft werden. Ein Nachwachsen von Gliedmaßen o.a. ist allerdings nicht möglich.
Wirkungsdauer: augenblicklich

**Kräuterseggen des Heiligen Nemekath
II/ P/ Speziell**
Der alananischen Boron-Kirche bekannte Liturgie, entspricht RAHJAS RAUSCHSEGEN (S. 106).

Lagorax' Hammer rufen V / G / Speziell
Herkunft: Angrosch (Xorlosch, wird nur vom Bewahrer der Kraft selbst gelehrt)
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte zeichnet die Umrisse einer kleinen Tür an eine Felswand und versieht sie unter rituellen Gebeten mit bestimmten Runen. Dann öffnet er die Tür und

nimmt aus dem dahinterliegenden Raum den Hammer heraus.
Auswirkung: Lagorax' Hammer (siehe **GKM 114**) erscheint.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Levthans Fesseln III / P / Speziell

Herkunft: Rahja (Fasar)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte fesselt die Aufmerksamkeit der Person mit einem aggressiven Tanz (oft einem Säbeltanz) und betet zu Levthan. Dann lenkt sie ihre Aufmerksamkeit auf das Ziel.
Auswirkung: Die Geweihte lenkt die Aufmerksamkeit der Gesegneten auf ein einziges Ziel. Das kann das Kunstwerk sein, an dem die Gesegnete arbeitet, eine Geschichte, die sie liest, aber auch die Geweihte selbst. Die Gesegnete wird sich diesem bis zur absoluten Erschöpfung widmen. Natürlich kann die Person mit einer *Selbstbeherrschungs-Probe* + LkP*+5 versuchen, sich gegen die Wirkung der Liturgie zu sträuben.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Licht des Herrn III / Z / Speziell

Herkunft: Praios
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet: "Herr Praios, Ewige Sonne, Heiliges Licht! Spende deinem Diener Helligkeit, auf dass die Nacht weiche und alles vor deinem strahlenden Auge liege!" und vollführt die Geste der *Segnenden Sonnenscheibe* (siehe **GKM 29**).
Auswirkung: Die Umgebung des Geweihten wird von himmlischem Licht erleuchtet, ganz gleich, ob es tiefste Nacht ist oder er sich im tiefsten Keller aufhält. Das Licht geht von der Hand des Geweihten aus und wirft auch Schatten. Gegen lichtempfindliche Kreaturen wirkt es wie 'echtes' Sonnenlicht. Magisch hervorgerufene Dunkelheit wird durch das *Licht des Herrn* gebrochen.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Licht des verborgenen Pfades II / G / Speziell

Herkunft: Ingerimm (Taladur, Uhdenberg, Zwerch), Gravesh, Angrosch
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: längeres Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stellt sich auf die Weggabelung, leuchtet mit seiner Laterne in die abgehenden Gänge und bittet Ingerimm um ein Zeichen.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie erkennt der Geweihte an einer Weggabelung in unterirdischen Höhlen und Stollen intuitiv den richtigen Weg zu einem von ihm bestimmten (und ihm bekannten) Ziel. Wie sich Ingerimm dem Geweihten offenbart, bleibt letztlich dem Meister überlassen. Dies kann etwa eine kurze Lichtreflexion, ein plötzlich rollendes Steinchen oder ein kaum spürbarer Lufthauch sein.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Lohn des Unverzagten II / G / Speziell

Herkunft: Peraine, Travia (selten)
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte empfiehlt

sich in innigem Gebet der Fürsprache des Heiligen Kaïman an und entblößt Füße und Arme zum Zeichen, dass sie sich nicht vor Ansteckung fürchtet
Auswirkung: KO-Proben gegen Krankheiten sind um 5 +LkP*/2 Punkte erleichtert.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Lug und Trug III / G / Speziell

In der Phex-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem UNVERSTELLTEN BLICK (Seite 113).

Mannschaftsseggen III / PPP / Speziell

Herkunft: Efferd (in Küstenstädten), Swafnir
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Nach gemeinsamem Gebet und dem Gesang der Wale reicht der Priester jedem Mitglied der Schiffsbesatzung eine Schale geweihten Wassers, aus der sie trinken.
Auswirkung: Der Mut der Mannschaft wird um etwa LkP*/4 Punkte gesteigert (hier kann der Meister nach Situation und nach Ausgestaltung der Liturgie durch den Priester entscheiden), alle für die Schifffahrt relevanten Talentproben sind um LkP*/2 Punkte erleichtert.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Marbos Geisterblick II / G / Speziell

In der Puniner Boron-Kirche bekannte Liturgie, entspricht NEMEKATHS GEISTERBLICK (s.u.).

Marbos Geleit V / P / Speziell

Herkunft: Boron (Marbiden, in erster Linie Fasar)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte segnet den Sterbenden mit Weihrauch, fasst seine Hand und versinkt in stillem Gebet.
Auswirkung: Der Geweihte löst seine Seele vom Körper und begleitet die Seele des Verstorbenen über das Nirgendmeer bis vor Uthars Pforte. Während dieser Zeit ist der Geweihte selbstverständlich nicht ansprechbar. Häufig bitten reumütige Frevler an ihrem Lebensende um diesen Segen, damit ihre Seelen sicher geleitet werden. Doch gerade bei ihnen besteht die Gefahr, dass sich Dämonen oder gar der Namenlose ihrer Seele bemächtigen wollen — der Geweihte muss sie dann verteidigen. Natürlich besteht keine Garantie, dass Uthar die Seele nicht trotz ihrer Begleitung für zu leicht befindet und abweist. Diese Liturgie birgt auch Gefahren: Bei einer Doppel-20 gelangt die Seele des Geweihten nicht wieder zurück in seinen Körper und fährt ebenfalls in Borons Hallen ein — wenn nicht gar noch schlimmeres mit ihr passiert.
Wirkungsdauer: bis die Reise vollendet ist.

Märtyrerseggen I / G / allgemein

Herkunft: universell
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht das stumme Gebet: "Herr/ Herrin [Gottheit], Herr Firun und ihr übrigen Herrscher Alverans, schenkt mir die innere Kälte, den Waffen und Flammen der Lasterer zu widerstehen und eure Größe zu preisen!"
Auswirkung: Die grimmige Selbstbeherrschung und Gemütskälte der Firun-Jünger erfüllt den Geist des Geweihten; Schmerzen kann er meist

ignorieren. Um schwere Verwundungen zu ignorieren oder Folter zu widerstehen, ist seine *Selbstbeherrschung* um LkP*+5 erhöht; Erschwernisse im Kampf durch Wunden oder niedrige Lebensenergie entfallen. Der Spielleiter kann die SP verdeckt notieren, da der Held (und damit der Spieler) nicht einschätzen kann, wie schwer er verwundet ist.
Diese Gabe wird im Zwölfgötterkult Firun zugeschrieben und ist so grimmig wie dieser Gott selbst: Sie gestattet es Märtyrern noch auf dem Scheiterhaufen brennend die Götter unerschütterlich zu lobpreisen. Es ist möglich (und während derborbaradianischen Invasion auch geschehen), dass der Geweihte den Segen auf eine ganze Gruppe frommer Begleiter erweitert.
Wirkungsdauer: Die Wirkung hält für einen Kampf (d.h. solange in KR gezählt wird), eine Folterungssitzung oder eine Hinrichtung an, sollte LkP* SR jedoch nicht überschreiten.

Meisterstück V / G / Speziell

Der Ingerimm-Kirche bekannte Liturgie, entspricht WANDELN IN HESINDES HAIN (S. 114).

Mondsilberzunge III / G / Speziell

Herkunft: Phex (Khunchom), Aves (Fasar)
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (8)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schickt ein kurzes Gebet zu Phex.
Auswirkung: Während der Wirkungsdauer umgibt den Geweihten eine Aura der Vertrauenswürdigkeit, die ihm einerseits einen Bonus im Talent *Überreden* von LkP*+5 Punkten verleiht, andererseits den Gesprächspartnern eventuelle Klugheits-Proben um LkP*/2 erschwert. Für allzu plumpe Lügen sollte der Meister jedoch Erleichterungen *AU(Menschenkenntnis-* bzw. *Klugheits-* Proben zugestehen.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Nandus' Schriftkenntnis III / G / Speziell

In Phex- und Nandus-Kirche bekannte Liturgie, entspricht SCHRIFTTUM FERNER LANDE (S. 114)

Nemekaths Bannfluch III / P / Speziell

Der alananischen Boron-Kirche bekannte Liturgie, entspricht BISHDASIELS WARNUNG (S. 91).

Nemekaths Geisterblick II / G / Speziell

Herkunft: Boron (Al'Anfa, Punin: MARBOS GEISTERBLICK, selten), Kamaluq und Tairach (AUGE DER WARTENDEN SEELEN)
Reichweite: Selbst / Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester benetzt seine Augen mit geweihtem Lotosöl, ruft den Heiligen an und blickt sich dann mit geschlossenen Augen um.
Auswirkung: So lange der Priester die Augen geschlossen hält, sieht er anwesende (nicht manifestierte) Geister (Totengeister, Dämonen, elementare Manifestationen für Zwölfgöttergläubige; alle passenden 'Geister' für Anhänger des animistischen Weltbilds) in der 'Welt der Geister'. Er kann mit ihnen sprechen, doch sie müssen nicht antworten. Weiteres zur Welt der Geister finden Sie in den Ausführungen zu Animismus und Geisterwelt im Band Mit Geisterkraft und Sphärenmacht.
Wirkungsdauer: maximal LkP* SR

Nemekaths Zwiesprache IV / G / Speziell

Herkunft: Boron (Al'Anfa)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester versetzt sich mit hochwirksamen Rauschgiften und langen Meditationstechniken in Trance. Eine zweite Person berührt während der Trance seinen Leib und bildet mit ihren Gebeten so einen Anker in der Welt der Lebenden.

Auswirkung: Der Priester löst seine Seele vom Körper und kann so mit in Dere gebundenen, aber nicht manifesten Geistern reden (siehe **Die Welt der Geister** in MGS). Er kann sich in der Welt der Geister bewegen, findet aber nur durch seinen Anker' zu seinem Leib zurück.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Neun Streiche in Einem I / G / Speziell

Herkunft: Kor

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte brüllt laut "Neun für den Herrn der Tödlichen Streiche" und stürzt sich dabei in den Kampf. Dort begleitet er jeden seiner Schläge, indem er von "Eins" bis "Neun" hoch zählt.

Auswirkung: Der Geweihte kann die Wucht der ersten acht Schlägen genau dosieren, dafür kulminiert die so aufgesparte Kraft in seinem neunten Hieb. Das bedeutet, dass er bei den ersten acht Attacken eventuell erzeugte Trefferpunkte 'aufsparen' kann (wobei er weiter immer mindestens 1 TP bewirken muss), und diese dann im neunten Hieb zu den Trefferpunkten hinzuzählen kann. Die gezählten Schläge müssen nicht unmittelbar nacheinander erfolgen und können gegen unterschiedliche Gegner gerichtet sein, während der Konzentration ist jedoch keine weitere Anrufung möglich. Sobald der Kampf jedoch aus irgendeinem Grund endet oder unterbrochen wird, ist die Konzentration beendet und die Liturgie verfällt.

Wenn Attacken nicht gelingen oder pariert werden, zählen sie sehr wohl zu den acht Vorbereitungsschlägen, addieren aber eben keine TP zum letzten Schlag. Misslingt der neunte Streich oder wird er pariert, dann verfallen alle aufgesparten TP. Manöver, durch die TP erhöht werden (die Varianten des **Wuchtschlags**), sind nur beim neunten Angriff möglich, andere Manöver auch vorher oder auch zwischen den gezählten Hieben (Im Zweifelsfall entscheidet der Meister). Der Geweihte kann LkP*/2 Punkte nut-

zen, um sich eventuelle Manöver für den Neunten Schlag zu erleichtern. Der Spieler muss vor dem AT-Wurf festlegen, ob er den kommenden Hieb zählen will oder nicht.

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

Nimmermüde Wanderschaft II / P / Speziell

Herkunft: Aves

Reichweite: Berührung/Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Aves-Priester schmückt Schuhwerk mit einigen Daunen, die er zufällig auf seiner Reise gefunden haben muss, und richtet ein kurzes Dankgebet an Aves.

Auswirkung: Der Wanderer ist gegen alle Unbill eines erschöpfenden Marsches wie Rückenschmerzen, Blasen an den Füßen oder wunde Stellen an den Oberschenkeln gefeit, egal wie strapaziös die Strecke sein mag. Er ermüdet wesentlich später und erleidet einen Punkt weniger Erschöpfung als gewöhnlich.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Noionas Zuspruch III / P / Speziell

Bei den Etilianern bekannte Liturgie, entspricht dem SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA (s. S. 108).

Obarans Bannstrahl V / P / Speziell

Bei den Hochschamanen der Waldmenschen bekannte Liturgie, entspricht dem ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL (Seite 115).

Objektsegen I / P / allgemein

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Auswirkungen: Der Geweihte kann einen Gegenstand oder eine Substanz segnen; z.B. Tharf außerhalb eines Rahja-Tempels, das heilige Wasser der Efferd-Kirche, Graberde der Boron-Kirche, das Schmiedefeuer Ingerimms etc. Ein solcherart gesegneter Gegenstand fügt Dämonen geringen Schaden zu (siehe die entsprechenden Regelungen in MGS 52 und 56f.), so dass sie das Objekt meist meiden. Die Menge der Substanz muss sich in Grenzen halten: maximal etwa LkW Liter (z.B. Wasser oder Erde), ein großes Lagerfeuer o.ä.

Für eine größere Menge muss die Liturgie auf **Grad II**

(Menge etwa verdreifacht) gewirkt werden. Siehe auch KONSEKRATION zur Weihe von Teichen oder Feldern.

Um größere Objekte wie Bauwerke (z.B. Brücken, Gebäude, Stollen) oder komplexere mechanische Apparaturen zu weihen, ist mindestens eine längere Zeremonie, wenn nicht sogar ein ganzer Zyklus notwendig. In der Praxis wird eine solche Liturgie meist von mehreren Geweihten und Akoluthen durchgeführt (Grad IV oder V nach Maßgabe des Meisters; Wirkungsdauer LkP* Wochen).

Wirkungsdauer: bis zum Ende des damit vollzogenen Akts, höchstens aber LkP* Tage

Objektweihe II / P / allgemein

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: (Kultus der Rondra-Kirche) Nach eingehender Prüfung der Eignung von Waffe und Träger kniet die Fürbittende vor der Geweihten nieder. Diese richtet Auge und Waffe gegen Alveran und betet: "Oh glorreiches Schwert, du heiliges Zeichen der Göttin, du gleißender Stahl, der du dienst im Kampffür die Herrin. Auf dir, dem heiligen Zeichen Rondras, ruht unsere Ehre, unsere Standhaftigkeit und unsere Stärke." Die Geweihte senkt ihren Blick auf die Fürbittende und fährt fort: "Mit diesem Schwert bezeichne ich deine Stirn", (dabei führt die Priesterin den Kreuzpunkt des Schwertes an die Stirn der Gläubigen) "damit du dein Schwert niemals unrechters führst; deinen Mund ...", (damit führt sie den Kreuzpunkt an ihren Mund) "damit er die Ehre unserer Herrin Rondra preise; deine Brust...", (die Geweihte führt den Kreuzpunkt an die Brust der Bittstellerin) "auf dass in ihr der Mut nie erlösche." Dann richtet sie die Klinge und ihren Blick wieder gegen Alveran: "Verleihe, oh göttliche Herrin, diesem Schwert die Kraft, sowohl dem namenlosen als auch dem dämonischen Feinde Einhalt zu gebieten. Schenke seiner Trägerin den Mut, alle Versuchungen durch die Kraft deines Schwertes, zu deiner Ehre allein, zu überwinden. Segne, oh Herrin, diese Klinge, denn zu deinem größeren Ruhm soll sie fechten." Und mit einem "Rondra will es" gibt sie die Klinge an die Trägerin zurück.

Auswirkungen: Die Geweihte weiht mit dieser Liturgie einen liturgischen Gegenstand, ein profanes Objekt (wie eine Waffe) oder eine Substanz (Wasser, Saatgut, Graberde; jeweils bis zu 10 Stein Gewicht) zum Zweck der Verwendung in einer Liturgie oder um unheilige Wesenheiten zu verletzen. Gegenstände mit einer Objektweihe wirken nur in der Hand von Personen, die sich den Kodizes der Weihenden Gottheit gefällig verhalten. Generell gilt, dass der Gegenstand für die Dauer der Weihe durch profane Gewalteinwirkung unzerbrechlich ist. Zur Auswirkung geweihter Objekte und Waffen auf unheilige Wesenheiten verschiedener Art (Chimären, Untote) siehe die entsprechenden Kapitel in MGS und den Abschnitt zu Dämonen und Geweihtem Boden in MGS 52.

Grad III: Auf diesen Grad erhöht, kann die Geweihte mit dieser Liturgie eine der Zwölf Segnungen (oder eine andere Grad-I-Liturgie) in den Gegenstand binden, die mit einer Anrufung der Gottheit willentlich auf den Träger ausgelöst werden kann (nach der Anwendung entschwindet



auch die Objektweihe). Außerdem kann ein Objekt mit höherem Gewicht geweiht werden: Rondra- und Ingerimm-Geweihte heben diese Liturgie bisweilen auf Grad III, um z.B. eine komplette Rüstung zu weihen, die ihren Rüstungsschutz für einen Kampf gegen Dämonen und unheilige Wesen um LkP*/4, gegen Wesen der entgegengesetzten Domäne sogar von LkP*/2 erhöht.

Grad IV: Auf diesem Grad kann eine Liturgie bis Grad II zur einmaligen Wirkung in das Objekt gebunden werden.

Grad V: Auf diesem Grad können Liturgien bis Grad III zur einmaligen Wirkung gebunden werden oder Objekte mit der oben beschriebenen Grad-II-Wirkung permanent geweiht werden.

Grad VI: Auf diesem Grad gewirkt, vermag der Geweihte Liturgien bis zum Grad IV für einmalige Benutzung in ein Objekt zu binden.

Eine Anmerkung: Abgesehen von Geweihten der Rondra und des Ingenmm weihen andere Kirchen kaum Waffen. Ausnahmen machen sie, wenn die Waffe einem bestimmten Zweck dienen soll (z.B. der Vernichtung eines Untoten). Wer eine Waffe weihen lassen möchte, wird über seine Gründe, Absichten und Würdigkeit befragt und geprüft. Tatsächlich ist die Ausgabe von geweihten Gegenständen an Nicht-Geweihte etwas absolut Außergewöhnliches und wird nur in Notlagen oder anderen Extremsituationen vorgenommen. Oft muss die Trägerin mit ihrem Leben für den geweihten Gegenstand eintreten, um den ihr zugedachten Zweck damit erfüllen zu können. Das gilt insbesondere auch bei permanent geweihten Gegenständen. Am wahrscheinlichsten ist es, dass diese Gnaden einer Akoluthin der eigenen Kirche gewährt wird.

Wirkungsdauer: solange sich die Trägerin der segnenden Gottheit gefällig verhält, maximal LkP* Wochen bzw. permanent.

**Ordination
IV / P / allgemein, nur für Hochgeweihte**

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Auswirkung: Die Seele eines würdigen Novizen wird durch das Ritual in die Nähe der Göttlichkeit erhoben, um von der Gottheit geprüft und (hoffentlich) als Priester angenommen zu werden. (Die Liturgie dauert mehrere Stunden — die Trance des Novizen, während die Gottheit ihn einweiht, währt mehrere Tage.) Dieses Ritual wird manchmal auch als die 'Primärliturgie' bezeichnet, denn ohne sie könnte es keine Kirche geben. Dennoch (oder daher) raten wir eigentlich davon ab, einem Spieler-Geweihten die Weihe weiterer Priester zu ermöglichen — zumindest wäre sehr viel gut gespielte Frömmigkeit des Helden nötig, um diese Liturgie angemessen zu gebrauchen.

Wirkungsdauer: Die Erhöhung hält für die Dauer des Zyklus, eine Weihe ist permanent und kann nur durch EXKOMMUNIKATION, ANATHEMA oder einen Dämonenpakt widerrufen werden. Der Geweihte selbst kann die Weihe auch durch das eigene Fehlverhalten verlieren, in dem er gegen die Auflagen und Lehren seiner Kirche aufeklatante Weise verstößt oder sich von der Gottheit lossagt.

Parinors Vermächtnis III / P / Speziell

Herkunft: Peraine (vor allem Garetien), Rahja (RAHJALINAS WEINRANKE), Himmelswölfe (SEGEN DER GABETAJ)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte lässt einen Achatsplitter über die Blätter pendeln und spricht die Worte: "Saug auf die Kraft - Ströme von Saft - Leben erwacht!"

Auswirkung: In der Hälfte der üblichen Wachstumszeit sprießt die Pflanze zu einem Musterexemplar ihrer Gattung heran. (Rahja-Priester segnen mit dieser Liturgie nur Weinranken und Rosenstöcke.)

Wirkungsdauer: permanent, die Pflanze muss jedoch gepflegt werden.

Peraines Pflanzengespir II / PP / Speziell

Herkunft: Peraine

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft das *Digitabulum* der Peraine (GKM 69) herbei.

Auswirkung: Die Geweihte erspürt mit dem Handschuh, ob eine Pflanze, die sie berührt, giftiger oder essbarer Natur ist.

Wirkungsdauer: LkP* KR

Phexens Augenzwinkern III / P / Speziell

Herkunft: Phex (Punin)

Reichweite: Sicht (maximal 7 Schritt)

Ritualdauer: Stoßgebet (5)

Symbole, Gesten, Gebete: Ein Augenzwinkern, begleitet von einem verschmitzten Lächeln

Auswirkung: Der so Angeblinzelte kann sich meist partout nicht mehr an das Gesicht des Geweihten erinnern (Klugheits-Probe +5 +LkP*). Auch unter magischer Befragung wird er höchstens so etwas wie "so ein netter junger Mann" von sich geben können. Die ganze Liturgie ist natürlich zwecklos, wenn das Gegenüber den (echten) Namen des Geweihten kennt. Auch ist es nach Anwendung der Liturgie dringend anzuraten, sich schnell aus dem Staub zu machen.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Phexens Elsterflug III / P / Speziell

Herkunft: Phex

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte umschließt oder berührt das Objekt der Begierde, das maximal einen Stein wiegen darf, und empfiehlt es Phex an.

Auswirkung: Durch die Berührung wird das Objekt von Phex entrückt und an den Himmel gesetzt. Dort verbleibt es für mindestens ein Jahr und einen Tag. Dann mag es auf wunderbare Weise als Sternschnuppe zum Geweihten zurückkehren, als Belohnung für eine Queste winken oder auch bei Phex verbleiben (Meisterentscheid). Magische Gegenstände erschweren die Mirakelprobe um ihre permanent gebundenen Astralpunkte, geweihte Gegenstände um die darin gebundenen Karmapunkte, dem Praios geweihte Objekte sogar um das Doppelte.

Wirkungsdauer: LkP* Monate

Phexens Kunstverstand II / P / Speziell

In der Phex-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem BLICK FÜR DAS HANDWERK (Seite 91).

Phexens Meisterschlüssel V / P / Speziell

Herkunft: Phex (geheim)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt Phex die Gründe dar, warum er das Schloss nicht selbst öffnen kann, verhandelt über die Teilung des möglichen Gewinns (oder davon unabhängig über eine angemessene Entlohnung) und spricht den rituellen Namen des Schlüssels aus.

Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte den *Mondsilberschlüssel* erscheinen lassen (GKM 66), mit dem er alle mechanischen und die meisten magischen Schlösser öffnen kann (wenn 10+LkP* die ZIP* des Zaubers übersteigt).

Wirkungsdauer: augenblicklich

Phexens Nebelleib IV / G / Speziell

Herkunft: Phex (geheim)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Andacht (je nach Dauer der Verhandlung mit Phex)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versenkt sich in ein tranceartiges Gebet und verhandelt mit Phex.

Auswirkung: Durch diese Liturgie werden der Körper und die Ausrüstung des Geweihten zu Nebel, so dass er unverletzlich ist, durch schmalste Ritzen passt und sich vom Wind fortreiben lassen kann (ein Sturm kann den Nebel nicht auflösen, wohl aber weit fort wehen). Um die Richtung zu bestimmen, ist eine *Orientierungs*-Probe vonnöten.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden. Die Wirkung kann auf Wunsch vorzeitig beendet werden.

Phexens Schatten V / ZZ / Speziell

Herkunft: Phex (geheim)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Stoßgebet (15)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte besinnt sich auf das Wesen des Phex, spricht ein stummes Gebet und legt einen grauen Seidenschleier über seine Hände. Gleichzeitig gelobt er eine Queste im Dienste seines Herrn.

Auswirkung: Der Geweihte ruft *Phexens Schattenraum* herbei (GKM 66), der einen Bereich nach Wahl des Priesters in Schatten oder Nebel einhüllt und tarnt (sich auch nach Wunsch bewegt). Der Nebel erweckt keinerlei Aufsehen, egal wo er erscheint (auch im Kaiserpalast zu Vinsalt nicht), ja, die wenigsten erinnern sich überhaupt daran, ihn wahrgenommen zu haben. Schatten oder Nebel täuschen auch Paktierer und Dämonen (auch Tasfarels), deren Hörner bzw. Kreise der Verdammnis weniger betragen als der Grad dieser Liturgie. Man kann sich jedoch mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +10 +LkP*x2) dagegen zu wehren versuchen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Phexens Sternwurf IV / P / Speziell

Herkunft: Phex (geheim)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet und hält die Hände an die Stirn.



Auswirkung: Diese Liturgie lässt einen der Wurfsterne des Phex erscheinen (**GKM 66**).

Wirkungsdauer: augenblicklich, nach dem Wurf verschwindet der Stern wieder; wird er nicht geworfen, verbleibt er maximal LkP* x 2 KR.

Phexens wunderbare Verständigung II/ G/ Speziell

Herkunft: Phex, Aves, Hesinde, Nandus

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte richtet ein Gebet an Phex und Nandus.

Auswirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, jegliche Fremdsprache zu sprechen und zu verstehen, als ob er ihre Grundlagen (grobe Grammatik, Basiswortschatz) erlernt hätte (der Talentwert in *Sprachen Kennen* entspricht 5 +LkP*/2 Punkte). Nach der Wirkungsdauer verfliegt das Wissen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Praios' Magiebann IV/ Z/ Speziell

Herkunft: Praios (Gareth), Kamaluq (BANN DER GEISTERKRÄFTE)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bittet Praios in einem tiefen Gebet um das *Auge des Praios*.

Auswirkung: Das Auge des Praios (**GKM 31**) erscheint in der Hand des Priesters und taucht die Umgebung in ein gleißendes Licht, in dem sämtliche aktive Magie aufgehoben und die Wirkung magischer Artefakte unterdrückt wird sowie keinerlei neue Zauberei gewirkt werden kann. Näheres zur Verminde rung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei. Für Dämonen und dämonisch beseelte Wesen wie Untote, Golems oder Chimären gilt die Zone als zweifach geweiht.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Praios' Mahnung III/ P/ Speziell

Herkunft: Praios

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stellt sich 'Aug' in 'Aug' vor den Frevler, tadelt ihn aufgrund seiner Vergehen und stimmt den Fluch der Abwendung an: "Herr Praios! Licht und Wahrheit und Ordnung! Grenzenlos ist deine Güte; nichts sind wir ohne dich! Sieh, dieser dort achtet deine Gaben nicht und sieht nicht deine Gnade! Fürst der Götter, Herrscher Alverans, versage diesem deine Gunst [des Lichts/der Wahrheit/der Ordnung], auf dass die Reue über ihn komme und er deiner Herrlichkeit gewahr werde!". Er schlägt zur Vollendung der Liturgie die *Bannende Sonnenscheibe* (**GKM 29**).

Auswirkung: Dem derart gestraften Frevler wird eine der 'Gaben' des Praios für die Dauer von LkP* SR entzogen. Das heißt, dass er *entweder* erblindet *oder* nicht mehr Wahrheit von Lüge unterscheiden kann *oder* orientierungslos und damit möglicherweise bewegungsunfähig wird.

Licht: Die Person erhält für die Wirkungsdauer den *Nachtblindheit*.

Wahrheit: Der Gestrafte erkennt zwar noch Lügen, hält jedoch geradezu paranoid auch echte Wahrheiten für Lügen. Für die Dauer sind alle Klugeits- bzw. *Menschenkenntnis-Proben* zum

Erkennen der Wahrheit mit einem Malus von 5 +LkP*/2 Punkten belegt.

Ordnung: Die Werte des Opfers in *Orientierung* (auch beispielsweise *Gassenwissen* zum Zweck der Orientierung) werden für die Wirkungsdauer um 10 +LkP* Punkte reduziert. Fällt der Wert dabei unter -3, wird selbst die Orientierung in einem sehr vertrauten Gebiet unmöglich - das Opfer kann keine Probe darauf mehr ablegen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Prophezeiung I/ G/ allgemein

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung (der Person) / selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: erfordert einen kurzen Segen und ein gesprochenes Weihegebet.

Auswirkung: Der Geweihten wird ein ungefäh rer Eindruck des zukünftigen möglichen Geschicks einer Person anhand ihrer Leitsterne, ihrer Träume, eines Würfelwurfs oder eines Rosenblütenorakels zuteil. Diese Eindrücke bleiben vage und befinden sich im Bereich der Spekulation, denn die Zukunft kennt nur Satinav. Behandeln Sie diese Liturgie wie die Gabe *Prophezeien*, die LkP* geben Auskunft über die Genauigkeit der Vorhersage. (Bei Kenntnis der Gabe *Prophezeien* wird eine entsprechende Probe um LkP*/2 verbessert.).

Wirkungsdauer: augenblicklich

Purgation III/ P/ Speziell

Herkunft: Praios (Gareth), Rondra (Perricum, Arivor), Hesinde (Kuslik), Ingerimm (Angbar), H'Szint, Kamaluq, Tairach

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Der Gegenstand oder Zauberer wird über die gesamte Ritualdauer dem *Ewigen Licht* des Praios ausgesetzt und dabei gründlich gewaschen. Ein Zauberer wird immer wieder gegeißelt, in verschiedenen Stadien mit Bannstaub, Sonnenblumenöl und Gilbornskraut eingerieben, während die Priesterschaft Gurnavische Choräle intoniert.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie können einem magischen Gegenstand oder gar einem Zauberer mit dem Vorteil *Voll-*, *Halb-* oder *Viertelzauberer* sämtliche Astralenergie und die Fähigkeit zur Regeneration und Speicherung derselben ausgebrannt werden.

Grad III: Die erzielten LkP*/2 werden von den permanent in dem Artefakt gespeicherten Astralpunkten abgezogen, so dass die Wirkung eingeschränkt oder (wenn die permanenten AsP auf 0 reduziert werden) gar völlig aufgehoben wird. In jedem Falle kostet die Liturgie den Priester einen permanenten KaP

Grad V: Dem Magier wird durch das *Ewige Licht* des Praios permanent sämtliche Astralkraft ausgebrannt, eine Regeneration oder zusätzlicher Gewinn von AsP ist nicht mehr möglich. Er gilt fort hin als Nichtzauberer, der Vorteil *Voll-*, *Halb-* bzw. *Viertelzauberer* wird gestrichen. Seine Ritualkenntnis und sein Wissen von den Zaubern bleibt bestehen, auch wenn er sie nicht mehr anwenden kann; beides wird aber mit den Jahren verschwinden, es sei denn, er beschäftigt sich weiterhin intensiv mit Lektüre zu den einzelnen Zaubern. Ein Missbrauch dieser Liturgie gehört zu einem der höchsten Vergehen, daher wird sie nur an ausgewählte, verantwortungsvolle Priester weitergegeben. Eventuelle Ritualgegenstände wie

Magierstäbe müssen gesondert zerstört werden, sonst bleiben sie voll wirksam.

(So lange das *Ewige Licht* anwesend ist, verliert jeder Zauberkundige 1 bis 3 AsP pro Spielrunde, je nach Nähe des Lichts und Praios-Gefälligkeit der Umgebung - Regeneration ist natürlich auch nicht möglich. Wer jedoch in dem Licht badet, wäscht so angeblich alle Spuren von Zauberei, von Frevl, Lüge und Irrglauben von sich - doch soll dies eine schmerzhaft e und bisweilen sogar tödliche Läuterung sein.)

Wirkungsdauer: augenblicklich.

Quellsegen III/ P/ Speziell

Herkunft: Efferd (zentrales Mittelreich und um Lowangen)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priesterschöpft Wasser aus der Quelle oder dem Brunnen in ein Gefäß. In einem gesungenen Gebet ruft er im Wechsel mit den Gläubigen die Macht des Regens, der Flüsse und der Quellen an und streut zerstoßene Algen hinein. Anschließend wird das Wasser zurück in den Brunnen oder die Quelle gegossen.

Auswirkung: Der Segen verhindert, dass die Quelle versiegt. Außerdem verhindert er, dass sich Krankheiten von niedrigerer Stufe als LkP*/2 im Wasser einnisten. Gebrochen werden kann der Segen jederzeit durch einen Frevl an Efferd.

Wirkungsdauer: LkP* Wochen

Rahjalinas Kuss IV/ P/ Speziell

Herkunft: Rahja (Fasar)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zieht sich mit der Patientin zurück, teilt mit ihr gesegneten Bosparanjer und versucht, hinter den Ursprung der Erkrankung zu gelangen. Dann erbittet sie von der Herrin das Erscheinen des *Ersten Schleiers* (**GKM 79**).

Auswirkung: Die Geweihte fällt in einen Rausch, in dem sie in die Träume der Patientin eindringen und ihr dort gemäß den Regeln der Traumrealitäten beizustehen. Zur Ermittlung der Kontrollmöglichkeiten wird 15 +LkP*x2 als ZfP* in TRAUMGESTALT behandelt., (Zu Träumen und Traumreisen siehe **MWW 173ff.**, zum Zauber TRAUMGESTALT LC 167f.)

Wirkungsdauer: LkP* SR

Rahjalinas Weinranke III/ P/ Speziell

In der Rahja-Kirche bekannte Liturgie, entspricht PARINORS VERMÄCHTNIS (Seite 104).

Rahjas Erquickung I/ P/ Speziell

In der Rahja-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem SCHLAF DES GESEGNETEN (Seite 107).

Rahjas Fest der Freude III/ Z/ Speziell

Herkunft: Rahja

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte spricht ein kurzes Gebet zur Göttin und lädt sie ein, als Ehrengast an der Feier teilzunehmen. Dann umarmt sie die Gastgeberin und tanzt mit ihr über das Festgelände.

Auswirkung: Diese Liturgie bewirkt in dem von der Geweihten durchtanzten Raum, dass es ein in jeder Hinsicht perfektes Fest wird: Selbst ein-

fachste Speisen und Getränke erscheinen als Delikatessen, die Musik und Tänze sind wie von den besten Musikanten und Tänzern aufgeführt. Alle Anwesenden werden so mitgerissen und von Harmonie erfüllt, dass schlechte Eigenschaften wie Jähzorn oder Rachsucht für den Verlauf der Wirkungsdauer um LkP*/2 Punkte sinken. Um aggressive Handlungen zu unternehmen, muss der entsprechenden Person eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + LkP* + 5 gelingen.

Übrigens: Natürlich wird die Geweihte genau prüfen wird, ob der Segen bei Fest und Gastgeberin angebracht ist; dies ist keine Gelegenheit für knauserige Leute, für kleine Taler ein großes Fest auszurichten.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Rahjas Freiheit IV / P / Speziell

Herkunft: Rahja (Havena), Tsa, Aves

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte träufelt etwas Rosenwasser auf ihre Fingerspitze und zeichnet das Zeichen der Rahja auf die Stirn der Gesegneten. Dann betet sie.

Auswirkung: Der Gesegneten wird eine Fessel genommen. Was im speziellen Fall eine Fessel ist, hängt ganz von Rahjas Willen ab. Die Geweihte kann mit dieser Liturgie eine Sklavin körperlich von ihrer Kette befreien, aber eine Fessel kann auch rein geistig oder seelisch sein, etwa gesellschaftliche Zwänge, alte Kindheitsängste, ein Beherrschungszauber (falls 10 + LkP* die ZfP* des Zauberers übersteigen; Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt **Liturgien gegen Zauberei**) oder nur Schüchternheit. Der Rosenduft kann auch die Schreibblockade einer Poetin verfliegen lassen.

Die Wirkung hält bis zu einem Tag an. Jedoch ist die Liturgie mit Vorsicht anzuwenden. Manch eine Person lebt gut damit, 'an der langen Leine' gehalten zu werden, und man muss nur das Verhalten Betrunkener betrachten, um zu sehen, wie leicht Freiheit in gefährlichem Überschwang enden kann.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Rahjas geheiligter Wein IV / P / Speziell

Herkunft: Rahja

Reichweite: Fern / Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte versenkt sich in Meditation und versetzt ihren Geist symbolisch in den aventurischen Palast Rahjas: den Haupttempel in Belhanka.

Auswirkung: Das Gebet ruft den *Kelch der Rahja* herbei, der alle in ihn gegossenen Flüssigkeiten in göttingefälligen Tharf verwandeln kann. Wer über Wein oder Fruchtwein verfügt und ihn nicht als 'Grundlage' nimmt, der frevelt allerdings.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Rahjas heitere Gelassenheit III / P / Speziell

In der Rahja-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem SEGEM DER HEILIGEN NOIONA (Seite 108).

Rahjas Rauschsegem II / P / Speziell

Herkunft: Rahja, Boron (Al'Anfa, KRÄUTERSEGEM DES HEILIGEN NEMEKATH)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet zu ihrer Göttin und bittet sie, das entsprechende Rauschmittel mit ihrem Segen zu bedenken.

Auswirkung: Die bewusstseinsweiternde Wirkung von Rauschmitteln wird verdoppelt: Sinnesindrücke sind klarer und bleiben auch nach dem Rausch klar im Gedächtnis. Bei Alkohol und milden Rauschkrautern wird ein eventueller Kater verhindert, bei stärkeren Rauschmitteln die Gefahren von Abhängigkeiten oder körperlichen Risiken gebannt. Der Segen wirkt nicht auf betäubende oder die Sinne benebelnde Mittel. Verwendet die Geweihte das Rauschmittel selbst, gilt die Liturgie für die Berechnung der Entrückung einen Grad höher.

Wirkungsdauer: Die Mittel sind für LkP* SR gesegnet, ihre Wirkung entspricht der normalen Dauer eines Rausches.

Rahjas Schoß IV / G oder P / Speziell

Herkunft: Rahja (Tiefhusen, Fasar)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet die Göttin um die Leihgabe des *Levthansbandes*, das sie um die Handgelenke des Erwählten schlingt. *Auswirkung:* Das verschlungene *Levthansband (GKM 79)* verstärkt die Empfindsamkeit für körperliche Sinnesindrücke. Für die Wirkungsdauer erhält die Gesegnete 5 + LkP*/2 Punkte Erleichterung auf sämtliche Proben auf Intuition sowie 10 + LkP* Punkte für Proben auf die Talente *Betören, Galanterie, Menschenkenntnis* und *Sinnenscharfe*. Das Band entschwindet nach der Andacht wieder.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

Rahjas Sinnlichkeit VI / P (G) / Speziell

Herkunft: Rahja (Fasar und Erkenstein)

Reichweite: Berührung / Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Gesegnete (eventuell die Geweihte selbst) legt die Kleidung ab und gibt sich den Elementen preis, um schließlich die Göttin in sich herabzurufen.

Auswirkung: Unter dem Einfluss des Segens ist die Betroffene körperlich unverwundbar und erleidet keinen Schaden profaner, magischer oder göttlicher Art, während sie zugleich alle Sinnesindrücke vollständig und sogar verstärkt erlebt. Dieses Ritual diene wohl der mhanadischen Kirche zur Erfahrung besonderer Ekstase, aber auch zur Segnung ausgewählter Säbeltänzer. Der Meister sollte eventuelle SP dennoch bestimmen, da die sinnliche Erfahrung eines Schmerzes von mehr als 10 SP auch der unverletzten Gesegneten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +SP abverlangt. Zudem fallen sämtliche SP nach der Wirkungsdauer als AuP auf die Geweihte zurück.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Reichung des Amethyst I / P / Speziell

Herkunft: Rahja (Al'Anfa)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt einen Amethyst in einen Kelch Wem und segnet beides, um es der Gläubigen zu reichen.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie wird eine Person vollständig von ihrem die Sinne benebelnden Rausch befreit — sei dies durch Alkohol, Drogen oder Magie (wenn die LkP* die ZfP* überstei-

gen). Ob dies für die Person gut oder schlecht ist, sei dahingestellt.

Um neben der Rauschwirkung auch eine eventuelle Giftwirkung aufzuheben, muss die Liturgie bei weniger gefährlichen Drogen (bis Stufe 6) auf Grad II, bei gefährlicheren (bis Stufe 12) auf Grad III, bei hochgefährlichen sogar auf Grad V gehoben werden — normale Gifte sind mit dieser Liturgie nicht behandelbar. Der Amethyst wird durch diese Liturgie nicht verbraucht.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Reisesegen II / P / Speziell

Herkunft: Travia (Gerasim, Olport, Port Corrad, Riva), Aves

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin holt ein glühendes Stück Kohle aus dem Herdfeuer, spricht in freier Rede gute Wünsche für die Reise darüber, lässt es auskühlen und gibt es der Reisenden in einem Beutelchen mit.

Auswirkung: Solange die Reisende sich an Travias Gebote hält (siehe Moralkodex der Travia-Kirche auf Seite 159) fällt es ihr leicht, freundliche Aufnahme oder geeignete Lagerplätze zu finden, ihre Ausrüstung instand zu halten, und sie verirrt sich nicht so leicht. 5 + LkP*/2 Bonuspunkte dürfen auf die folgenden Talente verteilt werden (vor Reiseantritt festzulegen): *Orientierung, Wildnisleben, Menschenkenntnis, Überreden, Lederarbeiten, Schneidern*.

Der GROSSE REISESEGEM (Grad III) verleiht zusätzlich den Vorteil *Vom Schicksal begünstigt* (AH 111), rettet also den Gesegneten aus einer lebensbedrohlichen Situation.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

Rondras Hochzeit IV / ZZ / Speziell

Herkunft: Rondra (Perncum)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester vermählt Winde und Welle rituell miteinander.

Auswirkung: Der Priester kann den Zug der Wolken verändern. Es kann ein Gewitter erzeugt, Wolken zum Abregnen gebracht und generell Einfluss auf das Wetter genommen werden. Mit dieser Liturgie kann man kleinere Stürme erschaffen oder abflauen lassen. Eigentlich ist dies nur eine Variante der ANRUFUNG DER WINDE (S. 89), aber in der Rondra-Kirche ist die Grundform ebenso unbekannt wie die Grad-V-Liturgie.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Rondras wundersame Rüstung V / G / Speziell

Herkunft: Rondra (Donnerbach)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin ruft die Göttin Rondra mit Verweis auf die zu verteidigenden Unschuldigen an und bittet die Wundersame Rüstung herbei (**GKM 37**).

Auswirkung: Die Wundersame Rüstung erscheint bei der Geweihten. Die Trägerin dieser Rüstung empfindet keinen Schmerz durch Verletzungen oder Wunden (auch über ihre natürliche Lebensenergie und Konstitution hinaus). Der Spielleiter sollte sämtlichen Schaden trotzdem notieren (die Rüstung zählt wie RS 12, BE 0), denn sobald die Rüstung abgelegt wird, brechen alle Verwun-

düngen auf, so dass die Göttin nach vollbrachter Tat meist das Leben der Trägerin einfordert.
Wirkungsdauer: für eine Schlacht, maximal jedoch LkP* Stunden

Ruf der Gefährten II / P / Speziell

Herkunft: Efferd (überall an offenen Gewässern), Swafnir (GESANG DER WALE)
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester ruft die Allmacht Efferds an und vertraut sich ihm ganz an.
Auswirkung: Ein Delphin nähert sich dem Priester, so schnell er kann (Meistermaßgabe). Dies ist natürlich nur am Meer oder in küstennahen Mündungsgebieten möglich. Der Delphin kann als Retter in letzter Not einen Ertrinkenden an Land ziehen, einen Weg weisen o.a.
Auf Grad IV ist das Rufen einer ganzen Delphinschule möglich. Geweihte des Swafnir können diese Liturgie auch zur Herbeirufung eines größeren Wals (Stufe IV) benutzen.
Wirkungsdauer: augenblicklich; Verweildauer der Tiere unterliegt dem Meisterentscheid, ebenso, wie lange sie benötigen, um nach dem Ruf des Geweihten zu erscheinen.

Ruf in Borons Arme II / P / Speziell

Herkunft: Boron
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Diese Liturgie beginnt mit einem stillen Gebet an Boron selbst und endet damit, dass der Geweihte dem bereits Schlafenden die Stirn salbt.
Auswirkung: Die Zielperson muss sich in Sichtweite des Geweihten befinden und während des Gebetes auch bleiben, dann schläft sie ein und hat einen langen, erholsamen Schlaf (normale Regeneration). Die Wirkung von Krankheiten und Giften wird für die Dauer des Schlafes ausgesetzt und die Realitätsdichte (siehe **MWW 173 ff.**) aller Träume des Gesegneten um 10 + LkP* gesenkt. Diese Liturgie kann auf Grad III hochgestuft werden, um auf Reichweite: Sicht zu wirken. In diesem Fall entfällt die Salbung.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden (maximal bis Tagesanbruch). Wird das Öl fortgewischt, bevor die Nacht zuende ist, erwacht der Schlafende vermutlich (bei 1-3 auf einem W6).

Ruf zur Ruhe I / P / Speziell

Herkunft: Boron (Punin, Al'Anfa, Nordaventurien um Lowangen sowie Mengbilla und Khefu), Kamaluq (KLEINES TABU)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (12)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt den Zeigefinger auf den Mund und nickt der Person zu, die schweigen soll.
Auswirkung: Die betreffende Person verliert jegliches Bedürfnis zu reden. Mit einer gelungenen *Selbstherrschungs-Probe* +5 + LkP*/2 kann sie den Bann brechen. Die Liturgie kann auch für wichtige Zeremonien in Tempeln auf mehrere Personen und auf Zonen ausgedehnt werden. (Bei ETILIAS ZEIT DER MEDITATION opfert der Priester Etilia rituell seine Stimme für Tage, gar Wochen, um die Liturgie zu wirken). Der Geweihte muss ebenso lange schweigen wie sein Opfer.
Wirkungsdauer: maximal LkP* Wochen.

Salbung der Heiligen Noiona III / P / Allgemein

In der Boron-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem EXORZISMUS (Seite 96f).

Sankt Gilborns Bannfluch V / P (Z) / Speziell

In der Praios-Kirche bekannte Liturgie, entspricht ARGELIONS BANNENDER HAND (Seite 89).

Schattenlarve VI / P / Speziell

Herkunft: Phex (geheim, nur einer Handvoll Priestern bekannt)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus von neun Tagen
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte fertigt eine Maske aus grauer Seide, Mondsilber, Türkisen und beliebigen anderen Materialien, weicht sie in einer langen Zeremonie mit Mondstaub und salbt sie mit Blauhimmelsternöl.
Auswirkung: Die bei diesem Ritual geschaffene Maske verleiht dem Träger, sobald sie aufgesetzt wird, das Äußere einer beliebigen Person (die dem Maskenträger nur mit Namen oder vom Ruf bekannt sein muss) mit gewünschter Kleidung. Die Täuschung ist vollständig und kann mit magischen Mitteln nicht durchschaut werden (mit einem LICHT DES HERRN Praios oder LUG UND TRUG, jeweils auf Grad VI, dagegen schon). Seltensamerweise entwickeln die meisten Masken auf die Dauer einen merkwürdigen Einfluss auf den Träger. (Jeder Träger erwirbt pro Stunde, die die Maske getragen wird, Entrückung im Wert der darin gebundenen KaP, nähert sich also dem phexischen Verhaltensideal. Wie sich das äußert, sei dem Spielleiter überlassen.)
Wirkungsdauer: permanent

Schiffssegen IV / PP / Speziell

Machtvollere Variante des BOOTSSEGENS (S. 91).

Schlaf des Gesegneten I / P / Speziell

Herkunft: Boron, Rahja (RAHJAS ERQUICKUNG), Aves
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester wendet sich nach Sonnenuntergang in einem kurzen Gebet an den Herren Boron und legt dem zu Segnenden ein Symbol des Herren des Schlafes auf die Stirn. Rahja-Geweihte massieren den Gesegneten mit Rosenöl die Stirn.
Auswirkung: Der Schlaf des Gesegneten schenkt 5 + LkP*/2 zusätzliche Punkte Regeneration und rege Träume, die aber weniger prophetischen Charakter haben als der Verarbeitung von Geschehenem dienen.
Die Realitätsdichte (siehe **MWW 173 ff.**) aller Träume des Gesegneten sinkt um LkP* +10.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal bis zum Morgengrauen.

Schlangenstab II / P / Speziell

Herkunft: Hesinde (Khunchom, Tulamiden), H'Szint
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte wirft ei-

nen Stecken zu Boden und ruft den Hl. Argelion um Schutz an.
Auswirkung: Der Holzstecken verwandelt sich in eine magische Smaragdnatter, die alle Personen angreift, die die Geweihte bedrohen. Außer der Verteidigung (Biss: INI 7+W6, AT 12, PA 4, TP 3 SP, LeP 10, AuP 15, RS 1, KO 7, GS 5, MR 12) befolgt das Tier keine Befehle. Die Schlange kann sich auch gegen Dämonen wehren und ist nur durch Magie oder magische Waffen zu verletzen. Die Präsenz der funkelnden Schlange reicht oft aus, um Straßenräuber und ähnliches Gesindel abzuschrecken. Fällt die LE unter 0 oder ist die Wirkungsdauer abgelaufen, verwandelt sich die Schlange in den Stab zurück.
Wirkungsdauer: LkP* SR oder Tod der Schlange.

Schneesturm/Eissturm V / ZZ / Speziell

Herkunft: Firun (Festum)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stimmt sich auf Firuns Härte ein, reckt die Arme zum Himmel und ruft den eisigen Atem des Gottes zu Hilfe.
Auswirkung: Um das Wirkungszentrum entsteht ein Schnee- oder Eissturm, der durch die eisige Firunkälte allen darin gefangenen Lebewesen pro SR 2W6 SP zufügt und so dicht ist, dass es Verfolgen unmöglich ist, dem Geweihten und seinen Gefährten nachzusetzen. Der Geweihte kann als Wirkungszentrum nur einen Ort bestimmen, den er sehen kann. (Hier empfiehlt es sich, ggf. die Kälte-Regeln aus Firuns Atem, S. 91 zu verwenden.)
Wirkungsdauer: Die Wirkungsdauer hängt vor allem von den natürlichen Wetterbedingungen ab: In Schnee und Eis hält der Sturm bis zu LkP* Stunden an, in völlig unpassenden Klimazonen (Regenwald, Wüste) ist er schon nach LkP* SR wieder vorüber.

Schrifttum ferner Lande III / G / Speziell

Herkunft: Hesinde (Tulamiden), H'Szint, Phex und Nandus (NANDUS' SCHRIFTKENNTNIS),
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Andacht, von der Textlänge abhängig, maximal jedoch LkP* Seiten
Symbole, Gesten, Gebete: Ein längeres Weihegebet im Namen Hesindes und Canyzeths wird von der *Geste der Lehre* eingeleitet. Während der Rezitation muss die Geweihte der Schrift mit dem Zeigefinger der Rechten folgen.
Auswirkung: Die Geweihte erhält einen



vorübergehenden Bonus in einer fremden oder alten Schrift, der den LkP*+ 5 entspricht. Selbst wenn sie die betreffende Schrift vorher gar nicht beherrschte, kann sie sie nun zumindest in Grundzügen lesen.

Wirkungsdauer: augenblicklich, nach der Beendigung des Gebetes bleibt die Erinnerung an den Inhalt zurück, aber an einzelne Schriftzeichen.

Schutz des Geleges II / PP / Speziell

Herkunft: Unter allen echsischen H'Ranga-Priestern bekannt, insbesondere unteZsahh- und Ssad'Huar-Priestern

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priester untersucht jedes Ei auf Fehlstellen oder Deformationen lenkt dann die Aufmerksamkeit der H'Ranga von dem Gelege, indem er das schwächste Ei entfernt und opfert.

Auswirkung: Die ersten LkP*/2 geschlüpften Jung-Achaz des so gesegneten Geleges greifen sich gegenseitig nicht an, so dass ihnen ein Start in ein neues Leben ermöglicht wird. Weitere geschlüpfte Junge unterliegen diesem Schutz nicht, so dass sie häufig ihren verbündeten Gelegegeschwistern wehrlos ausgeliefert sind.

Wirkungsdauer: bis einen Tag, nachdem der erste des Geleges geschlüpft ist, maximal LkW Wochen.

Schutzsegen I / Z / allgemein

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (20)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zieht einen Kreis um den zu schützenden Bereich (z.B. mit dem Schwert, mit Graberde, Rosenwasser o.a.), richtet sich auf, präsentiert ein Symbol ihres Amtes oder schlägt zumindest eine heilige Geste und donnert einem unheiligen Angreifer entgegen: "Im Namen [der Göttin/des Gottes], der Herrin Rondra und ihrer göttlichen Geschwister: Unheiliges Gezücht, weiche zurück! Du kannst hier nicht vorbei!"

Auswirkung: Der Segen schützt die Geweihte und ihre Begleiter vor einer bestimmten Sorte unheiliger Kreaturen, die beim Sprechen des Segens gewählt werden muss: eine Sorte von Dämonen wie z.B. alle Shruufya, eine Sorte von Untoten wie z.B. alle Mumien, eine Sorte von Chimären wie Mantikor oder Wolfsechse oder auch eine Sorte von Vampiren, wenn sie entsprechend verwundbar sind (siehe **MGS 112ff.**). Um den Geweihten herum entsteht eine Zone, die für die gebannte Wesenheit als zweifach geweiht gilt. Zu den Effekten von geweihtem Boden siehe **MGS 52**. Die Zone verbleibt, einmal aufgebaut, an ihrem Ort, bewegt sich also nicht mit der Geweihten.

Auf Grad III kann die Liturgie auf eine Art ausgedehnt werden (z.B. auf alle minderen Dämonen, oder auf alle Untoten). Zum Schutz gegen sämtliche unheiligen Wesen siehe KONSEKRATION.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Schwitzhütte V / P / Speziell

Bei den Hochschamanen der Nivesen bekannte Liturgie, entspricht der FÜNFTEN LOBPREISUNG DES FRÜHLINGS (Seite 95).

Seelenprüfung III / P / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Auswirkung: Durch diese Liturgie kann die Geweihte erkennen, wie es um die *Wahre Seele* einer Person bestellt ist: ob sie den Göttern wohlgefällig ist, ob ihr Besitzer gar einem Gott geweiht ist (worunter auch der Namenlose fällt), ob sie mit einem Makel wie etwa dem *Mal des Frevlers* gezeichnet ist oder gar unter dem ANATHEMA steht oder an einen Dämonen verpfändet wurde. Dabei ist nicht zu erkennen, um welchen Gott/Dämon es sich handelt, und nur vage möglich, den Kreis der Verdammnis des Paktierers zu bestimmen. Astralenergie ist damit *nicht* zu erkennen.

Auf **Grad IV (ZZ)** dient die AURAPRÜFUNG, eine komplexere Variante der Seelenprüfung, dazu zu zeigen, ob ein Gebiet profan, göttlich gesegnet oder dämonisch versucht ist. Alte, noch geweihte Tempel oder Unheiligtümer können mit dieser Liturgie entdeckt und überprüft werden, ob der Segen einer Göttin noch auf ihrem Haus hegt. Geweihte erkennen nicht, welche Götter oder Dämonen ihre Hand über das Gebäude oder Gebiet halten, gewinnen jedoch einen vagen Eindruck von der Macht des Ortes. Diese Liturgie wirkt nicht auf Kreaturen, sondern nur auf Orte.

Anmerkung: Dieses Ritual wird nur in die verantwortungsvollen Hände höherer Geweihter gegeben. Unbescholtene Bürgerinnen zur Seelenprüfung aufzufordern, kommt einem gesellschaftlichen Misstrauenszeugnis gleich; die Betroffenen müssen der Prüfung nicht zustimmen. Zwangsweise durchgeführt werden Seelenprüfungen nur an in flagranti ertappten Mördern und Frevlern oder gerichtlich verurteilten Verbrechen, es sei denn, es liegt ein Dispens durch eine Provinzvorsteherin der Kirche vor.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Segen der Gabetaj III / P / Speziell

Den Hochschamanen der Nivesen bekannte Liturgie, entspricht PARINORS VERMÄCHTNIS (S. 104).

Segen der Heiligen Ardare IV / G / Speziell

Herkunft: Rondra (nur an Tempelvorsteher weitergegeben)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Mit einer Anrufung an die Göttin Rondra mit Verweis auf das zu schützende Heiligtum und dem *Choral der Heiligen Ardare* ruft die Priesterin das heilige Schwert *Armalion* (**GKM 37**) herbei.

Auswirkung: Mit dieser Waffe hat sie pro KR zwei Attacken und zwei Paraden; Armahon verursacht 2W20 +10 TP (gegen Belhalhar-Paktierer weitere + 10). Vor dem Schaden schützt keine profane oder magische Rüstung. Allein manchen Paktierern des Belhalhar sagt man nach, sie verstünden sich dagegen zu wappnen.

Sobald das Kriegerrecht ausgerufen ist, ist es den Geweihten nicht gestattet, Armalion zu rufen - ist es doch das Schlachten- und Zeremonien-schwert des Oberhauptes der Kirche. Selbstverständlich darf auch Armalion nur für einen ehrenhaften Kampf benutzt werden - und der Gegner muss schon sehr mächtig sein, damit dieser Kampffehrenhaft ist.

Wirkungsdauer: für eine Schlacht, maximal jedoch LkP* Stunden

Segen der Heiligen Noiona III / P / Speziell

Herkunft: Boron (Selem, Al'Anfa, auch Gareth, Punin, Perricum und Lowangen), Travia (SEGENDES HL. BADILAK), Rahja (RAHJAS HEITERE GELASSENHEIT), Kamaluq (HEILUNG DES TAPAMS)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Einmal pro Tag beten Priester und Patient zusammen (sofern es diesem möglich ist), dann nimmt der Geweihte dem Patienten eine Lebensbeichte ab oder führt intensive Gespräche mit ihm. Abschließend wird der *Choral der Vergänglichkeit* gesungen: "Schweigen umfängt die sterbliche Hülle, harrend in der Vergänglichkeit. Hör das Lied der Schwingen, sie klingen vom Nirgendmeer! Frieden bringen sie der Seele, Träume bis in Ewigkeit."

Auswirkung: Mit dieser Liturgie (die zusätzlich um die Stufe der Krankheit oder Sucht erschwert ist) vermag der Priester Verwirrungs Zustände und Geisteskrankheiten einer Person zu heilen. Spieltechnisch gesehen wird die Krankheit oder Sucht zeitweise (**Grad III**) oder permanent (**Grad IV**) geheilt, kann jedoch nach Meistermaßgabe bei erneuter Konfrontation mit dem Auslöser wieder auftreten (besonders, wenn der Meister der Meinung ist, der Geweihte habe sich nicht genug mit dem Seelenzustand der Person beschäftigt). Jede erfolgreiche *Heilkunde Seele-Probe* (nur möglich nach einem mehrstündigen intensiven Gespräch), die der Priester sich selbst mit Aufschlägen versehen kann, erleichtert die Mirakelprobe um die Höhe der Summe dieser Aufschläge.

Wirkungsdauer: LkP* Wochen (Grad III), permanent (Grad IV), ein erneutes Auftreten ist jedoch möglich.

Segen der Heiligen Theria VI / P / Speziell

Herkunft: Peraine (Honingen)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft den *Honinger Tiegel* herbei (**GKM 69**) und entnimmt ihm Honig, während sie Peraine im Gebet dankt. Die Kranke, soweit ansprechbar, stimmt in das Gebet mit ein. Anschließend wird der Honig unter eine Speise gemischt oder in einem Getränk aufgelöst. Diese bzw. dieses wird der Kranken verabreicht.

Auswirkung: Innerhalb der nächsten Tage gesundet die Kranke von ihrem Leiden. Sogar unheilbare Krankheiten können (nach Meisterentscheid) kuriert werden.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Segen der Heiligen Velvenya III / P / Speziell

Herkunft: Boron (Al'Anfaner Ritus, neuerdings auch bei erfahrenen Etilianern: NOIONAS ZUSPRUCH)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt der Zielperson die Hand auf die Stirn, spricht ein Gebet und bittet die Heilige Velvenya um ihren Segen.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie ist es möglich, kurzzeitig Ängste oder vergleichbare Nachteile zu unterdrücken. Speziell Boron entgegengesetzte Nachteile wie Schlafstörungen, Alpträume und

Wahnvorstellungen lassen sich hiermit für einige Tage verdrängen, aber auch auf andere Angstzustände kann die Liturgie angewendet werden (mit halber Wirkungsdauer).
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Segen des Hl. Badilak III / P / Speziell
In der Travia-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem SEGEN DER HL. NOIONA (S. 108).

Segen des Heiligen Hlûthar IV / PPP / Speziell
Herkunft: Rondra (Gareth)
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Mit flammender Rede, bisweilen auch dem *Choral des Heiligen Hlûthar*, ermutigt die Priesterin die Herzen des Heeres.
Auswirkung: Alle Angehörigen der Streitmacht, die die Priesterin hören (und ihre Stimme trägt auf wundersame Weise bis zum letzten des Heeres), werden in ihren Herzen gestärkt und ermutigt (siehe SEGUNG DER STÄHLERNEN STIRN, alle Kämpfenden erhalten jedoch nur 5 +LkP*/2 Punkte zum Ausgleich anfallender MU-Proben).
Wirkungsdauer: für eine Schlacht, maximal LkP* Stunden

Segen des Plättlings II / P / Speziell
Herkunft: Efferd (Küste, vor allem Kannemünde, aber auch am Chichanebi-Salzsee), Swafnir
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester legt ein Stück Koralle oder Alge oder einen anderen Efferd verbundenen Gegenstand in das Salzwasser und betet darüber.
Auswirkung: Dieser Segen verwandelt bis zu 100 Maß (80 Liter) Salzwasser in Trinkwasser. Dieser Name stammt von der Fähigkeit des Plättlings (auch Scholle genannt), sowohl in Süß- wie in Salzwasser leben zu können.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Segnung der Schlacht V / PPP / Speziell
Herkunft: Rondra
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin spricht den *Geronsegen*: "Es segne uns Rondra, die Herrin des Krieges, es bewahre uns Rondra, die Beherrscherin des Sturmes, es erleuchte uns Rondra, Löwin unter den Zwölfen. Es stärke uns die Kraft des gleißenden Stahles und unser Glaube, der als ein eherner Schild vor uns steht. Dein Wille, o Herrin, sei unser Befehl."
Auswirkung: Sämtliche Kämpfer einer Schlacht verhalten sich unwillkürlich den Regeln des rondragefälligen Kampfes gemäß (siehe Seite 36). Allein Dämonen, andere unheilige Kreaturen und Paktierer sind davon ausgenommen.
Wirkungsdauer: eine Schlacht, maximal LkP* Stunden

Segnung der Stählernen Stirn I / P / Speziell
Herkunft: Rondra (Gareth)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt der zu segnenden Person die Hand auf die Stirn und spricht mit ihr ein Gebet.

Auswirkung: Die gesegnete Person fühlt sich ermutigt und in ihrem Götter- und Selbstvertrauen gestärkt. Die meisten anfallenden Mut-Proben können ignoriert werden, bei besonderen fällt ein Bonus in Höhe von LkP* +10 an.
Wirkungsdauer: bis die angedachte Aufgabe vorüber ist, höchstens LkP* Stunden

Segnung des Heimes III / PPP / Speziell
Herkunft: Travia
Reichweite: max. LkW Schritt Radius
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin schreitet den zu segnenden Bereich mit einem Scheit des Herdfeuers ab (Haus, Zimmer, eine Lichtung im Lichterschein des Feuers) und zeichnet damit die Symbole der Travia in die Luft und auf den Boden, dazu spricht sie einen Heimsegen und rezipiert die ehernen Regeln der Gastfreundschaft.
Auswirkung: Jedes denkende Wesen, das den Bereich betritt, wird sich unwillkürlich an die Gesetze der Gastfreundschaft und die göttlichen Prinzipien von Sitte und Anstand halten (siehe Seite 159). Da jedoch jedes denkende Wesen über freien Willen verfügt, kann es sich darüber erheben und willentlich (nicht versehentlich) gegen diese Gesetze verstoßen. Dies erfordert eine *Selbstbeherrschungs-Probe*, die um 10 + LkP* erschwert ist. Wer willentlich Travias Gebote an dem geweihten Ort bricht, gilt als *Eidbrecher* (siehe **GKM 9**). Für unheilige Kreaturen gilt der gesegnete Grund als einfach geweihter Boden (siehe **MGS 52**).
Wirkungsdauer: LkP* Wochen

Sichere Wanderung im Schnee II / P (G) / Speziell
Herkunft: Firun und Ifirn-Kult, Himmelswölfe
Reichweite: Berührung / Selbst
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte die bloßen Füße des Wanderers mit Schnee ein.
Auswirkung: Lebewesen, die unter dem Schutz dieser Liturgie stehen, können auch im tiefsten Schnee und Eis laufen, als ob sie festen Boden unter den Füßen hätten. Die Liturgie kann auch auf den Geweihten selbst angewendet werden.
Grad III: Die Liturgie ermöglicht es dem Geweihten, selbst hauchdünne Eisflächen so zu passieren, als wären sie feste Brücken. Er kann Gletscherwände und Eiszapfen hochklettern, als ob sie rauer Stein oder Bäume wären — wenn er denn gut genug klettern kann.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Sicherer Weg durch Fels IV / G + PP / Speziell
Herkunft: Ingerimm (Angbar), Angrosch (Xorlosch)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: längeres Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte sucht sich zunächst einen abgeschiedenen Platz, um sich in aller Ruhe auf die Liturgie vorbereiten zu können. Anschließend verbrennt er in einer irdenen Schale trockene Tannenzweige und gibt nach und nach feinen Kohlenstaub dazu, bis blaugelber Rauch aufsteigt. Dann konzentriert er sich mit halb geschlossenen Augen auf den Rauch und ruft die Heilige Ilpetta Ingrasim an.
Auswirkung: Als Fokus dient die herbeigerufene *Heilige Laterne zu Angbar* (**GKM 73**). Sobald sich

der Geweihte (und bis zu 11 Personen, die unter seinem Schutz stehen) dem Gefahrenbereich nähert, erstirbt die Flamme der Laterne zu einem schwachen Glimmen.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Sicht auf Madas Welt II / G / Speziell
Herkunft: Hesinde, Praios, Nandus, H'Szint, Tairach (BLICKAUFDASGEISTERWIRKEN)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (15)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet mit geschlossenen Augen: "Allweise! Allwissende! O himmlische Schlange! Siehe auf deiner Kirche Kind! Lass mich sehen, was zu sehen mir nicht gegeben ist. O Meisterin der Magie und Zauberei! Lenke meinen Blick auf deiner Tochter Gabe. O Führerin der Weisheit, ich bitte dich, gewähre deiner Dienerin Sicht auf Madas Welt!"
Das Gebet wird von der *Geste der Lehre* unterstützt, wobei die geöffneten Hände in einer flehenden Geste auf Brusthöhe gehalten werden und die Geweihte mit dem letzten Satz die Augen öffnet.
Auswirkung: Der Geweihten erscheint ein magischer Gegenstand oder eine magische Person von silbernem Funkeln (Praios: goldenem Gleißern) eingehüllt, gleich dem Mondlicht auf einer Wasseroberfläche. Zusätzlich zu dieser Wirkung erspürt die Geweihte die emotionale 'Färbung' eines wirkenden Zaubers: bei einem HORRIPHOBUS etwa Angst, bei einem BANNBALADIN Freundschaft, Wohlwollen bei einem Heilzauber, Schmerz bei einem Schadenszauber etc. Bei magischem Schutz (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) ist die Liturgiekenntnis-Probe um die Hälfte der ZfP* erschwert.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Siegel Borons III / P / Speziell
Herkunft: Boron (Punin, Einsicht in das Schwarze Buch erforderlich), Kamaluq (TABU)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester salbt die Lippen der Person mit Salbungöl und rezipiert einen Vers des Schwarzen Buches: "Schweigen soll der Sterbliche, wes Lippen nicht geformt sind, um die Wahrheit Alverans in derisch Wortgewand zu kleiden. Schweigen soll er fürderhin, und Borons Siegel verschließe seine Lippen bis ins Grab."
Auswirkung: Der Priester definiert, über welches Wissen die Person fürderhin zu schweigen hat. Beinhaltet dies große Bereiche, kann der Meister diese Liturgie auch als **Grad IV** klassifizieren. Häufig als ein generelles Sprachverbot über kirchliche Belange ausgelegt, interpretieren viele Priester diesen Vers jedoch nur dahingehend, dass Nicht-Geweihte nicht über solche Belange sprechen sollten, oder gar nur jene, deren Lippen eben mit dem Siegel Borons verschlossen wurden. Ein Missbrauch dieser Liturgie wird selbstverständlich schwerwiegend geahndet.
Die Hochschamanen der Waldmenschen wirken diese Liturgie auch als GROSSES TABU auf die ganze Sippe (**V / PPP**).
Wirkungsdauer: permanent

Simias Kelch II / Z / Speziell

In der Ingerimm-Kirche und bei den Gravesch-Geweihten bekannte Liturgie, entspricht TSAS SEGENSREICHEM NEUANFANG (Seite 112).

Sippenfluch IV / P / Speziell

Herkunft: Kamaluq (KAMALUQS FLUCH), Him-melswölfe (GORFANGS FLUCH), Tairach (TAIRACHS FLUCH)

Reichweite: Sicht / Fern

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Schamane vollführt (unterstützt von der ganzen Sippe) einen zornigen Tanz [bzw. eine Opferung an Tairach], der dem Geist das Verbrechen des Auszustößenden vor Augen führen soll. Soll die Liturgie gegen einen *fernen* Verbrecher gewirkt werden, benötigt der Schamane ein Körperteil oder einen Gegenstand aus dem Besitz des zu Verfluchenden.

Auswirkung: Ein Verbrecher wird aus der Sippen-gemeinschaft ausgestoßen und mit einem dem jeweiligen Glauben entsprechenden Fluch belegt: *Kamaluqs Fluch* hält den Totengeist des Opfers nach dessen Tod m seinem eigenen, verwesenden Körper gefangen (stirbt das Opfer nicht bin-nen der Wirkungsdauer, hat das Ritual keine Wirkung). Erst wenn die Wirkungsdauer vorüber oder Leichnam zum Skelett wurde, kann der Geist sich befreien und den Weg ins Jenseits an-treten. *Gorfangs Fluch* bewirkt, dass alle Hunde und Wölfe das Opfer sofort angreifen, sobald sie es sehen oder wittern, und andere Lebewesen zumindest abweisend auf es reagieren. *Tairachs Fluch* raubt dem Opfer den Verstand durch die Last der eigenen Erinnerungen: Tag für Tag durchlebt es erneut die größten Ängste und schlimmsten Frevel seines Lebens.

Wirkungsdauer: LkP* Monate / eine Aufstufung der Liturgie auf Grad V oder VI (Wirkungsdauer in Jahren oder permanent) ist bei abscheulichen Verbrechen üblich.

Speisesegen I / P / allgemein

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt über der Mahlzeit den Segen und spricht die Worte: "Herr/ Her-rin [Göttername] und Herrin Travia, segnet diese Speise und erlaubt ihr, ihren Zweck zu erfüllen: zu sättigen und zu kräftigen, den Hunger zu stillen und den Leib zu stärken."

Auswirkung: Der Segen reinigt eine Mahlzeit für bis zu LkW Personen und schützt sie so vor Dreck und Fäulnis (z.B. Krankheiten, deren Stufe kleiner oder gleich den 5 + LkP*/2 ist). Absichtlich hinzugefügte Gifte werden jedoch nicht besei-tigt.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Speisung der Bedürftigen

I / P / Speziell

Herkunft: Peraine, Travia

Reichweite: Berührung / eine Mahlzeit für eine Person

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zerdrückt eine Zwiebel über dem Gericht und spricht: "Gü-

tige Peraine, nährende Mutter! Segne dieses Mahl, auf dass es Leib und Seele stärke."

Auswirkung: Die Speise ist sehr sättigend, so dass man mit der Hälfte der üblichen Menge aus-kommt. Nach der Mahlzeit steigen MU und AU um je 1 Punkt, die GE sinkt um 1 Punkt.

Wirkungsdauer: augenblicklich / Die Veränderun-gen der Werte bleiben LkP* Stunden wirksam.

Speisung der hungernden Seele

II / PP / Speziell

Herkunft: Travia

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin singt ge-meinsam mit den versammelten Hungernden den Choral *Dona nobispanem* ("Magna Dea, qui tollis faminem mundi, miserere nobis! Magna Dea, qui tollis faminem ex mundo, dona nobis panem."). Hat sie andere mögliche Quellen des Essens (Vor-räte, einkaufen, betteln gehen) vorher nicht aus-genutzt, scheitert die Liturgie, und die Priesterin wird als Frevlerin gezeichnet.

Auswirkung: Diese Liturgie erschafft einfaches, nahrhaftes Essen aus der puren Glaubenskraft der Priesterin für LkW Personen. Dies besteht in der Regel aus Brot, Wurst, Käse, Obst und etwas Bier oder Wasser, nicht etwa aus Koschammernzun-gen in Weinsoße. Das Essen muss traviagefällig mit jedem Hungernden geteilt werden, der Gast-freundschaft erbittet.

Grad IV: Kennt die Priesterin das Geheimnis, um den Heiligen Kessel Travias herbeizurufen, kön-nen aus dem Kessel bis zu LkW x 10 Personen eine Mahlzeit erhalten.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Sprechende Symbole I / G / Speziell

Herkunft: Hesinde (Liebliches Feld, Gareth), Nandus

Reichweite: Selbst / Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte berührt das Symbol und spricht: "Allweise, dein ist das Rätsel und die Antwort. Schau auf deinen erge-benen Diener und erleuchte ihn."

Auswirkung: Die Geweihte erhält einen groben Fingerzeig, was die Bedeutung eines Symbols an-geht. Damit ist jede Art von Symbol gemeint, al-

chimistische Zeichen ebenso wie alt-echsische Glyphen, ein Wappen oder Schneezeichen der Nivesen-Schamanen, sogar die Zeichen der Bettlergilden. Wie detailliert sie die Bedeutung erkennt, ist hierbei grundsätzlich Meisterent-scheid. Außerdem ist es natürlich eine Voraussetzung, dass sie das Symbol als solches erkannt hat - was bei den Zinken der Bettler oder vielen Geheimzeichen in der Regel kaum der Fall sein wird.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Sterne funkeln immerfort I / G / Speziell

Herkunft: Phex, Hesinde (BLICK AN DEN KLAREN HIMMEL), Aves, Nandus, Swafnir, Tairach

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet stumm zum Auge des Phex und wischt sich mit der Hand über die Augen.

Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Ge-

weihte selbst durch dichteste Wolken hindurch den Stand der Sterne völlig klar erkennen, sei es zum *Prophezeien* oder zur *Orientierung*.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Sternenglanz II / G / Speziell

Herkunft: Phex

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte segnet das Objekt mit Mondstaub und empfiehlt es seinem Herrn an.

Auswirkung: Ein mit Sternenglanz gesegnetes Objekt erscheint neuer, prächtiger oder auch wert-voller - eine Wirkung, gegen die man sich (bei berechtigtem Misstrauen) mit *einer Sinnenschärfe*-Probe +LkP* + 5 wehren kann.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Sternenspur II / G / Speziell

Herkunft: Phex, Aves, Nandus

Reichweite: Selbst/Berührung des zu markieren-den Objekts

Ritualdauer: Stoßgebet (6)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet an Aves und streicht dann mit der Hand über die zu markierende Fläche.

Auswirkung: Der Geweihte hinterlässt durch die Berührung seiner Hand eine nur für ihn selbst sichtbare deutliche Markierung in Form eines funkelnden Sternes, der bis zum nächsten Son-nenaufgang leuchtet. Mit der Liturgie können bei Bedarf bis zu LkP* Sterne hinterlassen werden. Wird die Liturgie einen Grad aufgewertet, kön-nen auch alle anderen Phex-Diener und bis zu 3 benannte Personen die Sterne sehen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal bis zum Sonnenaufgang

Sternenstaub II / G oder P / Speziell

Herkunft: Phex (Lowangen)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte streut eine Handvoll Mondstaub über sich oder wirft ihn in Richtung seiner Verfolger, dabei ruft er Phex an.

Auswirkung: Der Geweihte kann entweder sich selbst mit blitzendem, wirbelndem Sternenstaub umgeben und es dadurch den Angreifern schwe-rer machen, ihn zu attackieren (AT sind um die halben LkP* erschwert, FK-Proben um die vol-len LkP*) oder einen der Verfolger so mit dem Staub verwirren, dass dieser kaum noch attackie-ren kann (AT um LkP* erschwert).

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

Sulvas Gnade II / G + P / Speziell

Herkunft: Rahja (Punin), Aves

Reichweite: Selbst/ Sicht (Entfernung zum Pferd)

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte lockt das Pferd, das sie reiten möchte, mit Rosenöl und bit-tet Sulva oder Tharvun um Fürsprache.

Auswirkung: Mittels dieser Liturgie erwirbt die Geweihte ein unvergleichliches Einfühlungsver-mögen für das Reittier, so dass sie für die Wirkungs-dauer eine fast vollendete Reiterin wird (TaW+10 + LkP*) ist. Eine simple empathische Verständigung mit dem Tier ist möglich (Wün-sche, Nöte, Ängste). Die Liturgie bezieht sich nur auf ein einzelnes Pferd (zumeist eine Stute) - ob sie auch bei anderen Reittieren wirkt, ist bisher



nicht erforscht worden, gilt aber als unwahrscheinlich.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Swafnirs Fluke V / ZZZ / Speziell

Herkunft: Efferd (Westküste und Ifirns Ozean), Swafnir
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Swafnir wird in einem Gebet erzürnt oder besänftigt, das sich entweder von der Ruhe zur Raserei steigert oder umgekehrt verhält.
Auswirkung: Eine Wasserfläche in Sichtweite des Priesters kann in ein brodelndes Wellenmeer aufgepeitscht werden oder aber zu glatter See beruhigt werden. Fast jedes noch so große Schiff ist den Auswirkungen dieser Liturgie hilflos ausgeliefert.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Swafnirs Ruhelied I / P / Speziell

Herkunft: Swafnir (Thorwal, Prem)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Swafnir-Priester sprengt (oder kippt) dem Walwütenden geweihtes Wasser ins Gesicht und singt einen beschwichtigenden Gesang.
Auswirkung: Der Priester kann einem Walwütenden 10 +LkP* Punkte zur Erleichterung seiner *Selbstbeherrschungs-Probe* zur Verfügung stellen (die in diesem Falle auch wiederholt werden darf). Wird die Liturgie im Voraus ausgeführt, stehen die genannten Punkte dem Wut-Gefährdeten während der Wirkungsdauer stets dann zur Verfügung, wenn der Swafnir-Geweihte in seiner Nähe ist und ihn mit einigen Worten oder einem Gesang beschwichtigen kann.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Tabu III / P / Speziell

Hochschamanen der Waldmenschen bekannte Liturgie, entspricht SIEGEL BORONS (Seite 109).

Tairachs Fluch IV / P / Speziell

Bei den Hochschamanen der Orks bekannte Liturgie, ist eine Variante des SIPPENFLUCHS (Seite 110).

Thalionmels Schlachtgesang III / G / Speziell

Herkunft: Rondra (Neetha)
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (15)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte spricht oder singt ein Gebet und bekundet ihre Willen, für die Herrin Rondra zu sterben.
Auswirkung: Die Priesterin spürt keinen Schmerz durch erlittene Wunden, gewürfelte Patzer werden ignoriert, zudem erhält sie einen Aufschlag von der Hälfte der LkP* auf ihre Attackefertigkeit. Selbst wenn alle Lebenspunkte verloren sind, kämpft die Geweihte weiter, bis ihr letzter Feind tot ist (oder der Meister befindet, dass Rondra sie zu sich ruft, das Maximum liegt etwa bei minus LkP* x 10 LeP).
Wirkungsdauer: maximal LkP* SR, oft jedoch bis zum Tod der Geweihten.

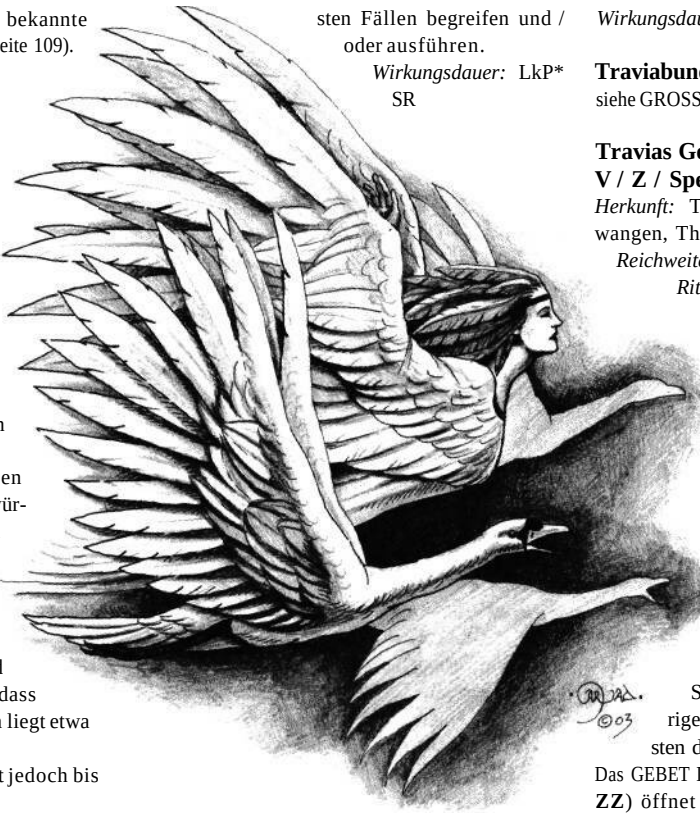
Therbüns Erkenntnis I / P / Speziell

Herkunft: Peraine
Reichweite: Sicht (maximal 1 Schritt Entfernung)
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte kniet vor dem Krankenlager und bittet Peraine und den Heiligen Therbün um Hilfe.
Auswirkung: Proben zum Erkennen der Krankheit, für die nötige Behandlung und die Kenntnis und Verarbeitung nötiger Heilkräuter sind um 10 +LkP* Punkte erleichtert.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Tierempathie II / G + P / Speziell

Herkunft: Ifirn, Himmelswölfe, Tsa (sehr selten)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: so lange die Annäherung und das Aussprechen dauert.
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte nähert sich einem Tier, bis es ihn bemerkt, und spricht dann leise: "Leben in Ifirns Hand, Bruder / Schwester meiner Seele, offenbare mir dein Wollen und Fürchten! Fürchte nicht die Jagd, vertraue meinem Wort und lass mich in deine Seele blicken!"
Auswirkung: Der Geweihte erhält für die Wirkungsdauer die Gabe, mit den Tieren seiner Umgebung empathischen Kontakt aufzunehmen. Dadurch kann er die Gefühle des Tieres erkennen: Ein kurzer Einblick in die Gedankenbilder ist möglich, stellt sich aber nicht immer ein. Es versteht sich von selbst, dass das Tier vor einer Jagd nach dieser Liturgie einen deutlichen Vorsprung erhält.
Auf **Grad III** ist auch **TIERSPRACHE** möglich: Mit den Tieren ist eine geistige Verständigung möglich. Jedes Tier wird sich dabei je nach natürlicher Intelligenz mitteilen können, komplizierte Antworten sind nicht zu erwarten. Antworten auf Fragen nach örtlichen Gegebenheiten sind in der Regel möglich, orientieren sich aber an der Wahrnehmung des Tieres; einen Auftrag wird ein wildes Tier nur in den seltensten Fällen begreifen und / oder ausführen.

Wirkungsdauer: LkP* SR



Tiergestalt III / G / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult außer Praios und Ingerimm, jedoch abgesehen von den Kirchen von Firun und Ifirn meistens sehr selten oder geheim
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Gebet
Auswirkung: Die Geweihte verwandelt sich in das heilige Tier ihrer Gottheit. Je nachdem, ob die Klugheit oder die Intuition der Priesterin höher ist, wird eher das Wesen des Menschen oder das des Tieres Oberhand gewinnen. Die Priesterin besitzt sämtliche körperlichen Werte des Tieres (Wunden übertragen sich bei der Rückverwandlung anteilig auf ihren Leib), ihre geistigen behält sie. Das Wirken von Mirakeln in der Tiergestalt ist möglich, das von Liturgien jedoch nicht.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Tiersprache III / G / Speziell

Eine Variante der **TIEREMPATHE** (s.o.).

Tranksegen I / PP / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult, H'Ranga
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Stoßgebet (8)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt über dem Trinkwasser den Segen und spricht die Worte: "Herr / Herrin [Göttername] und Herr Efferd, segnet dieses Wasser und erlaubt ihm, seinen Zweck zu erfüllen: zu erquickern und zu erfrischen, den Durst zu löschen und den Leib zu stärken."
Auswirkung: Der Segen reinigt ausreichend Wasser, um bis zu LkW Personen für einen Tag zu versorgen, und schützt es so vor Schmutz und Fäulnis (z.B. Krankheiten, deren Stufe kleiner oder gleich LkP*/2 + 5 ist). Natürliches Meersalz, aber auch hinzugefügte Gifte werden nicht beseitigt. Er wirkt auch auf andere Getränke wie Bier, Milch und Saft, nicht aber auf destillierte Brände.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Traviabund

siehe **GROSSER EIDSEGEN**, Seite 98

Travias Gebet der sicheren Zuflucht V / Z / Speziell

Herkunft: Travia (Al'Anfa, Donnerbach, Lowangen, Thorwal, Waskir)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Im Gebet beschreibt die Priesterin ihre Notlage mit eindringlichen Worten. Sie bläst Gänseadaunen über die knienden Schutzbedürftigen und entzündet mitten zwischen ihnen ein Heimfeuer (das bei jedem Wetter brennt). (Im Notfall soll es auch ausreichen, wenn sie ihren Mantel über den Gefährten ausbreitet.)
Auswirkung: Das Gebet der sicheren Zuflucht erschafft eine unbewegliche, orangefarbene glühende Schutzkuppel, unter der man vor widrigen Umweltbedingungen und den meisten dämonischen Einflüssen sicher ist.
Das **GEBET DER VERBORGENEN HALLE (Grad VI, ZZ)** öffnet mitten in der Landschaft eine Tür in

einen Raum, der gemütlich warm ist, genug Essen und Getränke für LkW Personen enthält, und der nach Schließen der Tür von außen nicht auffindbar ist. Die Tür zu diesem Raum kann nur von innen wieder geöffnet werden. Verhält sich jedoch jemand in der Halle entgegen den Gesetzen der travianischen Gastfreundschaft, beendet dies die Wirkungsdauer vorzeitig, so dass die Schutzsuchenden sich unverhofft (meist) dort wiederfinden, wo sie die Halle betreten haben.
Wirkungsdauer: bis die Bedrohung vorbei ist, längstens jedoch LkW Tage

Travias Gebet der verborgenen Halle VI / ZZ / Speziell

Eine Variante von TRAVIAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT, s.o.

Travinians Segen der Schwelle III / Z / Speziell

Herkunft: Travia (Kloster Wolfskopf, Rommilys)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: ca. eine Minute
Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin bestreicht die Türschwelle mit geweihtem Lindenblütenhonig und ruft Travia und den Heiligen Travinian um Beistand an. (Hat der Eingang keine Schwelle, so muss erst ein passender Ast oder Balken eingebaut werden, bevor das Ritual beginnen kann.)
Auswirkung: Diese spezielle Form des SCHUTZ-SEGENS (s. S. 108) sorgt dafür, dass der hinter der Schwelle liegende Raum, selbst wenn es nur Zelt oder Laubhütte ist (nicht aber andere Räume im selben Gebäude), von unheiligen Kreaturen (Dämonen, Untote, Chimären etc.) nicht betreten werden kann. Die Schwelle wirkt wie zweifach geweihter Boden (siehe MGS 52).
Wirkungsdauer: LkP* SR

Trophäe erhalten II / P / Speziell

Herkunft: Firun, Ifirn
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein Gebet und schlägt einen Schutzkreis über den zu konservierenden Gegenstand.
Auswirkung: Mittels dieses Gebetes kann der Geweihte eine Trophäe frisch halten, damit er genug Zeit erhält, das Beutestück fachgerecht weiterzuverarbeiten.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Tsas ewige Jugend VI / P / Speziell

Herkunft: Tsa, Zsahh
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie (meist Sonnenauf- bis -Untergang)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schneidet der Auserwählten die Haare, schrubbt die Haut mit harten Bürsten und Asche und salbt sie schließlich am ganzen Leib mit Kirschblütenöl. Währenddessen betet sie zur Göttin und bittet sie, dass sie diese Auserwählte mit ihrer wunderbaren Gabe der ewigen Jugend beschenken möge. Die Liturgie muss bei Sonnenaufgang beginnen.
Auswirkung: Die Empfängerin dieses Segens wird ihre normale Lebensspanne in scheinbarer äußerlicher Jugend vollenden. Zu diesem Zweck wird sie sich zukünftig alle sechs Monate für zwei Wochen wie eine Eidechse häuten. Während dieser Zeit sind durch das ständige Jucken ihre Werte für KL, GE und CH um je 3 Punkte verringert

(und Menschen haben während dieser Zeit ein *Widerwärtiges Aussehen*). Nach jeder Häutung entspricht ihr Äußeres einer glatthäutigen Achtzehnjährigen. Andererseits muss die Gesegnete sehr streng nach den Prinzipien der Göttin leben, da schon ein kleiner Verstoß gegen Tsas Auflagen (siehe Seite 159) sie um alle positiven Auswirkungen des Segens bringt. Diese Liturgie ist üblicherweise Tsa-Geweihten vorbehalten und wird nur an ausgesprochen göttungesegneten Außenstehenden vollzogen.
Wirkungsdauer: siehe Auswirkungen

Tsas Heiliges Lebensgeschenk V / P / Speziell

Herkunft: Tsa (Punin), Peraine (HEILIGE SALBUNG DER PERAINE, Zorgan)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte badet die Patientin 6 Tage hintereinander zu jedem Morgengrauen in mit Kirschblütenöl versetztem Wasser und reinigt sie geistig. Beim ersten Mondschein legt die Geweihte das Prisma über das Herz der Empfängerin. Dann bittet sie ihre Göttin, dass sie dem Opfer zurückgeben möge, was ihr von finsternen Mächten gestohlen wurde. Peraine-Geweihte weihen frischgepresstes Weizenkeimöl und versuchen, es mit den passenden Kräften aufzuladen (das Ziel der Liturgie muss vor der Göttin gerechtfertigt werden). Dann wird die Erkrankte, die sich über die gesamte Dauer der Liturgie im Tempel aufhalten muss, an sechs weiteren Tagen mit dem heiligen Öl gesalbt.
Auswirkung: Die Betroffene erhält Sikaryan im Werte von 15 + LkP*x2 Punkten zurück, höchstens aber so viel, wie sie verloren hat. Auf Vampire (oder andere Wesen ohne eigenes Sikaryan) wirkt diese Liturgie nicht.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Tsas Lebensschutz IV / P / Speziell

Herkunft: Tsa (Khunchom), Zsahh
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht, wobei die Todesgefahr ab Beginn der Liturgie gebannt ist.
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft im Gebet das *Eidechsenauge* aus Khunchom herbei (GKM 62) und legt es der Sterbenden auf die Zunge. Dann streicht sie mit ihren Händen über den Körper der Verletzten oder Kranken, erklärt ihr, dass ihre Zeit noch nicht gekommen ist, und befiehlt ihr, nicht aufzugeben.
Auswirkung: Unter der Einwirkung dieser Liturgie wird eine Sterbende ins Leben zurückgeholt, unabhängig ob sie an einer Vergiftung, Krankheit oder an Verletzungen leidet, und so weit geheilt (5 LeP), dass die natürliche Heilung einsetzen kann. Selbstverständlich kann der Meister entscheiden, dass der Tod der Betroffenen vorherbestimmt ist, so dass selbst dieses Ritualgebet nichts mehr bewirkt.
Meist widmen sich die solcher Art Geretteten der Göttin Tsa mit voller Hingabe.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Tsas Segensreicher Neuanfang II / Z / Speziell

Herkunft: Tsa, Ingerimm und Gravesch (SiMiAS KELCH)
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hebt das

Prisma, lässt es im Sonnenlicht funkeln und bittet darum, dass das Auge der Göttin wohlwollend auf dem Neubeginn, sei es einer Stadtgründung, einem Reiseantritt, dem Beginn einer Handwerksarbeit oder einer Queste, ruhen mögen. Wenn kein Sonnenlicht zu sehen ist, mag als Ersatz auch anderes helles Licht genügen.

Auswirkung: Diese Liturgie ruft für LkP* SR Tsas *Regenbogen* herbei, der über der Neuschöpfung leuchtet und alle Beteiligten mit Mut und Zuversicht erfüllt: Handwerkliche Proben (z.B. Zimmermann, Steinmetz) sind um LkP*/4 und solche auf Mut (wenn sie mit der Durchführung des gesegneten Projektes zu tun haben) um LkP*/2 erleichtert. Wenn das Sonnenlicht durch anderes Licht ersetzt wurde, dann sind die LkP* halbiert. (Dies gilt nicht für unterirdische Bauprojekte; Ingerimm-Priester segnen mit dieser Liturgie z.B. Bauvorhaben, Stollen etc.)
Wirkungsdauer: LkP* Tage, höchstens bis Beendigung des Entstehungsprozesses

Tsas Wunderbare Erneuerung V / P / Speziell

Herkunft: Tsa, Zsahh
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte salbt den Stumpf einer Gliedmaße mit Pflanzenkernöl, schreibt mit Asche und Pflanzensaft die Zeichen der Göttin darauf und beschreibt in ihren Worten, wie die gesunde Gliedmaße aussehen soll. Dies wiederholt sie so lange, bis die Gliedmaße nachgewachsen ist.
Auswirkung: In der ersten Nacht beginnt das fehlende Glied nachzuwachsen, und zwar beginnend mit einer sehr kindlichen Form, die dann allmählich (binnen des Lebensalters des Gesegneten in Tagen) heranreift. Die Spielleiterin entscheidet dabei, zu welchen Aufgaben das Körperteil wann in der Lage ist. Wenn die Geweihte versucht, mit dieser Liturgie Körperteile entstehen zu lassen oder zu verändern, die so nicht zur Natur der Patientin gehören (beispielsweise ein drittes Auge am Hinterkopf), misshngt die Liturgie automatisch und die Geweihte erleidet das Mal des Frevlers (GKM 10).
Wirkungsdauer: augenblicklich

Tsas Wundersame Fruchtbarkeit IV / P / Speziell

Herkunft: Tsa (an wechselnden Orten), Zsahh, Himmelswölfe (GRISPELZ FRUCHTBARKEIT, ohne die Kreide und Affinität zu Tsa)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft mit einer lebenspreisenden Andacht die Kreide der Tsa herbei und zeichnet der oder dem Gesegneten heilige Zeichen auf den Bauch. Dann preist sie den Kinderreichtum in Liedern und Tänzen.
Auswirkung: Die Liturgie bewirkt besondere Zeugungskraft bei Männern und männlichen Tieren, Fruchtbarkeit bei Frauen und weiblichen Tieren. Mittels dieser Segnung ist es auch Frauen in fortgeschrittenem Alter möglich, gesunde Kinder zu gebären. Die so empfangenen menschlichen wie tierischen Sprösslinge zeichnen sich durch Friedfertigkeit, Lebensfreude oder einen revolutionären Geist aus und besitzen eine Affinität zur Göttin Tsa.
Wirkungsdauer: LkP* Tage

Über die Wolken V / G / Speziell

Herkunft: Aves
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Der Wanderer ruft in dem komplexen Ritual die Alveransfeder herbei. In einem langen Disput berichtet er der Feder von bereits erlebten Heldentaten und noch phantastischen Plänen für die Zukunft und versucht sie so davon zu überzeugen, dass er ein würdiger Träger sei. Währenddessen flicht er sie mit vielen bunten Bändern in sein Nackenhaar ein.
Auswirkung: Auf dem Rücken des Geweihten bilden sich zwei bunt schillernde Vogelflügel mit einer Spannweite von vier Schritten, die ihn sicher durch die Lüfte tragen. Er ist in der Lage, Lasten bis zu seinem eigenen Körpergewicht als zusätzliches Gepäck zu transportieren (was jedoch bei mehr als 10 Stein Last *Fliegen*-Proben erfordert). Als Liturgie des Grad VI kann der Aves-Geweihte Lasten bis zum anderthalbfachen seines Körpergewichts durch die Luft tragen.
Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Ucuris Geleit II / G / Speziell

Herkunft: Praios
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte blickt direkt in die Sonne und spricht ein kurzes Gebet zu dem göttlichen Falken, mit der Bitte, ihm den Weg zu dem nächsten zwölgöttlichen Tempel oder Geweihten zu weisen.
Auswirkung: Ein heller Schein umspielt die Augen des Geweihten. Ein starkes Blitzen und Funken zeigt ihm die Richtung des Gesuchten an.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Unterpfand des Heiligen Rhys IV / P / Speziell

Herkunft: Ingerimm (Abilacht)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: "Heiliger Rhys von Abilacht, dir zu Ehren bete ich / beten wir. Viele Meisterwerke hast du geschaffen, die allenthalben gerühmt werden. Dein Wirken verehere ich / verehere wir, deine Tugenden nehme ich / nehmen wir zum Vorbild. Darum will ich / wollen wir dieses Handwerksstück dir zum Schütze anvertrauen, auf dass es gegen allerlei Unbill gefeit sein möge."
Auswirkung: Ein mit dieser Liturgie gesegnetes Handwerksstück wird vor magischen Manipulationen und unfairem Handel geschützt, denn der Betrachter erkennt darin die Kunstfertigkeit und all die Mühen des ingerimmgefälligen Schaffens. Jeder Zauber, der den Gegenstand magisch verändert oder zerstört, sowie alle Versuche, den Gegenstand zu einem anderen Preis als den wahren Wert zu handeln, sind um 10+LkP* erschwert. (Gelangt der Gegenstand nachträglich in den Wirkungsbereich eines solchen Zaubers, so werden dessen Einwirkungen entsprechend um 10 +LkP* geschwächt; Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei). Proben *auf Schätzen* sind hingegen um 10 +LkP* erleichtert. Für die Dauer der Weihe kann das Handwerksstück von Dämonen und Paktierern nur unter Schmerzen und Schaden berührt werden.
Wirkungsdauer: LkP* Monate

Unverstellter Blick III / G / Speziell

Herkunft: Hesinde (Gareth, Havena, Angbar, Rommilys), H'Szint, Praios (DARADORS PRÜFENDER BLICK; Gareth, Rommilys), Phex (LUG UND TRUG; Kuslik), Nandus (selten), Tairach
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte versinkt in inniger Meditation. Im Geiste versucht sie den Schleier der Unwissenheit beiseite zu schieben und ruft Hesinde, Mada und die Heilige Ancilla an. (Der Phex-Priester zerreit nach einem Gebet symbolisch einen grauen Schleier.)
Auswirkungen: Die Geweihte erkennt auf Sichtweite sämtliche für sie nun farbig schimmernden Illusionen (je nach Gottheit in Grün, Gold, Grau oder Silber), egal, ob diese auf Personen, Gegenständen, Gebäuden oder in der Luft hängen.
Wirkungsdauer: je nach Meditation, min. 1 SR

Urischars ordnender Blick III / G / Speziell

Herkunft: Praios, Nandus
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versenkt sich in die Prinzipien Urischars, überblickt das Chaos, in dem er Ordnung finden will, zeichnet die *Segnende Sonnenscheibe* darüber und ruft: "Herr Praios! Dein ist der Wille zur Ordnung durch deinen Diener Urischar. Gib mir die Weisheit, Ordnung im Chaos zu erkennen. Leihe mir deinen untrüglichen Blick!"
Auswirkung: Der Geweihte ist in der Lage, in einem scheinbar willkürlichen System eine Ordnung zu erkennen oder inmitten eines wüsten Chaos bestimmte Objekte zu katalogisieren. Je offensichtlichlicher die Ordnung ist, desto leichter fällt dem Priester diese Liturgie (von offensichtlichen Tatsachen +/0 bis zu komplexen Sachverhalten +7). So könnte er (wie auch alle anderen Anwesenden) in einer ungeordneten Bibliothek alle Bücher, die sich mit Pflanzenkunde beschäftigen, durch ein goldenes Schimmern hervorgehoben sehen (kein Aufschlag) oder anhand der Aufzeichnungen der Stadtgarde wiederkehrende Elemente einer Mordserie herausfiltern (+7).
Wirkungsdauer: augenblicklich

Vaës Tränen IV / P / Speziell

Herkunft: Himmelswölfe
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Gebet
Symbole, Gesten, Gebete: Die Kaskju teilt Liska ihren Entschluss mit und sticht sich einen Dolch in den Leib.
Auswirkung: Die Schamanin kann den Tod einer anderen Person auf sich nehmen und an ihrer statt sterben. Die betroffene Person gesundet vollständig, so wie es ihrem Alter und dem Zustand vor der Krankheit / der Vergiftung / der Verletzung entspricht. Ein Tod an Altersschwäche kann mit diesem Ritual nicht revidiert werden, das Opfer der Schamanin wäre vergebens. Der Leichnam der Schamanin zeigt die Spuren der Todesursache, an der die geheilte Person gestorben wäre. (Hätte die Vaë der Legenden diese Liturgie anwenden können, wäre das Verhältnis zwischen Wölfen und Menschen vielleicht noch ungetrübt.)
Wirkungsdauer: augenblicklich

Verborgene wie der Neumond III / G / Speziell

Herkunft: Phex, Tsa (HAUT DES CHAMÄLEONS)
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (8)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet zu Phex und verhüllt sich wie das Madamal. Eine Tsa-Geweihte badet kurz in Regenbogenlicht (z.B. in dem des Prismas). Dabei betet sie stumm um eine sichere Tarnung.
Auswirkung: Während der Wirkungsdauer passt sich der Geweihte perfekt seiner Umgebung an, so dass er für normale Verfolger nicht bemerkbar ist. Dies kann so aussehen, dass er unter vielen unscheinbaren Personen nicht auffällt oder aber bei menschenleeren Orten perfekt mit seiner Umgebung verschmilzt. *Sinnenschärfe-Proben* von Wachen oder aufmerksamen Beobachtern sind um LkP*+ 10 Punkte erschwert. Eine Tsa-Geweihte passt sich, ihre Kleidung und sämtliche Ausrüstungsgegenstände wie ein Chamäleon perfekt an die Umgebungsfarbe an.
Wirkungsdauer: LkP* SR

Versiegeltes Wissen III / P / Speziell

Der Hesinde- und Nandus-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem GRAUEN SIEGEL (S. 97).

Vertrauter der Flamme II / G / Speziell

Herkunft: Ingerimm, Angrosch (Xorlosch), Gravesch, Travia (Albenhus; DYTHLINDS WANDELN IM FEUER)
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt Schuhe und Kopfbedeckung ab, tritt dicht an das Feuer heran und spricht die Worte: "Gebietet der Flammen, Gebietet der Lohe, nimm mich in dich auf und forme mich nach deinem Willen!" Danach tritt er in das Feuer. Bei den Geweihten des Angrosch-Kults ist es üblich, sich durch selbst zugefügte Brandmale an Armen und Stirn auf die Liturgie einzustimmen.
Auswirkung: Der Geweihte ist während der Wirkungsdauer samt Kleidung und Ausrüstung gegen Feuerschaden gefeit.
Grad II wirkt nur gegen einmalige und kurzfristige Berührungen, Grad III (erfordert *Gebet*) auch gegen brennende Räume (siehe **Basis 117**).
Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR



Vertrauter des Felsens II / G / Speziell

Herkunft: Ingerimm (Uhdenberg), Angrosch (Xorlosch)
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt Schuhe und Kopfbedeckung ab, berührt einen Felsen und spricht die Worte: "Gebietet des Steins, Gebietet des Felsens, nimm mich in dich auf und forme mich nach deinem Willen!"
Auswirkung: Der Geweihte ist während der Wirkungsdauer samt Kleidung und Ausrüstung gegen Steinschlag gefeit, der den Priester selbst dann völlig unbeschadet lässt, wenn er direkt auf ihn niedergeht.
Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

**Vertreibung des Dunkelsinns
IV / P / Speziell**

Herkunft: Praios, Hesinde (Kuslik, nur mit dem Schlangenstab des Heiligen Argelion)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Für diese komplexe Liturgie, die der Geweihte mit dem zu Heilenden unter offenem Himmel durchführen muss, werden zwei mindestens engengroße, am Tag des Heiligen Gilborn eingeseignete Bernsteine benötigt, dazu mehrere Choräle aus dem *Praiosspiegel*.
Auswirkung: Durch diese (für Außenstehende sehr rabiat wirkende, wir verzichten auf Details) Form der Seelenheilung ist es dem Geweihten möglich, Beherrschungszauber und (nicht permanente) Hexenflüche aufzuheben und zeitweilig gesenkte geistige Eigenschaften oder erhöhte schlechte Eigenschaften wieder auf ihren Ursprungsstand zurückzubringen (falls 10 + LkP* die ZfP*/RkP* des Zaubers übersteigen, Näheres zur Aufhebung der Wirkung finden Sie im Abschnitt Liturgien gegen Zauberei). Die Liturgie ist nicht geeignet, um Besessenheitsdämonen zu vertreiben oder einen 'Irrgläubigen' zu bekehren. Nach Meisterentscheid kann das Ziel der Segnung durch die Härte der Behandlung mittleren bis schweren körperlichen Schaden nehmen. (Um Druidenrituale, permanente Hexenflüche o.ä. aufheben zu können, muss die Liturgie auf Grad V gewirkt werden.)
Wirkungsdauer: augenblicklich



Visionssuche III / G / allgemein

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Zeremonie
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versetzt sich nach Art seiner Kirche über mehrere Stunden hinweg in Trance und sucht die Nähe seiner Gottheit.
Auswirkung: Pro LkP* erhält der Priester 1W6 Punkte Entrückung, was ihn seinem Gott näher bringt. In diesem Zustand kann der Geweihte durch Visionen Einblicke in Fragen oder Probleme erhalten, die er lösen möchte. Er erhält für die Dauer der Trance die Gabe *Prophezeien* (siehe AH 110) mit 5 + LkP*/2 als Talentwert (ist die Gabe schon vorhanden, entsprechen die 5 + LkP*/2 dem Bonus darauf).
Nach der Trance erleidet der Priester LkP* Punkte Erschöpfung und verliert doppelt so viele Punkte Ausdauer. Während der Trance lassen sich keine sinnvollen Tätigkeiten (wie etwa auch das Wirken weiterer Liturgien) bewerkstelligen.
Wirkungsdauer: augenblicklich

Waliburias Wehr III / Z / Speziell

Herkunft: Ingerimm (Notmark, Uhdenberg), Angrosch (ANGROSCHS ZORN)
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Stoßgebet (12)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte rammt seinen Schmiedehammer senkrecht in den Boden

und ruft: "Schild aus Glut, Wall aus Erz! Heilige Waliburia, hilf!"
Auswirkung: Der Geweihte ruft mit dieser Liturgie zwischen sich und einem oder mehreren Angreifern eine elementare Manifestation aus Feuer oder Erz herbei. Dabei kann es sich z.B. um ein plötzlich aufloderndes Feuer, um einen Steinerschlag, um einen breiten klaffenden Riss im Erdboden usw. handeln. In jedem Fall sorgt die Manifestation für Verwirrung in den gegnerischen Reihen und vermag dadurch einen Angriff für einige Augenblicke aufzuhalten. (In der Regel sinkt die INI der Angreifer um bis zu LkP* Punkte. Einzelheiten sind Meisterentscheidung.)
Wirkungsdauer: augenblicklich

**Wandeln in Hesindes Hain
V / G / Speziell**

Herkunft: Hesinde (Teremon), Ingerimm (im jeweiligen Haupttempel eines Heiligen, MEISTERSTÜCK)
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Zyklus (mehrere Tage)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte widmet sich in hesindegefälliger Versunkenheit einer schöpferischen Tätigkeit. Dies kann das Verfassen eines Textes sein, das Lösen eines komplexen geometrischen Problems oder das Meißeln einer Statue. Ingerimm-Priester rufen eine *Heilige Reliquie* herbei, die entweder als göttlicher Fokus dient oder mit der eine symbolische Handlung ausgeführt wird (der erste Schnitt in ein Stück Stoff, das erste Loch einer Ledernaht etc.).
Auswirkung: Der Geweihten ist es, als erhalte sie Zugang zu Hesindes Hain. Sie erhält Inspirationen, neue Ideen und das Vermögen, diese umzusetzen, um ein hesindegefälliges Werk zu erschaffen. Dies kann ein Kunstobjekt, ein magisches Artefakt, ein kostbares Buch oder die Lösung eines komplizierten mathematischen Problems sein. Das Talent, das für diese Aufgabe entscheidend ist, steigt für die Zeit der Versenkung um LkP*x2 + 10 Punkte. Auf diese Weise entstehen Werke von göttlicher Kunstfertigkeit, die von besonders hesindianischer Natur sind (z.B. sehr geometrisch, mathematisch perfekt berechnet, der Schwerpunkt perfekt ausgewogen o.ä.). Die Spielleiterin kann entscheiden, dass diesem Kunstwerk bei besonders gut gelungener Talentprobe eine Wirkung innewohnt, die einer Liturgie des Grades I vergleichbar ist. Ingerimm-Priester fühlen sich von Ingerimms Feuer beseelt.
Wirkungsdauer: bis das Werk vollendet ist oder die Arbeit unterbrochen wird.

Weg des Fuchses I / G / Speziell

Herkunft: Phex, Aves
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (10)
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet und stellt sich eine freie Straße vor.
Auswirkung: Der Geweihte kann sich auf jedem Weg wie auf einer guten Reichsstraße bewegen, da ihn keine Hindernisse aufhalten. Sowohl auf schlammigen Pisten in der Wildnis wie auch im dichtesten Gedränge einer städtischen Gasse kann er so schnell laufen, wie es seine körperliche Geschwindigkeit und Ausdauer zulässt. Der Weg muss aber prinzipiell passierbar sein - regelrechte Wegsperrern müssen immer noch überwunden oder umgangen werden, und in der völlig woglo-

sen Wildnis ist das Ritual ungeeignet. Technisch sinkt die Geschwindigkeit des Geweihten auch auf schlechten Wegen nicht.
Wirkungsdauer: LkP* SR

**Weihe der Ewigen Flamme
IV / P / Speziell**

Herkunft: Ingerimm (Angbar, die Liturgie wird nur Hochgeweihten gelehrt)
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Dieses komplexe Ritual unterscheidet sich von Tempel zu Tempel und wird meist sogar speziell auf die Träger der Laternen zugeschnitten.
Auswirkung: Mit dieser Liturgie, im Prinzip eine stärkere Form des FEUERSEGENS (Seite 95), werden die Flamme in den Laternen der Priester geweiht, so dass sie nicht verlöschen und gegen natürliche Umwelteinflüsse gesichert sind.
Wirkungsdauer: genau 1 Jahr
Anmerkung: Es ist üblich, die Laternen am 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede, zur Weihe zur bringen. Daneben soll es noch ein weitaus mächtigeres Ritual geben, um die ewig lodernde Flamme der *Heiligen Esse* eines Tempels einzusegnen. Vielleicht ist es aber auch Ingerimm selbst, der hierbei den göttlichen Funken spendet.

**Weihe der letzten Ruhestatt
II / Z / Speziell**

Herkunft: Boron, Kamaluq
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Andacht
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte umschreitet die zu weihende Fläche, spricht Segen und Gebete und wiederholt mehrfach die Worte: "Dies, Herr, sei dein! Dieser Grund sei heiliger Grund!" Anschließend zeichnet er in die Erde (oder bei Steinboden mit einem Kohlestift) ein Boronsrad.
Auswirkung: Die umschlossene Fläche (in der Regel ein Grab) wird geweiht, um die darin liegenden Gebeine zu schützen. Für jenseitige Wesenheiten (Dämonen, Untote, aber auch Chirmären und Paktierer) gilt das Grab als zweifach geweiht, Invokationen (z.B. Geisterruf) und nekromantische Rituale sind um LkP* + 5 Punkte erschwert. Sterblichen Grabräubern muss eine Mut-Probe gelingen, die um die Totenangst erschwert ist, wenn sie das Grab schänden wollen. Jeder zusätzlich investierte KaP ergibt zwei weitere Punkte Erschwerung für diese Proben. Legenden besagen, dass sogar die Toten auferstehen können, um Grabfrevler selbst zu richten. Für größere Flächen wie einen Boronanger muss man den Wirkungsbereich vergrößern.
Wirkungsdauer: bis zu einer Entweihung des Grabes, ansonsten permanent

**Weihegesang der Heiligen Elida von Salza
V / ZZZ / speziell**

Eine Form der ANRUFUNG DER WINDE; S. 89.

Weisheitssegen I / P(G) / allgemein

Herkunft: universell
Reichweite: Berührung / Selbst
Ritualdauer: Stoßgebet (15)
Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte berührt die Schläfen der Gläubigen und spricht die Worte: "Herr / Herrin [Göttername], Herrin Hesinde und ihr anderen Himmlischen: Schenkt diesem

Sterblichen die Gabe, die Wahrheit zu erkennen, die Weisheit zu erleben und die Irrtümer des sterblichen Geistes hinter sich zu lassen, auf dass ihm die Herrlichkeit eurer göttlichen Ordnung offenbar werde!"

Auswirkung: Die Gesegnete gewinnt Einsicht in das Wesen der Göttlichen Ordnung und kann sich besser gegen Irrtümer, Lügen und (Selbst-)Täuschungen wehren: Regeltechnisch werden LkP*/2 Punkte zu möglichst gleichen Teilen auf KL- und IN-Wert verteilt, die MR steigt um LkP*/4. Die Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Weisung des Himmels I / G / Speziell

Herkunft: Firun, Ifirn, Himmelswölfe, Praios (DES HERREN GOLDENER MITTAG), Efferd, Aves, Swafnir

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte füllt die Handflächen mit Erde, Schnee oder Wasser und berührt damit die Stirn und die geschlossenen Augen.

Auswirkung: Der Geweihte erhält auch ohne Sterne oder Sonnenstand ein untrügliches Gefühl für eine Himmelsrichtung. Praios-Geweihte erkennen mit dieser Liturgie Süden, Efferd-Geweihte Westen, die Aves-Priester Osten.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Wille zur Wahrheit IV / PPP / Speziell

Herkunft: Praios

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte wiederholt die Gebetsformel der *Ermahnung zur Wahrheit*, preist Schelachar, zählt die Strafen auf, die Frevlern drohen, und lässt die Zuhörerschaft ein wenig vom *Ewigen Licht* schauen (**GKM 31**).

Auswirkung: Diese Predigt bewirkt, dass alle Zuhörer davon überzeugt sind, dass nur die Wahrheit aus ihrem Munde kommen darf: Für die Dauer sind alle ihre *Überreden-Proben* zum Lügen um 10 + LkP* Punkte erschwert. Um andere ungesetzliche Handlungen zu begehen, muss dem Täter vorher eine *Selbstbeherrschungs-Probe* +10 + LkP* gelingen. Diese Praios-Andacht wird gerne vor wichtigen Gerichtsverhandlungen gelesen. Wie auch beim *Wort der Wahrheit* (s. S. 99) sind sich die Zuhörer der Wirkung vollständig bewusst.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Winterschlaf IV / P / Speziell

Herkunft: Firun und Ifirn (besonders Farlorn, Leskari, Festumer Wintertempel), Himmelswölfe

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein Gebet und streicht mit der Hand über die geschlossenen Augen des zu Schützenden.

Auswirkung: Durch das Gebet wird der Geweihte oder eine Person nach Wahl in eine Art Winterschlafversetzt, in dem der Schlafende keine Nahrungsmittel und keine Atemluft benötigt und durch natürliche Temperaturschwankungen nicht beeinflusst wird, er übersteht also auch extreme winterliche (nicht aber mederhöllische) Kälte ohne schädliche Folgen. Der Schläfer regeneriert

verlangsamt AsP und LeP (je eine Woche Winterschlaf zählen als eine erholsame Nachtruhe), zudem wird die Wirkung von Krankheiten und Giften für diese Zeit unterbrochen. Die Wirkungsdauer muss im Vorfeld festgelegt und kann nicht vorzeitig verkürzt werden. Wenn jemand einen Winterschläfer attackiert, erwacht dieser. Die Liturgie wirkt auch auf den Geweihten selbst.

Wirkungsdauer: maximal LkP* Monate

Wort der Wahrheit II / P / Allgemein

In der Praios-Kirche bekannte Liturgie, entspricht dem HEILIGEN BEFEHL (Seite 99).

Wunderbarer Geschlechterwandel III / P(G) / Speziell

Herkunft: Zsahh, H'Szint, Ssad'Huar

Reichweite: Berührung / selbst

Ritualdauer: Messe (eine Nacht)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester zieht sich mit einem Wesen (Tier oder Person) an einen feuchten, möglichst schlammigen Ort zurück. Dort umarmt er das Wesen und lenkt seine Macht es hinein.

Auswirkung: Durch diese Liturgie wird das Geschlecht des Wesens gewandelt. Diese Verwandlung vollzieht sich langsam im Laufe der Nacht und bezieht sich auf den ganzen Körper. Neben den Geschlechtsorganen ändern sich auch andere Merkmale, zum Beispiel Schuppenfarbe, oder aber Tonhöhe der Stimme und Bartwuchs. Oft wendet der Priester die Liturgie auch auf sich selbst an.

Wirkungsdauer: LkP* Tage, die Rückverwandlung dauert ebenfalls eine Nacht.

Wundersame Blütenpracht I / Z / Speziell

Herkunft: Tsa

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: ein Lied (Die Wirkung beginnt mit Erblühen der ersten Blume.)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte lässt das Regenbogenlicht durch ihr Prisma auf den Boden fallen. Dabei singt sie ein Lied über die Schönheit des Frühlings und seine Blüten.

Auswirkung: Während des Liedes erblühen auf dem vom Prisma beleuchteten Erdboden pro vierzeiliger Strophe LkP*/2 Frühlingsblumen, die jedoch nach Ende des Liedes ganz normal vom Klima und anderen Umweltbedingungen betroffen werden. Während des Liedes gilt der Boden als einfach geweiht und ermöglicht zusätzlich die Anwendung von Gewalt nur durch eine *Selbstbeherrschungs-Probe* +5 + LkP*.



Wirkungsdauer: LkP* KR nach Ende des Liedes endet die Heiligkeit des Bodens.

Wundsegen II / P / Speziell

Herkunft: Peraine, Tsa, Zsahh

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zerreibt wilden Knoblauch zwischen den Händen und streicht mehrfach hintereinander behutsam über die Wunde, wobei sie die Worte murmelt: "Peraine, milde Helferin, füge zusammen, was entzweit."

Auswirkung: Die Wunde schließt sich, Wundbrand wird verhindert. Es werden 10 + LkP* Lebenspunkte zurückgegeben. Je 7 zurück gegebene LeP heilen eine Wunde (Basis 97 bzw. MFF 37) vollständig. Eine komplexere Variante (Grad III) kann auch abgetrennte Gliedmaßen wieder anfügen oder komplett zerstörte Organe regenerieren, solange die Verletzung noch frisch ist (maximal ein Tag alt).

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zerschmetternder Bannstrahl

V / P / Speziell

Herkunft: Praios, Kamaluq (OBARANS BANN-STRahl)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stimmt den *Fluch über die Frevler* an ("Herr Praios, ewige Sonne, Trenner von Recht und Unrecht! Gepriesen sei deine Macht. Dein strafender Blick falle auf diesen Frevler! Es sei!", dies ist einer der *Zwölf Heiligen Bannflüche*) und deutet mit dem Zeichen des Auges auf den Übeltäter, den Praios strafen soll.

Auswirkung: Vom Himmel (auch, wenn dieser bedeckt ist) löst sich ein gleißender Bannstrahl und fährt auf das Opfer hinab. Magische Wesen (namentlich Dämonen - auch Gehörnte, deren Hörnerzahl den Grad dieser Liturgien nicht übersteigen - und Untote, Golems und Chimären, nicht aber beispielsweise Erzdämonen) werden von diesem Licht zu Staub zerschmettert. Natürliche Lebewesen werden bewusstlos niedergestreckt und verlieren auf einen Schlag all ihre Astralenergie (falls vorhanden). Paktierer erleiden 15 + LkP* x2SP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zuflucht finden II / G / Speziell

Herkunft: Firun und Ifirn, Travia (Lowangen, Trallop, Travingen; DER GÄNSEMUTTER WARMES NEST), Aves (AM BUSEN DER NATUR), Himmelswölfe

Reichweite: Selbst, die Zuflucht darf in der Entfernung fern liegen

Ritualdauer: Gebet, der Weg kann noch einmal bis zu 6 SR in Anspruch nehmen.

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester benetzt seine Augen und Schläfen mit Schnee, Eis oder Wasser.

Auswirkung: Der Geweihte findet zu dem nächsten sicheren Lagerplatz oder Zufluchtsort, z.B. zu einer schlichten, ausreichend großen Fels-, Eis- oder Schneehöhle, in der es windstill und wettergeschützt ist.

Wirkungsdauer: bis die Zuflucht gefunden ist, maximal aber LkP* Stunden.

Da Geweihte des Namenlosen Meisterpersonen sind, liegt das Wo, Wann und Wie eines unheiligen Mirakels stets in den Händen des Meisters. Im folgenden Text sind ein ungefährender Liturgiengrad und die grobe Wirkung einiger möglicher Liturgien angegeben. Eindringliche Hymnen und bedrohliche Gesten können das Wunder begleiten, wenn sie die Stimmung unterstützen. Die bekanntesten Wundertaten der Geweihten des Namenlosen sind:

- **Namenloses Vergessen (I/P)** schafft Opfer ohne Erinnerung und identitätslose Kämpfer, die ihren Auftrag gedankenlos erfüllen.
- **Herbeirufung der Diener des Herren (II/P)** ermöglicht die Invokationen von Vasallen-Dämonen wie dem Feuerteufel Ivash, dem schwarz geflügelten Löwen Grakvaloth und der Kraft Maruk-Methai.
- **Namenlose Kälte (II/P)** lässt Widersacher erfrieren (2W6 TP(A) pro SR, bis ein Pasch gewürfelt wird).
- **Des Einen bezaubernder Sphärenklang (III/P)** macht Opfer durch unwiderstehliche Melodien und Bilder hörig (Entrückung und Gehorsam gegenüber dem Namenlosen Priester, bis eine Probe auf *Selbstbeherrschung* $+L/^P*2$ gelingt, jede SR eine Probe erlaubt).
- **Namenloser Zweifel - Namenlose Erleuchtung (IV/P)** erschüttert jeden Glauben und jede Moral, das Opfer stellt etwa einen Tag lang seine Prinzipien in Frage.
- **Seelenschatten (TV/G)** verhehlt die dunkle Seele des Geweihten vor der Liturgie SEELENPRÜFUNG, dem Blick von Alveraniaren und selbst Göttern.
- **Schwindende Zauberkraft (IV/Z)** ist ein gefürchteter Magiebann, in dessen Zone jeder Zauberkundige W6 AsP pro SR verliert, alle Zauber sind mit +5 Probenaufschlag und doppelten Kosten zu wirken.

- **Fluch wider die Ungläubigen (V/Z)** zerstört schließlich ein Ziel des Hasses: Das Wasser eines Brunnens wird modrig und ungenießbar, ein Palast verfällt, eine Straße verschluckt sich selbst, ein Acker vertrocknet.

Weniger bekannt sind:

- **Die Goldene Hand (I/P)** verwandelt Gegenstände für einige Zeit in Gold.
- **Mittels Namenloser Raserei (II/P)** werden Tiere in Kampfrausch versetzt.
- **Pech und Schwefel (II/P)** ähnelt dem magischen FULMINICTUS, nur dass hier ein Strahl schwarzer Flammen aus den Fingerspitzen des Predigers schießt (2W6 + LkP* SP).
- **Gott der Götter (II bis VI)** hebt als karmaler Fluch Wunder und Liturgien anderer Götter auf oder kehrt sie in das Gegenteil um. Der Grad der Liturgie differiert je nach Eingriff ins Weltgeschehen.
- **Mit Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (III/PPP)** können Ratten, manchmal auch Spinnen und Schakale gerufen und gelenkt werden.
- **Waffenflüche (III/P)** verzaubern Waffen, die dann schwer oder nicht heilende Wunden und Krankheiten verursachen.
- **Die Schleichende Fäulnis (IV/P)** lässt Sterbliche lebendig verrotten, bis nur grüner Schleim von ihnen übrig bleibt (2W6 SP/Tag).
- **Die Ewige Jugend (V/P(G))** kann eine Person für ein Jahr in eine junge und bezaubernde Person verwandeln kann.
- Die grausamste aller Liturgien ist die **Seelenbannung (IV/P)**, mit der die Seele eines gerade Verstorbenen zum Namenlosen geschickt wird, selbst wenn sie rechtschaffen war.

Rowin Udenbrands Erinnerungen, Teil 5

Ich öffnete meine Augen mit einem schmerzenden Blinzeln. Meine Wimpern waren vom Blut verklebt. Ich vermochte nicht zu sagen, ob es meines oder das der Feinde war. Der Kampf schien vorbei. Offenbar hatte ich überlebt und war nicht nach Alveran gegangen. Ich fand mich auf einer Liege weiter im Innern des Heiligtums. Das Lager war hart und unbequem, mein Körper, der sich nicht wie der meinige anfühlen wollte, war schwer und wie betäubt von all den Hieben, die ich hatte einstecken müssen. Ich trug immer noch mein Kettenhemd über meinem Gambeson. Wäre nicht ein schwerer, süßlicher Geruch nach Tod in der Luft gewesen, hätte alles so scheinen mögen wie noch vor ein paar Stunden, als wir alle vor Freude taumelnd den Göttern huldigten, weil wir am Ziel unserer Reise angelangt waren. In dem Teil des Gebäudes, in dem ich lag, zeugte keine Spur von unserem verzweifelten Kampf. Neben meinem Lager stand ein Krug Wasser, den ich gierig ergriff, um meinen brennenden Durst zu löschen. Ich wollte mich aufrichten, als ein bohrender Schmerz meine Seite durchdrang, wie ich noch nie einen Schmerz erfahren hatte. Wie betäubt fiel ich zurück, und nur mehr ein stöhnendes Murmeln kam über meine zusammengepressten Lippen. Ich schaffte es gerade noch, mich aus meiner Rüstung zu quälen, als eine erneute Ohnmacht mich mit sich nahm. Fieber ergriff von meinem Körper Besitz. In meinem Innern tobte ein Kampf, der meinen Körper zu verzehren drohte. Wie von Ferne drangen milde Worte auf mich ein. Es waren die Worte von Daria, der Geweihten der Peraine. Sie spendete meinem geschüttelten und gebeutelten Geist Trost. Es schien mir so, als ob in ihrer Rede Heilung und Genesung lag. Ich konnte nicht genug davon bekommen und sog gleichsam jede Silbe in mich auf, auch wenn ich nicht alles verstand. Eine wohlige Kühle durchwogte meinen erhitzten Leib, und das Leben fuhr erneut durch meine Glieder. Ich konnte die Augen öffnen. In jenem kurzen Augenblick, bevor die Helligkeit der Welt zu Bildern in meinem Kopf wurde, vermeinte ich einen Ibisvogel vor meinem inneren Auge zu sehen, der seine Schwingen über mir ausbreitete. Dann kehrte ich endlich zurück, mein Fieber war gewichen. Neben meinem Lager saß in sich zusammengesunken die barmherzige Daria. Die Schale in ihren Händen und das immer noch nasse Tuch zeugten davon, dass sie es war, die mich mit sanfter Kühle aus dem Reich des Fiebers und des Todes geholt hatte. Sie schien zu bemerken, dass ich erwacht war, und blinzelte mich verschlafen und übermächtig an. Es müsse wohl der Segen ihrer Herrin auf mir ruhen, flüsterte sie, denn nicht ihre eigenen Mühen, sondern allein die Gebete zu ihrer Herrin hätten mir das Leben zurückgegeben und das Gift aus meinem Körper gebannt. Ergriffen dankte ich allen Zwölfen und war zum ersten Mal dankbar, dass Daria mit uns auf diese gefährliche Reise gesandt worden war. Von all meinen Gefährten hatten nur Daria, Rafagor, der Diener des Raben und ich selbst überlebt. Da ich, obwohl jung an Jahren, der einzige war, der sich auf die Kampfkunst verstand, wurde mir die Aufgabe zuteil, von nun an für ihren Schutz zu sorgen. In mir brannte der Zorn der Göttin Rondra, ihr lautes Brüllen stachelte mich zu heißer, glühender Rache an. Doch gleichermaßen sah ich Bilder der heiligen Yppolita vor meinem inneren Auge, die mahnend auf mich einwirkte, meine Gefährten zu schützen und Wut und Rachegefühle zu bändigen.

So schüttelte ich meinen Zorn ab und wandte mich meiner neuen Aufgabe zu.

Zunächst mussten wir uns um unsere Gefallenen kümmern, danach darum, wieder in die Heimat zurückzukehren. Gemeinsam gruben wir in der großen Tempelhalle für jeden ein provisorisches Grab. Wir vollzogen zu dritt die heiligen Riten des Todes. Ein jeder auf seine Weise. Somit sorgte ich dafür, dass Mythrael, der Walkür, meinem Ritter den Weg nach Alveran weisen würde, während die beiden anderen entsprechend den Ritualen ihrer Kirchen das ihre beitrugen. Voran Rafagor, der Boron-Geweihte, der Gulgari anrief, den Todesvogel, damit auch jede Seele von ihm aus diesen götterlosen Landen in bessere Gefilde und Gestade gebracht werden möge. Daria erbat den Segen der Göttin Peraine, auf dass aus den Körpern der Gefährten neues Leben keimen und somit der Kreislauf von Werden und Vergehen fortgesetzt werden sollte.

Die Feinde verbrannten wir vor dem Eingang auf einem großen Scheiterhaufen, den wir aus vermoderndem Holz des Tempelinventars aufgeschichtet hatten.

Unter segnenden Worten bargen wir diejenigen Gebeine, derentwegen so viele von uns ihr Leben lassen mussten. Als wir die heiligen Überbleibsel in unseren Händen hielten, waren wir erfüllt von dem Wissen, dass nichts von dem, was uns und unseren Gefährten widerfahren, umsonst gewesen war.

Der ersten Welle der Angreifer folgte keine zweite. Es scheint, dass es ein bloßer Zufall war, dass wir ihnen zum Opfer gefallen sind. Vermutlich dachten sie, wir wären reiche Kaufleute oder Händler. Allein die in diesen Landen wohl völlig unbekannte Tracht eines Praios-Geweihten schien uns in ihren Augen als reich und wohlhabend gekennzeichnet zu haben.

Doch alles, was geschehen ist und noch geschehen wird, entspricht dem Willen der Götter. Alles auf Dere hat seinen Preis, und wenn die Götter jemanden dazu bestimmt haben, diesen zu erbringen, dann gibt es für den Gläubigen keinen Ausweg, als ihn zu entrichten.

Auf dem Weg zurück in die Heimat wurden wir nicht behelligt. Fast schien es, als würden alle zwölf Geschwister ihre schützenden Hände über uns halten. Zudem hatte ich mich auch davon überzeugen lassen, dass es klüger wäre, nicht öffentlich die Insignien unserer Kirchen zur Schau zu stellen. Diesbezüglich machte ich mir schwere Vorwürfe und haderte mit mir. Wären nicht meine beiden Begleiter gewesen und deren fundierte Argumentation, dann wäre ich milden Farben der Leuin kaum einen Tag weit durch das fremde Land gekommen, da wir einen erheblichen Teil unserer eindrucksvollen Schlagkraft und unserer unnahbaren Aura mit unseren toten Gefährten verloren hatten. Ich ließ mich davon überzeugen, dass es wohl nicht im Sinne der Herrin Rondra wäre, mich hier, noch dazu als Novize, töten zu lassen. Und doch verfolgten mich die Worte des Praios-Geweihten und meines toten Ritters bis in meine Träume: "Verstecke dich nicht! Verleugne deinen Glauben nicht! Niemals!"

Ich schlief schlecht in diesen Tagen.

Wir durchquerten das Land der Ungläubigen und erreichten wohlbehalten, mitsamt unserer heiligen Fracht, die zwölf göttlichen Lande. Zu dieser Zeit wusste ich noch nicht, dass ich einst Daria zur Gemahlin nehmen und gemeinsam mit ihr eine Familie gründen würde.

SEELEPFÄHRER UND GEISTERSEHER – DER SCHAMANISMUS

Aventurischer Schamanismus ist in erster

Linie Zauberei: Schamanen sind magisch begabt und speisen ihre Rituale mit Astralenergie - genauer gesagt gehören sie gemeinsam mit *Zaubertänzer* und *Zibilja* zu jenen *Halbzauberern*, deren Magie nicht auf Spruchzauberei, sondern dem Einsatz von Ritualfertigkeiten beruht (zur seltenen Ausnahme von karmal gesegneten Schamanen siehe Die zweite Initiation auf S. 120f).

Die regeltechnischen Grundlagen zum Umgang mit zauberkundigen

Helden und Magie im Allgemeinen finden Sie in **Zauberei und Hexenwerk**. Da die Rituale der Schamanen aber eigenständig behandelt werden und im Licht der Regeln bisweilen dem direkten Kontakt mit Geisterwesen oder gar liturgischem Wirken ähnlicher sind als herkömmlicher Zauberei, ist ihnen im Folgenden ein eigenes Kapitel gewidmet.

MITTLER ZWISCHEN DEN WELTEN – DER SCHAMANISTISCHE ZAUBERVORGANG

Wann immer ein Schamane ein Ritual wirkt, tritt er dazu in Kontakt zu guten oder auch bösen Geistern - je nach animistischer Kultur werden diese jeweils anders benannt und interpretiert (siehe dazu die entsprechenden Abschnitte des Kapitels Mit dem Willen der Geister im Band Mit Geisterkraft und Sphärenmacht ab S. 120).

Und es sind ihrer Vorstellung nach auch in der Tat die Geister, die den Zauber zur Wirkung bringen, sei es die Essenz der Elemente, sei es ein schweifender Geist von Tier oder Pflanze oder gar die Seele eines Verstorbenen. Der Schamane setzt seine (astrale) Kraft also ein, um einen Kontakt zur Geisterwelt herzustellen, die Geister zu bitten, von ihnen zu fordern und sie zu lenken - oder sie gar zu bekämpfen. (Andere Magietraditionen erklären schamanistische Rituale freilich deutlich pragmatischer als Fluss astraler Kräfte - dazu finden Sie mehr im Kapitel **Mythos und Wahrheit** in **MGS 150ff.**)

Um aber überhaupt mit den Geistern reden zu können, muss der Schamane sich zunächst in die Geisterwelt begeben - selbst dann, wenn er einen Geist zurück in die Geisterwelt schickt (denn nur dort kann dieser erkannt und bekämpft werden) oder ihn von dort ins Diesseits ruft (denn sonst bleibt sein Ruf ungehört).

Der einzige Weg in die Geisterwelt ist die *Seelenreise*, bei welcher sich der Schamane in einen tranceartigen Zustand versetzt, um dabei seine Seele vom Körper zu lösen und sie in die Geisterwelt zu schicken. Da diese Reise mit zahllosen Gefahren für die Seele des Schamanen verbunden ist, wird sie meist in eine zeremonielle Handlung eingebunden, die auf einen bestimmten Zweck ausgerichtet und stark formalisiert ist: Dies sind die so genannten Schamanenrituale (die Sie ab S. 143 nachlesen können). Natürlich kann die Seelenreise aber auch eigenständig angetreten werden, um nur einen Blick in die Geisterwelt zu werfen oder gar eine unkonventionelle Ritualhandlung zu vollziehen (siehe dazu Freie Seelenfahrt auf Seite 146 und MGS 152ff.).

SCHAMANISTISCHE RITUALFERTIGKEITEN

Alle Schamanenrituale können auf vier grundlegende Ritualfertigkeiten im Umgang mit Geistern zurückgeführt werden (welche davon jeweils erprobt wird, ist bei dem entsprechenden Ritual angegeben):

- Geister rufen (MU/IN/CH): Kontaktaufnahme und Kommunikation mit Geistern, Aufspüren von bestimmten (auch weit entfernten oder in anderen Welten weilenden) Geistern, Herbeirufen von Geistern ins Diesseits

- Geister bannen (MU/CH/KK): Kampf gegen Geister, um ihren Willen zu bezwingen, ihre Verbindung zum Diesseits zu durchtrennen oder sie in eine andere Welt zu schicken

- Geister binden (KL/IN/CH): Geister auf längere Zeit in einen Gegenstand oder eine Person einfahren lassen und sie dort zum Bleiben zwingen

- Geister aufnehmen (MU/IN/KO): Geister in sich selbst einfahren lassen, um deren Kräfte nutzen zu können.

Diese Ritualfertigkeiten sind das Gegenstück zur Ritualkenntnis anderer Zauberkundiger, jedoch handelt es sich hier um vier voneinander unabhängige Fertigkeiten mit jeweils eigenem RkW. Sie werden (je nach Kultur auf unterschiedlichem Niveau) durch den Vorteil *Halbzauberer* der Schamanenprofession aktiviert und nach Spalte E der SKT gesteigert (hierin unterscheiden sie sich von den Ritualkenntnissen anderer magischer Traditionen), ihr Maximalwert entspricht dem höchsten beteiligten Eigenschaftswert plus 3.

Die vier Fertigkeiten bilden zusammen die nach animistischer Tradition unterschiedene *Ritualkenntnis [Schamanentradiition]* - siehe dazu **Sonderfertigkeiten** auf S. 161.

DIE RITUALPROBE

Der schamanistische Zaubervorgang hat in seiner Funktion und Länge deutliche Ähnlichkeit mit den Liturgien eines Geweihten - denn beide Ritualhandlungen basieren auf religiöser Überzeugung und detailliert überlieferten Gesten, Worten und Hilfsmitteln - die sich jedoch sogar von Stamm zu Stamm unterscheiden können. Wie bei Mirakelproben kommen daher auch bei der Ritualprobe eines Schamanen zahlreiche Modifikatoren zur Anwendung, die von Motivation, Ort und Zeit, vor allem aber von den oft sehr umfangreichen Ritualvorbereitungen abhängen (siehe dazu Ritus und Vorbereitung).

Die eigentliche Ritualprobe wird regeltechnisch genauso gehandhabt wie eine Talent- oder Zauberprobe auf die bei dem Ritual angegebene Ritualfertigkeit, auch hier sind oft die RkP* ausschlaggebend für die erzielte Wirkung.

RITUS UND VORBEREITUNG

Fast alle Schamanenrituale dauern länger als Zaubersprüche ähnlicher Wirkung. Dies liegt vor allem daran, dass der Schamane sich durch Tänze, Gesänge, Trommeln und durch das Meditieren über bestimmten Farben und Formen in eine Stimmung versetzen muss, die dem Zauber entspricht. Oftmals gehört zu einem Ritual auch die Vorbereitung des Ritualplatzes, das Anlegen von Schutz- und Bannkreisen, das Zubereiten von Kräutermischungen, das Bereithalten der korrekten Fetische, Talismane, Amulette usw.

Als Spieler sollten Sie versuchen, das Ritual Ihres Schamanen dementsprechend plastisch darzustellen und mit vollem Ernst durchzuspielen. Für den Schamanen liegt die gesamte Wirkung der Magie im korrekten Zusammenwirken der Geister, die allesamt gewogen gestimmt, zu Hilfe gerufen, gebannt, ferngehalten oder für eine kurze Zeit beherrscht werden müssen, und dafür ist nun einmal eine peinlich genaue Vorbereitung vonnöten — ganz abgesehen davon, dass ein solches Ritual in der Stammesgemeinschaft auch den entsprechenden Eindruck hinterlässt.

Modifikatoren der Ritualprobe

nach dem Ort:	
- an einem Heiligtum der Religion	-4 bis -7
- Einstimmung auf den Ritualplatz	bis zu -3
- ohne Ritualplatz	+3
- in Gegenwart Ungläubiger oder Zweifler	+1 bis +3
- in einer anderen Welt oder Globule	mind. +7
nach der Zeit:	
- (un-)passender Sonnen- oder Mondstand	-4 bis +4
- (un-)passende Naturereignisse	-2 bis +2
- Feiertag der Religion	-2
nach den Ritualbedingungen:	
- improvisierte Fetisch-Komponente	je +1
- fehlende Fetisch-Komponenten	je +2
- besondere Fetische	-1 bis -2
- unpassende / keine Verkleidung	+1 / +3
- Knochenkeule	siehe <i>Kraft der Keule</i> ; S. 153
- Rauschmittel	-8 bis +2
- Hilfsfertigkeiten	-(TaP*/3)
- Ritualhelfer	bis zu -10
- Stammesgemeinschaft	bis zu -5

Der Ritualplatz

Der Ort, an dem ein Schamane zu den Geistern spricht, hat für ihn ähnliche rituelle Bedeutung wie in anderen Kulturen der Tempel für einen Geweihten. Nur ein Ritualplatz, der von Geistern bewohnt wird, die dem Schamanen oder seinem Ansinnen gut gesonnen sind, verspricht eine erfolgreiche Seelenreise (ansonsten ist die Ritualprobe um 3 Punkte erschwert). Besonders geeignet sind natürlich alte Heiligtümer der entsprechenden animistischen Religion, zumal wenn sie zugleich Wirkungsstätten von Generationen von Schamanen waren. Je nach Bedeutung des Heiligtums bringt ein solcher Ritualplatz einen Bonus von 4 bis 7 Punkten auf die Ritualprobe (die mächtigsten dieser Heiligtümer sind tatsächlich von karmal begabten Schamanen geweiht worden). Aber auch abseits der traditionellen Kultstätten können Orte gefunden werden, an denen das Jenseits mit dem Diesseits harmoniert und die von freundlichen oder gnädigen Geistern bewohnt werden (meist handelt es sich um unberührte Orte, an denen die drei der entsprechenden Schamanentradition besonders verbundenen Elemente im Einklang miteinander sind). Das Auffinden solcher Plätze erfordert Proben auf *Götter/Kulte* sowie *Magiekunde* (und gegebenenfalls auch *Wildnisleben*). Um einen solchen Ritualplatz entsprechend nutzen zu können, muss der Schamane ihn in einer mehrstündigen Zeremonie vorbereiten und (was noch weit wichtiger ist) sich mit dem Ort und seinen Geistern vertraut machen. Jeden Tag, an dem sich der Schamane dieser zeremoniellen Einstimmung widmet, darf er eine *Magiekunde-Probe* ablegen (ein unterstützender *Blick ins Geisterreich* erleichtert diese Probe um RkP*/2). Die dadurch gesammelten TaP* bestimmen, wie gut sich der Schamane auf den Platz einstimmen konnte: Jeweils volle 10 TaP* erleichtern

die Ritualprobe um einen Punkt (bis zu einem vom Meister bestimmten Maximum je nach Eignung des Ortes, das bei höchstens 3 Punkten liegen sollte). Hat ein Schamane einmal die Nähe zu den Geistern eines Ortes gefunden, genügt zu deren Erhaltung eine monatliche Wiederholung der Zeremonie.

Experte: Der Zeitpunkt

Die Wahl des richtigen Zeitpunkts ist für die Durchführung eines Schamanenrituals fast ebenso wichtig wie in der Dämonologie. Während dort allerdings vor allem die Astrologie herangezogen wird, richten sich Naturvölker hauptsächlich nach Sonne und Mond. Jeder rituellen Handlung kann eine passende Mondphase sowie Tages- oder Nachtzeit zugeordnet werden (wobei die genaue Auslegung von der Kultur abhängig ist): Der wachsende Mond steht in der Regel für das Erstarken der Geistermacht und begünstigt daher die Anrufung von Geistern und Bitten um deren Unterstützung, Kämpfe gegen Geister hingegen werden bei sterbenden Mond ausgetragen (wesentlich ist also, ob der Schamane es mit einem starken oder schwachen Geist zu tun haben will). Bei Vollmond kann nichts dem Blick der Geister entgehen, während der Neumond Rituale erleichtert, die in der Geisterwelt unbemerkt bleiben sollen (so etwa die Fesselung eines Geistes). Der Sonnenlauf gilt den meisten Kulturen als Sinnbild für Leben und Diesseits, Segnungen werden mit der Hoffnung auf einen guten Beginn daher bei der Morgendämmerung, stärkende Rituale zur Mittagszeit, Bestattungsriten im Abendrot und die Anrufung von Totengeistern bei Nacht vollzogen. Spieler und Meister sollten sich über den passenden Mond- und Sonnenstand für ein Ritual absprechen. Der Zuschlag auf die Ritualprobe richtet sich danach, ob und wie genau der tatsächlich gewählte Zeitpunkt dem entspricht:

gegensätzlich (z.B. Mittag statt Nacht / Vollmond statt Neumond)	+2
ungünstig (z.B. Tag statt Nacht / ab- statt zunehmender Mond)	+1
harmonierend	
(Tag oder Nacht wie gefordert / ab- oder zunehmender Mond passend)	+/-0
günstig (richtige Tageszeit / richtige Mondphase)	-1
übereinstimmend	
(genauer Zeitpunkt wie z.B. Morgendämmerung / Vollmond)	-2
besondere Naturereignisse (z.B. Finsternis, Tag-/Nachtgleiche)	bis zu +/-2

Die Zuschläge können im Extremfall addiert werden: Wenn also ein entsprechendes Ritual in der Morgendämmerung abgehalten wird, während der Vollmond verfinstert ist, könnte dies eventuell -6 auf das Ritual ergeben.

Fetisch und Tiergewand

Bei jeder rituellen Handlung - sei sie nun mit dem Einsatz von Zauberkraft verbunden oder nicht - setzen Schamanen eine Unzahl so genannter *Fetische* (Zaubermittel) ein, nicht unähnlich den Paraphernalia eines kompetenten Dämonenbeschwörers: Räucherwerk, Pasten, Tränke, frische Kräuter, dazu die entsprechenden Gefäße, Pfannen und Tiegel für die Zubereitung; Farben, Pinsel und Häute für das Zeichnen magischer Symbole; runenbeschnittene Knochensplitter für die Weissagung, kleine Trommeln, Rasseln und Flöten zur Geisterbeschwörung, Schnitz-, Schneid- und Ritualmesser sowie Amulette, Talismane, kleine Figürchen und andere Symbole. Hinzu kommt bei vielen Völkern auch noch die richtige Verkleidung, die meist ein bestimmtes Tier symbolisiert, dessen Gestalt der Schamane in der Geisterwelt annehmen wird. Auch diese ist oft kunstvoll aus mehreren Teilen zusammengesetzt und schließt auch passenden Schmuck und Masken mit ein. Welche Arten von Fetischen bei den einzelnen Völkern besonders verbreitet sind, finden Sie bei den Professionsbeschreibungen ab Seite 123. Kräutermischungen kann der Stammeszauberer mit dem Talent Ko-

chen selbst zubereiten, wenn er über die nötigen Ingredienzien verfügt. Alle anderen Gegenstände und Verkleidungen erfordern entsprechende Handwerksproben: *Lederarbeiten, Holzbearbeitung, Malen! Zeichnen, Schneidern, Töpfern* usw. Schön anzusehen müssen solche Kunstwerke nicht unbedingt sein, und nur der Schamane muss wissen, was sie eigentlich repräsentieren. Trotzdem kennt bemerkenswerter Weise keine schamanistische Tradition das Gebot, dass Fetische von eigener Hand gefertigt werden müssen - dies gilt allein für die Knochenkeule (siehe S. 152ff.).

Bei der korrekten Tracht gilt ähnliches, und auch hier sind die Erfordernisse je nach Kultur sehr verschieden. Manchen Schamanen genügt der Schmuck, den sie ohnehin am Leib tragen, andere führen stets zwei komplette Tierverkleidungen mit sich, die vielfältig variiert und dem Anlass angepasst werden können.

Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass dem Schamanen die benötigten Fetische (zu denen hier auch Kräutermischungen und Kleidung zählen) in hinreichender Vielfalt zur Verfügung stehen, um sie für das betreffende Ritual passend auswählen zu können. Hat er diese Möglichkeit nicht oder ist er auf improvisierte Hilfsmittel angewiesen, erschwert dies die Ritualprobe: Ausgehend von den bei der Professionsbeschreibung genannten Fetischen um +1 für jede nur improvisiert vorhandene und um +2 für jede fehlende Komponente. In Ausnahmefällen kann der Meister für besonders wertvolle Fetische die Ritualprobe auch um ein oder zwei Punkte erleichtern. Ausschlaggebend dafür sollte weniger der materielle oder künstlerische Wert sein als die rollenspielerischen Bemühungen des Spielers. Zudem müssen solche Fetische eigens für ein bestimmtes Ritual hergestellt werden, können nur für dieses verwendet werden und verbrauchen sich dabei.

Gewächse der Geisterwelt

Da die Seelenreise durch die Erreichung eines Trancezustandes angetreten wird, begünstigt auch die Einnahme von Rauschmitteln die Loslösung des Geistes vom Körper (unabhängig davon, ob es sich um einen vollständig oder nur teilweise erreichten Trancezustand handelt).

Viele schamanistisch geprägte Kulturen sehen in Rauschkräutern daher Pflanzen, die ihren Ursprung in der Geisterwelt haben (ob nun die Samen von Geistern gebracht wurden oder die Wurzeln gar bis in die andere Welt reichen). Da der Rauch verbrannter Kräuter zurück in die Geisterwelt ziehen soll, werden die Stoffe meistens inhaliert (und zwar üblicherweise gleich vom ganzen Stamm).

Manche Schamanen trinken stattdessen auch große Mengen Alkohol - oft aus einer Notlage heraus (vor allem bei den Plantagenzaubern der Waldmenschen), manchmal aber auch, um die Gefahr einer Entführung durch böse Geister zu mindern, die sich von Betrunknen angewidert abwenden sollen.

Die Erleichterung der Ritualprobe richtet sich nach Stärke und Gefährlichkeit der Substanz, starke Rauschmittel erhöhen auch die Realitätsdichte (siehe dazu Die Geisterwelt als Traumwelt; MGS 152): *ohne unterstützende Substanzen* (+2), *starker Alkohol* (+1, RD -3), *gewöhnlicher Tabak und Beruhigungsmittel* (+/-0), *diverse Pilzsorten* (-1 bis -5, RD +0 bis +2), *Mohacca / wilder Tabak* (-1), *Cheriacha* (-2, RD +1), *Guraan / Hesindigo* (-2, RD -2), *Zithabar / 'Rauschkraut'* (-2, RD +1), *Rauschgurke* (je nach Verarbeitung -2 bis -4, RD +2), *Wasser-rausch-Früchte* (-3), *Ilmenblatt-Rauch* (-3, RD +1), *Gandelrohr* (-3,

RD +2), *Schleichender Tod* (-4, RD +2), *Weißgelber Lotos* (-6, RD +2), *Weißer Lotos* (-8, RD +3) - um nur einige der bei Stammeskulturen verbreiteteren Pflanzen zu nennen. Natürlich kommen bei der Einnahme sämtliche Nachteile zum Tragen (meist Abzüge auf Eigenschaften, vor allem KL), und gerade bei den letzten drei Rauschmitteln ist fraglich, ob der Schamane überhaupt noch Herr über sein Denken und Handeln ist.

Optional: Hilfsfertigkeiten

Hilfsfertigkeiten sind weltliche Talente, die der Schamanen dazu nutzt, sich in Trance zu versetzen. Sie sind essentieller Bestandteil jedes Rituals, die hier aufgeführten Boni gelten nur für den Fall, dass der Schamane sich besonders viel Zeit für den vorbereitenden Einstimmungsvorgang nimmt - dadurch steigt die Ritualdauer um eine Kategorie (eine gleichzeitige Verkürzung der Ritualdauer durch die Erhöhung des Ritualgrades ist dann nicht mehr möglich).

Die für die einzelnen Schamanentraditionen üblichen Hilfsfertigkeiten sind bei den jeweiligen Professionsbeschreibungen angegeben. Der Schamane entscheidet vor dem Ritual, welche dieser Talente er einsetzen will, und legt dann jeweils eine (eventuell wegen widriger Umstände um bis zu +7 erschwerte) Probe darauf ab. Es können maximal [verwendeter RkW/4] Hilfsfertigkeiten eingesetzt werden, diese geben je TaP*/5 Bonuspunkte. Misslungene Proben führen zu einem Abzug von je 2 Punkten.

Stammesgemeinschaft und Ritualhelfer

Wie bei der Mirakelprobe von Geweihten ist es auch dem Schamanen dienlich, seine Rituale im Kreis von Gläubigen oder gar mit der Unterstützung entsprechend kundiger Ritualhelfer zu 'ollziehen. Die Regelung dafür entspricht jener für Mitbeter und Ritualhelfer (siehe Seite 27), nur wird für Ritualhelfer (bei denen es sich auch um andere Schamanen handeln kann) statt der *Liturgiekenntnis* der Talentwert in *Götter/Kulte* herangezogen (der daher mindestens 7 betragen muss) — ein helfender Schamane kann alternativ auch die eigene passende *Ritualkenntnis* benutzen.

Die Regelung für Mitbeter gilt allerdings nur für Angehörige der eigenen Stammesgemeinschaft, da das Geisterbild innerhalb einer animistischen Religion nicht einheitlich ist.

Die zweite Initiation – Weihe zum Hochschamanen

In zumindest dreien der animistischen Kulturen Aventuriens hüten die höchsten und mächtigsten Schamanen das Geheimnis der zweiten Initiation. Bei diesem Ritual rufen auserwählte *Medizinmänner der Waldmenschen*, *orkische Tairach-Priester* oder *nivesische Kaskju* die höchsten Geister ihres Glaubens an, um einen Teil von deren Macht in sich aufzunehmen. Die Zeremonie ähnelt der ersten Initiation, ist aber stärker von der bereits entwickelten Persönlichkeit des Initianden geprägt (es handelt sich um eine vom Hochschamanen durchgeführte *Ordination*, siehe Seite 104: Der Schamane wird sozusagen zum Geweihten der von ihm verehrten Wesenheit).

Dahinter steht nichts anderes als die 'Primärliturgie' von Kamaluq, Tairach bzw. den Himmelswölfen, die ihre Hochschamanen auf diesem Wege mit Karmaenergie und der Fähigkeit zu segnen, in ihrem Sin-



ne Mirakel und Wunder zu wirken - in dieser Hinsicht unterscheiden sich die Hochschamanen kaum von den Geweihten anderer nicht-alveranischer Gottheiten. Sie selbst empfinden ihre karmalen Mirakel und Wunder aber nur als höhere Form ihres rituellen Wirkens und sehen den einzigen Unterschied zu ihren astralen Ritualen darin, dass sie sich direkt an den 'Großen Geist' wenden (auch die Hochschamanen der Nivesen sprechen bemerkenswerter Weise von dem Geist der Himmelswölfe).

Hochschamanen im Spiel

- Beim Wirken von Mirakeln ruft der Hochschamane den Großen Geist an, ihn unmittelbar mit seiner Kraft zu erfüllen (welche Talente der Schamanengottheit nahe stehen oder fremd sind, finden Sie im Abschnitt Liturgien und Mirakel für Hochschamanen der entsprechenden Kulte). Statt auf die Liturgiekenntnis wird auf die schamanistische Ritualfertigkeit *Geister aufnehmen* gewürfelt und abgesehen vom Zuschlag nach gewünschtem Talent nur *nach dem Ort* (es gelten die Modifikatoren der schamanistischen Ritualprobe, siehe S. 119) sowie nach *Motivation und Seelenlage* (Modifikatoren der Mirakelprobe, S. 27) modifiziert.
- Die Liturgien von Hochschamanen werden gehandhabt wie übliche Liturgien und unterscheiden sich damit vor allem bezüglich der *Kosten* und dem *Erlernen* von den astralen Schamanenritualen. Wie beim Wirken von Mirakeln legt der Hochschamane die entsprechende Probe jedoch auf *Geister aufnehmen* statt auf Liturgiekenntnis ab. Die Modifikatoren sind dieselben wie bei der schamanistischen Ritualprobe (jedoch entfallen jene für Rauschmittel, Hilfsfertigkeiten und die Knochenkeule), dafür kommen die für Mirakelproben geltenden Modifikatoren *nach Motivation und Seelenlage* sowie *nach den Umständen* hinzu (siehe S. 27). Welche Liturgien erlernt werden können, finden Sie jeweils unter Liturgien und Mirakel für Hochschamanen angegeben.
- Große Wunder sollten auch Hochschamanen nur mit großer Vorsicht gewährt werden, das letzte bekannt gewordene war das über alle Waldmenschentämme verhängte Tabu von Gulagal des legendären Schamanen Manaq.
- Die Regeneration von Karmaenergie erfolgt durch Meditation und intensiven Kontakt zum Großen Geist. Anstelle der Liturgiekenntnis tritt wiederum *Geister aufnehmen*, modifiziert wird nur *nach dem Ort* und *nach der Zeit* (es gelten die Modifikatoren der Ritualprobe). Eventuelle weitere Modifikatoren auf die unterschiedlichen Proben kann der Meister festlegen, wobei die Modifikationen für Proben auf Liturgiekenntnis der Geweihten als Vorbild dienen können. Auch bei der Erhöhung der KE-Basis (die SF *Karmalqueste* wird üblicherweise kurz nach der Weihe erlernt) wird auf *Geister aufnehmen* gewürfelt.
- Auch Hochschamanen erfahren Entrückung.
- Dadurch, dass sich Hochschamanen gar nicht der Verwendung zweier Energieformen bewusst sind, haben sie wohl als einzige menschliche bzw. orkische Zauberkundige Aventuriens eine echte Harmonisierung astraler und karmaler Kräfte erreicht. Sie sind daher nicht von den üblichen Nachteilen geweihter Magiebegabter betroffen (siehe S. 19) und erlangen die Spätweihe durch die SF *Kontakt zum Großen Geist*.

HILFSGEISTER

Während ihrer Lehrzeit müssen Schamanen den Respekt gutgesinnter Geister gewinnen, um später auf deren Unterstützung in der Geisterwelt hoffen zu können. Nicht selten kommt es dabei vor, dass zu bestimmten Geistern ein fast freundschaftliches Band geknüpft wird. Diese begleiten den Schamanen dann auf allen seinen Wegen und sind ihm auch in der diesseitigen Welt behilflich. Tatsächlich handelt es sich dabei um magische Fertigkeiten des Schamanen selbst, die regel-

technisch wie *Übernatürliche Begabungen* gehandhabt werden (siehe AZ 63f. und 147). Schamanen dürfen (obwohl sie Halbzauberer sind und dieser Vorteil eigentlich Viertelzauberern vorbehalten ist) bei Spielbeginn bis zu fünf *Übernatürliche Begabungen* in der hier präsentierten Form von Hilfsgeistern erwerben (deren Anrufung zumeist die Gestalt eines Kurzrituals annimmt). Schamanen mit vielen begleitenden Geistern neigen allerdings dazu, sich durch deren Stimmen von der diesseitigen Welt ablenken zu lassen. Daher ist bei drei bis vier Hilfsgeistern die Wahl des Nachteils *Einbildungen*, bei deren fünf sogar von *Wahnvorstellungen* zu empfehlen.

Die wählbaren Zaubert Fertigkeiten entsprechen denen von Magie-dilettant und Halbelf (AZ 64), zuzüglich der unter Weitere Schamanenrituale auf S. 151f. genannten Formeln. Die Zaubervirkung muss jedoch mit der Geisterwelt der entsprechenden Schamanenkultur vereinbar sein (im Zweifelsfall entscheidet der Meister) - denn auch wenn sie regeltechnisch gesehen nicht auf Geistwesen zurückzuführen ist, sind die betroffenen Schamanen doch fest von der Existenz der Hilfsgeister überzeugt und fühlen deren ständige Präsenz. Darum sollten ihre Charakterzüge vom Spieler näher ausgearbeitet werden (sie sind natürlich im Wesentlichen von dem jeweiligen magischen Effekt dominiert - ein Balsam-Hilfsgeist wird nicht aufbrausend oder streitsüchtig sein). Auch glauben Schamanen, dass ihre Hilfsgeister nicht verärgert werden dürfen: Handelt ein Held der Wesensart eines Hilfsgeistes also zuwider, sind die Proben zum Einsatz von deren Fertigkeit nach Maßgabe des Meisters um bis zu 7 Punkte erschwert.

EXPERTE:

SCHAMANISTISCHE SPRUCHZAUBERER

Die Zauberkunst der Druiden ist die einzige Tradition von Spruchzauberern, die sich mit der arkanen Weltsicht von Schamanen zumindest grundsätzlich vereinbaren lässt. In der Geschichte des Druidentums, das ja selbst einige schamanistische Wurzeln hat, gab es immer wieder Kontakte zu Schamanen, vor allem jenen der Ferkinas, Trollzacker und Waldmensch.

Einigen wenigen dieser Schamanen ist es sogar gelungen, die druidische Denkweise derart in ihr Weltbild aufzunehmen, dass sie selbst Spruchzauber wirken können. Es gibt in den genannten Kulturen allerdings kaum mehr als eine Handvoll dieser Zauberer, bei den anderen Völkern sind es sogar noch weniger. Ihre besonderen Fähigkeiten sind jedoch nur in den seltensten Fällen hoch geachtet, denn üblicherweise bleiben bei der Beschäftigung mit Spruchzauberei die für den Stamm wesentlichen Ritualfertigkeiten etwas zurück.

Diese spruchmagisch begabten Schamanen sind die einzigen Lehrmeister, bei dem ein Spieler-Schamane derselben Kultur die *druidische (eigentlich: die druido-schamanische) Repräsentation* (siehe AZ 25 und 158) erlernen kann (während die Aneignung derselben von einem Druiden ein Lebenswerk darstellt).

Die Lernkosten für die Repräsentation betragen 1000 AP, die Aktivierung von Zaubern muss extra bezahlt werden und erfordert einen Lehrmeister (der allerdings nichts selbst Schamane sein muss).

Es ist allerdings kein Schamane bekannt, der die *druidische Ritualkenntnis* gemeistert hätte, vermutlich da dieses Wissen zu eifersüchtig gehütet wird (einige druidische Rituale sind allerdings in ähnlicher Form als Schamanenrituale bekannt, siehe dort).

In der Vorstellung des Schamanen entspricht die Spruchzauberei einem direkteren geistigen Kontakt zur Natur, seine Weltsicht und Zaubervorstellung werden davon nicht beeinflusst. Der Kontakt zu verhüttetem Metall behindert ihn nicht so stark wie einen Druiden (+7 statt +12), da es nicht einem religiösen Verbot, sondern nur einer fehlenden Komponente entspricht.



SCHAMANEN UND PRIESTER DER ANIMISTISCHEN RELIGIONEN

DER WEG DER GEISTER – SCHAMANEN IM ROLLENSPIEL

Wie im Kapitel **Mit dem Willen der Geister** in MGS ausführlicher beschrieben wird, kommt den Stammeszauberern bei den animistischen Kulturen in vielerlei Hinsicht die Rolle von Geweihten zu. Einmal abgesehen davon, dass es sich bei Schamanen natürlich meistens um magiebegabte und nicht karmal gesegnete Personen handelt, trennt sie vor allem eines von allen bisher in diesem Band vorgestellten priesterlichen Professionen: Sie gehören keiner Kirche oder religiösen Gemeinschaft an. Daher wollen wir an dieser Stelle einige weitere Bemerkungen zum rollengerechten Umgang mit schamanistischen Helden verlieren, die das bisher Gesagte ergänzen sollen.

Religion und Weltsicht

Die in **Der Weg zum geweihten Helden** ab Seite 20 dargestellten Probleme und Sichtweisen gelten sinngemäß auch für Schamanen, selbst wenn sie andere Ursachen und Hintergründe haben mögen. Da die animistischen Kulturen jedoch keine Kirchen kennen, existieren auch kaum feste (oder gar kodifizierte) religiöse Lehren, an welche Schamanen gebunden wären - selbst die unveränderten Erinnerungen der Tairach-Priester sind durch stetig neue Auslegung deutlich wandelbar. Vielmehr bestimmt der Schamane selbst Verhaltensmaßregeln und Gebote, die das Überleben der Sippe sichern sollen, denn nur er kennt die Eigenheiten der Geister. Er ist also nicht seinem Gott und der Kirche, sondern zunächst einmal einzig und allein seiner Sippe gegenüber verantwortlich.

Natürlich wird er stets seinem (Geister-)Glauben treu bleiben, denn dieser ist die Quelle seiner Magie - die Gottergebenheit eines Geweihten aber wird ihm vermutlich ewig fremd bleiben. Schamanen dienen nicht einer Gottheit und handeln in deren Auftrag, sondern wissen nur um deren und der anderen Geister Macht und kennen Möglichkeiten, diese zu beeinflussen.

Dennoch streben Schamanen ähnlich den Geweihten sehr wohl nach höheren Zielen und der Erfüllung 'heiliger' Pflichten. Für die meisten Kirchen zählen dazu allerdings (wenn auch nicht ausschließlich) moralische Ideale sowie die Verbreitung des Glaubens, während Schamanen weniger einem göttlichen Sendungsbewusstsein als vielmehr dem Drang zum Schutz ihrer Sippe folgen. Dies wird in ihrem Bewusstsein nicht selten gleichgesetzt mit dem Schutz ihres Stammes, ihrer Rasse oder der ganzen Welt (wenn etwa der Mediziner ein böses 'Satuul' auf immer in einer Tabuzone einzukerkern trachtet).

Der wesentliche Unterschied zwischen Geweihten und Schamanen lässt sich also vielleicht dadurch ausdrücken, dass anstelle der formalistischen und in vielen Bereichen durchaus sehr irdischen *Religion* der Kirchen die animistische *Weltsicht* der jeweiligen Stammeskultur tritt. Auch Schamanen sind natürlich von der realen Existenz ihrer Götter überzeugt (siehe dazu auch **Animismus und Wirklichkeit** in MGS 150), entwickeln aber meist keine echte Beziehung zu ihnen und sind ihnen in ihrem Handeln keine Rechenschaft schuldig. Ihr Glaube äußert sich nicht durch gottgefälliges Verhalten, sondern einer allgemeinen (jedoch nur rudimentär reglementierten) Vorsicht gegenüber den allgegenwärtigen Geistern.

Welchen Weg ein Schamane als Spielerheld also auch immer gehen mag, der Schlüssel zu seiner erfolgreichen Darstellung ist immer das unbedingte Festhalten an den Glaubenswerten seiner Kultur. Sie sind für ihn genauso charakterprägend wie für den Geweihten, und indem er ihnen treu bleibt, wird er auch außerhalb seiner gewohnten Umge-

bung und Kultur stets seinen Platz in der Welt zu finden und auch zu behaupten wissen.

Menschlicher und mystischer Spielstil

Dass sie nicht von einer Gottheit mit Karma gesegnet wurden (zum Sonderfall geweihter Hochschamanen siehe S. 120), spricht eigentlich deutlich für die Verwendung des *menschlichen* Spielstils in Bezug auf Schamanen (siehe dazu S. 20f). Andererseits stellen Schamanen üblicherweise das Wohl der Sippe über das eigene, und als spirituelle Führer ihrer Kulturen haben sie natürlich auch gewisse zentrale Glaubensinhalte verinnerlicht. Wenn also Kernbereiche des jeweiligen animistischen Weltbildes betroffen sind (Bewachung einer Tabuzone, Wahrung des Friedens zwischen Nivesen und Wölfen usw.), kann der Spielleiter durchaus auch für Schamanen auf den *mystischen* Spielstil zurückgreifen - nicht zuletzt, um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, dass seine Ziele diesen Einsatz auch wert sind. Überhaupt sollte er im Umgang mit Schamanen in seiner Runde stets möglichst flexibel in der Auslegung der Regeln bleiben (siehe dazu das Kapitel **Mythos und Wahrheit**, MGS 150ff.).

Hochschamanen

Eine besondere Stellung nehmen freilich die karmal gesegneten Hochschamanen ein. Sie haben ein stark ausgeprägtes Sendungsbewusstsein und tiefere Einblicke in das Wesen der Gottheit, was sie in vielen Bereichen einem Geweihten ähnlicher als einem einfachen Schamanen macht. Zum Hochschamanen wird man jedoch erst mit gehöriger Erfahrung und gefestigter Persönlichkeit, weswegen die Umsetzung und der Umgang mit seinen Gaben und Erkenntnissen für jeden Hochschamanen ein individueller Weg ist, über den kaum allgemeine Aussagen getroffen werden können.

Die Fesseln der Kultur

Wenn Sie einen Schamanen verkörpern wollen, bedenken Sie stets, dass diese Helden sehr fest in ihre Stammesstruktur eingebunden sind und daher einen wirklich triftigen Grund benötigen, um auf Wanderschaft auszuweichen. Würden sie es aus reiner Neugier tun (wie es bei vielen 'zivilisierten' Völkern üblich ist, wäre nicht nur ihre Position gefährdet, sondern vielleicht gar das Überleben ihrer Sippe).

Die Suche nach seltenen Ingredienzien für ein mächtiges Heilmittel, die Weisung eines Geistes oder die Suche nach einem verlorenen Schutzgeist oder gestohlenen Ritualgegenstand können einen Stammeszauberer allerdings sehr wohl in die Fremde treiben. Die Erfahrungen, die sie dort machen können, werden von vielen hoch geschätzt - und doch zieht es sie fast alle zurück in ihre heimischen Zelte oder Hütten.

Gelegentlich mag es sogar vorkommen, dass ein Schamane von seinem Stamm ausgestoßen wird - sei es, weil es ihm nicht gelang, den Häuptling von seiner Besessenheit zu heilen und jener an den Folgen des Exorzismus starb, sei es, weil die Jagd so wenig erfolgreich war, dass dem Stamm der Hungertod droht, oder aus anderen Gründen, die man den Geistern und den Elementen, oder besser, dem schlechten Kontakt zu ihnen, zuschreibt.

Solche Schamanen sind entweder unterwegs, um mit sich und den Geistern ins Reine zu kommen, oder weil sie auf Rache sinnen. Zu diesen Zwecken nehmen sie oft gefährlichste Mühen und Anstrengungen auf sich - die man nur im Rahmen einer Heldengruppe überleben

kann. Solche Ausgestoßenen und auch jene Schamanen, die ihrer Sippe aus anderen Gründen für immer den Rücken gekehrt haben, stellen eine besondere rollenspielerische Herausforderung dar. Viele werden zu verbitterten Einzelgängern, manche aber lernen in der weiten Welt andere Orte und Personen so schätzen, dass sie sie ebenso vor bösen Geistern zu behüten trachten wie einst ihre Heimat und Sippe. Der Hintergrund, den der Spieler (in Absprache mit dem Spielleiter)

für seinen Schamanen wählt, entscheidet demnach auch darüber, ob dieser Bande zu seiner Sippe und seiner Heimat durchtrennt hat. Ist dies nicht der Fall, sollte der Nachteil *Verpflichtungen* gewählt werden, der aus diesem Grunde nicht in das Paket der automatischen Nachteile aufgenommen wurde (mit Ausnahme der Gobiin-Schamanin, deren Verpflichtung unabhängig von ihrer Geschichte stets der ganzen Rasse gilt).

DAS NIPAKAU ZUR FREIHEIT FÜHREN: MEDIZINMANN DER WALDMENSCHEN

Der Schamane, Medizinmann oder Geisterseher ist bei den Waldmenschen (womit hier alle Kulturen der Waldmenschen und Utulus gemeint sind) der wichtigsten Persönlichkeiten der Sippe (in der Regel dem Häuptling) fast gleichgestellt. Das Wort *Schamane* ('Erde-machen-gelb') stammt sogar ursprünglich aus dem Mohischen und bezieht sich auf eine Hautfarbe, die aus hellem Lehm gewonnen und der Reise in die Geisterwelt vorbehalten ist. Mittelländer haben es verallgemeinernd auch auf die rituellen Professionen anderer Kulturen übertragen.

Medizinmann hingegen ist eine Schöpfung der 'Blasshäute' und spielt auf die legendären Heilkünste an, die den Schamanen der Waldmenschen zugeschrieben werden - zumal diese gerne jedes Mittel und jedes Ritual zu guten Zwecken als 'Medizin' bezeichnen.

Nur Schamanen können Ahnengeister befragen, nur diese die höheren Nipakaus, nur diese die höchsten und nur diese schließlich Kamaluq. Genau gesagt, hat diese Hierarchie unendlich viele Stufen, obwohl das kaum ein Schamane so formulieren würde. Daher erfordern alle Unternehmungen, in die viele Geister verwickelt sind (oder sein könnten), seinen geistigen Beistand. Und da alle Lebewesen, ja, selbst unbelebte Dinge, von einer Seele, ihrem Nipakau, besessen sind, schließt das natürlich fast alle Tätigkeiten einer Waldmenschen Sippe mit ein.

Oft werden Geister sogar um Erlaubnis gefragt oder um Vergebung gebeten, wenn ein Waldmensch einen Gegenstand benutzt, ein Tier erjagt oder eine Pflanze erntet. Aus diesem Grund kann ein Schamane auch den Willen des Häuptlings brechen, indem er behauptet, die vom Stammesoberhaupt gewünschte Handlung würde gegen den Willen der Geister verstoßen.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Allein die Geister entscheiden, wer zum künftigen Medizinmann bestimmt ist (und tatsächlich sind Waldmenschen-Schamanen überwiegend männlichen Geschlechts). Meist tun sie dies bereits im Kindesalter eines Knaben kund, indem sie ihm in einer besonders gefährlichen Situation beistehen. Wenn ein junger Waldmensch also allein gegen ein gefährliches Tier oder eine schwere Vergiftung besteht, wird ihn der Schamane des Stammes bald einigen Prüfungen unterziehen — denn schließlich muss ein künftiger Medizinmann nicht nur das Wohlwollen befreundeter Geister, sondern auch die geistigen und körperlichen Voraussetzung für den Kampf gegen böse Geister besitzen. Zur Initiation wird der junge Schamane von seinem Mentor in eine Tabuzone (bei Waldinsel-Utulus meist eine Grabstätte) geführt und

alleine gelassen. Während der folgenden Nacht sucht er die aussichtslose Konfrontation mit den dort gefangenen Geistern (meist unbesiegbare Satuuls), die er mit Sicherheit verlieren wird. Sein Tapam versucht dann jedoch mit der Unterstützung seiner Ahnen und anderer Hilfsgeister, ihn aus deren Klauen zu befreien. Nur einem Schamanen mit starkem Tapam gelingt es, die unbesiegbaren Geister des Tabus zu überwinden, ein schwacher Tapam muss unterliegen. Dann aber dringen die bösen Geister in den Körper des entseelten Initianten ein - und diese Gefahr ist keineswegs sinnbildlich zu verstehen, denn kaum ein Initiationsritual anderer Kulturen birgt so viele konkrete Gefahren: Immerhin sind in Tabuzonen nicht selten uralte Totengeister oder gar dämonische Präsenzen gebunden.

Durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Wesen ihres Tapams sind sich Medizinmänner der Macht ihres Tapam-Namens stärker bewusst als andere Waldmenschen (siehe dazu auch **Die Magie der Namen** in **MWW 177ff.**).

ERSCHEINUNG

Von großer Bedeutung für einen Medizinmann ist es, asymmetrische Kleidung und asymmetrischen Schmuck zu tragen, was den gleichzeitigen Aufenthalt des Schamanen in zwei Welten symbolisiert.

Ein anschauliches Beispiel könnte etwa so aussehen: ein Hosensein aus Jaguarfell links, Bastschnüre mit Tigermuscheln rechts, Armbänder aus Jade rechts, kunstvolles Lulua (Hautbild) bis über die linke Schulter, einen Krokodilzahn durch den rechten Nasenflügel, bunte Vogelfedern im Haar, rechts rot und links gelb - all das ist ein sichtbares Zeichen dafür, dass der Mann sowohl in der Welt der Krieger (rechts) wie in der der Geister (links) zuhause und stark ist (Tiergewänder bedecken dementsprechend stets nur die linke Körperhälfte).

An seiner Knochenkeule kann man auch erkennen, wo sich der Medizinmann gerade aufhält, denn der Wechsel von der rechten in die linke Hand ist wichtigster Teil jeden Rituals und markiert den Übertritt in die Geisterwelt.

Die Bandbreite ausgefallener Ritualgegenstände ist unermesslich groß, besonders hervorzuheben sind jedoch die Wahrsageschalen der Tocamuyac. In diese wassergefüllten Holzschalen wirft der Schamane mehrere schwimmende Symbole, deren treibende Bewegung auf der Wasseroberfläche dann Erkenntnisse über den Willen der mächtigen Wassergeister ermöglicht.



GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Welche Gebote und Verbote ein Medizinmann zu beachten hat, bestimmen vor allem die Tabus und Tayas seines Stammes und seiner Sippe. Im Gegensatz zu den Bräuchen anderer Kulturen ist der Schamane der Waldmenschen allerdings nicht für die Überlieferung von Tabus und Tayas verantwortlich, die ebenso wie die Sorge um die Einhaltung dieser Traditionen von der ganzen Sippe getragen wird.

Der Schamane ist jedoch der einzige, der sich überhaupt näher mit einem Tabu und seinem Umfeld befassen darf (bzw. es überhaupt wagt). Das heißt freilich nicht, dass er sich über Tabus hinwegsetzen kann, doch zwingt ihn die Erfüllung seiner Pflichten bisweilen zum Umgang mit tabuisierten Dingen oder dem Betreten von Tabuzonen.

Da keine Kultur das animistische Weltbild derart verinnerlicht hat wie die Waldmenschenstämme, kann der Aufgabenbereich eines Medizinmanns praktisch kaum eingegrenzt werden. Zu seiner steten Sorge um das Wohl jedes einzelnen Sippenmitglieds gehört in erster Linie die Betätigung als Heiler (ob mit Zauberei oder überlieferten Kräutermixturen), der Kontakt zu den Ahnengeistern und die Bannung böser Geister, oft auch vorbeugend wie beim Austreiben der Nipakaus getöteter Tiere (um zu verhindern, dass diese rachsüchtig dem Jäger nachstellen).

Über all dem steht jedoch stets der sorgsame Umgang mit den ewigen Geistern, den guten Tapams und bösen Satuuls. Der Medizinmann hat dafür zu sorgen, dass einerseits die Tapams seiner Sippenangehörigen keinen Schaden nehmen und nach deren Tod ihre Reise ins Reich hinter der Sonne antreten können, andererseits seine Sippe keinen Schaden durch Satuuls nimmt - und da diese unsterblich sind, dürfen sie nicht einfach vertrieben werden, sondern müssen eingekerkert und in einer Tabuzone auf ewige Zeiten bewacht werden. Die Abwendung von Gefahren durch die Formulierung neuer Tabus (das kann von der Tabuisierung eines Gegenstandes oder einer Handlung bis zur Errichtung neuer Tabuzonen reichen) ist wegen ihrer großen Bedeutung aber stets das allerletzte Mittel.

ZITATE

»Höre: Der Großvater deines Großvaters kam letzte Nacht zu mir und sprach: ...«

»Dagegen kenne ich keine *Medizin* - es muss *Tabu* werden.«

»Die Geister sind allzeit bei mir. Eure Götter aber sind fern.«

DER MEDIZINMANN IM SPIEL

Schamanen der Waldmenschen sind häufig - um es mild auszudrücken - exzentrisch veranlagt: Während einfache Sippenangehörige, die sich durch Feigheit, Streitlust oder andere unangenehme Charakterzüge auszeichnen, schnell ausgestoßen werden (oder bei den gefährlichen Versuchen, sich zu profilieren, umkommen), wird bei einem Schamanen fast jede Eigenart toleriert. Das einzige, was der Stamm einem Schamanen nicht verzeiht, ist wiederholtes offensichtliches Versagen.

Der Medizinmann

(GP je nach Variante; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 13, CH 11, SO max. 7; Kultur *Dschungelstämme*, *Verlorene Stämme*, *Waldinsel-Utulus*, *Miniwatu*, *Tocamuyac* oder *Darna* (siehe Varianten)

Modifikationen: MR +2, ASP +6

Automatische Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Halbzauberer; Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wasser, Wind), Wahrer Name

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +2

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +4

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4,

Sich Verkleiden +3, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: -

Handwerk: Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Waldmenschen-Schamane); *Geister rufen* 4, *Geister bannen* 4, *Geister binden* 5, *Geister aufnehmen* 3; Weihe der Keule

Es ist allgemein bekannte Tradition, dass ein Medizinmann, der dreimal vor dem gesamten Stamm zu den Geistern spricht und keine Antwort erhält, als gescheitert gilt.

Was dann geschieht, hängt jeweils vom überlieferten letzten vergleichbaren Fall ab; die Bandbreite reicht von einfacher Absetzung über Verbannung bis zur rituellen Opferung. Auch fernab der Heimat wird ein Medizinmann aber stets den Kampf gegen die bösen Satuuls suchen. Denn dies ist seine heiligste Pflicht den guten Geistern und der Welt gegenüber, weit wichtiger als die Bindung an seine Sippe.

Medizinmänner gibt es in den folgenden (weiter unten aufgeführten) Kulturen. Sie unterscheiden sich sowohl in spirituellem und gesellschaftlichem Hintergrund wie auch dem Aufgabenbereich und Ansehen, das dem Schamanen entgegengebracht wird. Insgesamt sind diese Unterschiede jedoch kaum größer, als sie auch zwischen verschiedenen Stämmen einer Kultur auftreten können, weshalb an den Modifikationen der Varianten (im Einvernehmen mit dem Meister) durchaus noch entsprechende Anpassungen je nach Stamm vorgenommen werden können.

Die Schamanen der Dschungelstämme entsprechen wohl am ehesten dem Bild des 'typischen Medizinmannes', auch wenn diese Kultur zugleich die größte Vielfalt birgt. Bestimmend für ihre religiösen Pflichten sind die großen Tabus. Bei den Verlorenen Stämmen hingegen ist die schamanistische Tradition stark verwässert und bisweilen sogar völlig vergessen, ihre Medizinmänner unterscheiden sich oft nur unwesentlich von südländischen Predigern und Wunderheilern. Den Schamanen der Waldinsel-Utulus kommen ähnliche Aufgaben zu wie jenen der Dschungelstämme, vielen erscheinen ihre Bräuche jedoch dunkler und geheimnisvoller (was nicht zuletzt mit der in dieser Kultur üblichen Angst vor Tod und Toten zusammenhängt), manchen bedienen sich sogar der Kräfte von bösen Geistern (Dämonen). Den Medizinmann der Miniwatu kennzeichnet vor allem sein beeindruckendes Auftreten. Seine Rituale beinhalten zahlreiche publikumswirksame Elemente, die den Sklaven vor allem Respekt und Furcht einflößen sollen. In keiner Kultur genießt der Schamane jedoch größeres Ansehen als bei den Tocamuyac, wo er zugleich das Oberhaupt einer Sippe oder Floßgemeinschaft stellt - was jedoch kaum etwas an seinen spirituellen und magischen Aufgaben ändert. Die Schamanen der Darna wirken eher vergeistigt, man sagt ihnen - wie dem ganzen Stamm - aber große magische Macht nach.

Hilfsmittel

Ritualhilfsmittel / Fetische: Lulua (Hautmalereien), Trommeln, Totemfiguren, Tiergewänder (bei manchen Stämmen stattdessen auch Gesichtsmasken), Rauschkräuter, Utulumba-Rauch (= Praiosandelholz, bei Utulus), Wahrsageschale (Tocamuyac)

Hilfsfertigkeiten: Akrobatik (wilde Verrenkungen), Tanzen, Singen, Musizieren (Trommel)

Knochenkeule: Jaguar, Dschungeltiger, Schattenlöwe (klein), Riesenaffe (mittelgroß), Waldelefant (groß) / *Tocamuyac*: gezacktes Schwert eines Sägefisches

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Zaubersymbole

Rituale: Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geisterkerker, Geistheilung, Geleit des Nipakau, Macht der Elemente, Rat der Ahnen, Stimme des Nipakau

Verbilligte Rituale: Kraft der Tayas

Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Ererbte/Beseelte Knochenkeule, Magiegespür, Meisterhandwerk, Ortskenntnis, Prophezeien, Schutzgeist, Schlangenmensch, Resistenz gegen Gift; Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Schlafstörungen, Stigma, Sucht, Verpflichtungen (Sippe,

Stamm), Vorurteile (Weiße als Tapamlose bzw. Diener der Nachtschwarzen Herrin), Weltfremd, Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Beidhändig, Feste Matrix, Linkshändig; Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit

Ausrüstung: asymmetrische Kleidung, reichhaltiger Körperschmuck (Reifen, Ketten, Amulette...), Talismane und Totemfiguren, Knochenkeule, Speer oder Blasrohr, Messer, Hackmesser, halbes Dutzend blutstillender oder fiebersenkender Kräuter, getrocknete Ritualfarben sowie Kräuter und Harze zum Verbrennen, zwei Tiergewänder oder hölzerne Gesichtsmasken, reich verziertes Gefäß als Geisterkerker, Handtrommel

Besonderer Besitz: Sortiment haltbar gemachter Kräuter der Herkunftsgegend im Gegenwert von ca. 70 Dukaten

RITUALE DER WALDMENSCHEN

I: Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen

II: Aufmerksamster Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbot, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Stimme des Nipakau, Tabuzone

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Schlangengeist, Tauschplatz

IV: Herz des Tieres, Regentanz, Schlangenfluch

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich

III: Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge

IV: Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

RITUALE DER UTULU

I: Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen

II: Aufmerksamster Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Stimme des Nipakau, Tabuzone

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Schlangengeist

IV: Herz des Tieres, Regentanz, Schlangenfluch

Varianten (des Kultur entsprechend):

Dschungelstämme (10 GP): Wissen: Geographie +1, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1; **Rituale:** Schlangengeist, Tabuzone; **Verbilligte Rituale:** Farben des Krieges, Regentanz, Schlangenfluch, Tauschplatz

Verlorene Stämme (8 GP): Gesellschaft: Etikette +3, Überzeugen +2; **Rituale:** Hauch des [Elements], Hilferuf

Waldinsel-Utulus (12 GP): Der automatische Vorteil **Totenangst** der Kultur Waldinsel-Utulus wird aufgehoben; **SF:** Verbotene Pforten, Blutmagie; **Rituale:** Fluch der Verwirrung, Tabuzone; **Empfohlener Nachteile:** Thesengebunden (Rituale sind an bestimmte Masken gebunden)

Miniwatu (12 GP): Modifikationen: SO +1; Gesellschaft: Überreden +1, Überzeugen +1; Wissen:

Rituale der Hochschamanen

III: Fluch der Verwirrung

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich

III: Adlerschwinge, Halluzination, Invocatio Minor, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft

RITUALE DER TOCAMUYAC

I: Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen

II: Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Reinigen des Wassers, Stimme des Nipakau, Zeichen setzen

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Tauschplatz

IV: Hairuf (Wolfsruf)

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich

III: Adlerschwinge, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft

Rechnen +3, Staatskunst +2; **Sprachen/Schriften:** Sprachen Kennen (passende Fremdsprache) +4, Lesen/Schreiben (passende Schrift) +4; **Rituale:** Schlangengeist, Tabuzone; **Verbilligte Rituale:** Regentanz

Tocamuyac (12 GP): Modifikationen: SO +1; Vorteile: Innerer Kompass statt Richtungssinn; **Kampf:** Hiebaffen -2, Schwerter +2; **Natur:** Orientierung +2; **Wissen:** Rechnen +4; **Handwerk:** Handel +2; **Rituale:** Reinigen des Wassers, Zeichen setzen; **Verbilligte Rituale:** Tauschplatz; **zusätzliche Ausrüstung:** hölzerne Wahrsageschale

Darna (8 GP*): **Rituale:** Aufmerksamster Wächter, Farben des Krieges, Tabuzone; **Verbilligte Rituale:** Schlangengeist, Regentanz

*) Die frei werdende Punkte des Vorteils **Viertelzauberer der Kultur Darna** wurden bereits berücksichtigt.

MIRAKEL UND LITURGIEN DER HOCHSCHAMANEN

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, KO; **Gefahreninstinkt, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben**

Mirakel-: Betören, Falschspiel, Überreden (Lügen)

Liturgien

Grad I: Göttliches Zeichen, Kleines Tabu (siehe Ruf zur Ruhe), Objektsegen

Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Auge der wartenden Seelen (siehe Nemekaths Geisterblick), Objektweihe, Weihe der letzten Ruhestatt

Grad III: Heilung des Tapams (siehe Segen der Hl. Noiona), Kamaluqs Unerbittlicher Speer (siehe Bannfluch des Hl. Khalid), Purgation, Tabu (siehe Das Siegel Borons), Visionssuche

Grad IV: Bann der Geisterkräfte (siehe Praios' Magiebann), Erlösung des Tapams (siehe Borons süße Gnade), Indoktrination, Kamaluqs Fluch (siehe Sippenfluch), Ordination

Grad V: Ewiger Wächter, Konsekration, Obarans Bannstrahl (siehe Zerschmetternder Bannstrahl)

MIT DEN WÖLFEN HEULEN: DIE KASKJUA

Die Schamanen der Nivesen, im Nujuka *Kaskjua* genannt (Ez.: die *Kaskju* / der *Kasknuk*), begleiten ihre Sippen und sind so eng in deren Verband eingefügt, dass sie selten auf Reisen ziehen und ihre Sippe ihrem Schicksal überlassen. In einer Gemeinschaft, die wie die nivesische aufs Überleben unter härtesten Bedingungen ausgerichtet ist, sind alle Mitglieder des Stammes lebenswichtig, und so ist eine Schamanin auch nicht höher angesehen als ein Beinschnitzer, Ledergerber oder Jäger, wenn ihr auch der Kontakt mit den Gott-Wölfen steten Respekt verschafft.

Einige der Schamanen (etwa ein Drittel) sind Wolfskinder, doch die

meisten sind einfach nur das: magisch begabte Nivesen, die in der Tradition ihres Volkes erzogen worden sind.

Die Lebensweisen der *Jänak* (Südländer) sind den Kaskjua ebenso fremd wie allen Angehörigen der *Nikaureni* (ein Sammelbegriff für alle Nivesenstämme). Das Beten im Tempel, gesittete Essen und höfliche Buckeln vor dem Adel kennen sie nicht, wie umgekehrt den Mittelreichern und Horasiern die ständigen Opfergaben an die Geister ausgesprochen merkwürdig vorkommen dürften.

Nivesische Schamanen können ihrerseits jedoch nicht verstehen, warum die *Jänak* so wenig Rücksicht auf die Geister nehmen, mit deren

Wohlwollen sie sich doch ihre eigene Sicherheit und ein ruhiges Leben verspielen.

Selten verlassen Kaskjua ihren Kulturkreis. Im Bornland sind Nivcsen im Allgemeinen kein seltener Anblick, ebenso begegnet man ihnen im Svelltdland oder im Rivaner Umland. In Donnerbach und Weiden (sowie dem ehemaligen Tobrien) jedoch gehören sie bereits zu den Randgruppen, deren Sitten als fremd und unzivilisiert angesehen werden. Ganz selten einmal schafft es eine Schamanin gar nach Gareth, und südlich davon wird es ihr eigentlich schon deutlich zu warm.

Schamanen verlassen ihre Sippe zum ersten (und meist zum letzten) Mal im Verlauf ihrer Initiationsqueste. Sollten sie dabei aber scheitern, kann es sein, dass sie aus Scham ein Leben in Wanderschaft aufnehmen, um die Schande durch einige Taten wieder auszuwetzen.

Darüber hinaus gibt es nur wenige Gründe für Kaskjua, ihre Sippe zu verlassen: die Suche nach einem Geheimnis, dessen sie bei ihrer Initiation im *Nivaleiken* (die Geisterwelt) ansichtig wurde, oder nach einem bestimmten Wolf oder Rudel, dem sie in ihrer Kindheit Übles getan haben und bei dem sie Vergebung zu finden hoffen. In allen nivesischen Schamanen wohnt der Wunsch nach Frieden zwischen Wölfen und Menschen und der Sühne begangenen Unrechts - eine treibende Kraft, die verschiedenste Formen annehmen und die Schamanen an entlegenste Orte führen mag.

Ausbildung und Initiation

Die Schamanen einer Sippe wählen meist ein Kind aus, das sich entweder durch besondere Intuition, Weisheit im Umgang mit Menschen oder Wölfen oder durch frühe Visionen auszeichnet. Dies sind Jungen wie Mädchen, auch wenn insgesamt die Frauen in dieser Tradition überwiegen.

Diese Gaben werden weiter geschult und die Riten im Umgang mit den einzelnen Geistern gelehrt. Dabei wird besonderer Wert darauf gelegt, dass die Schülerin das Wohl der Sippe vor ihr eigenes stellt, um den Erhalt der Gemeinschaft zu garantieren. Oft lernen Schamanen schon in ihrer Kindheit viele einzelne Geister kennen, mit denen sie dann im Laufe ihres Lebens weiter Kontakt haben und sogar Bindungen aufnehmen.

Die Initiationsqueste ist meist die Suche eines bestimmten Wolfsgeistes, um ihm Fleisch zu opfern, das Vertreiben des unruhigen Geistes eines ehemaligen Sippenmitgliedes, die Besänftigung von einem verärgerten Wolfsrudel oder ähnliches. Die Initiation selbst findet in tiefer Trance statt, in der die Mentorin ihrer Schülerin die Augen für die Geister öffnet und sie kurz ins *Nivaleiken* leitet, aus dem sie dann zurück in ihren Körper finden muss.

Die Kaskjua (7 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, CH 12, SO max. 7; Kultur *Nivesenstämme*

Modifikationen: MR +2, AsP +6 (Halbzauberer bereits eingerechnet)

Automatische Vor- und Nachteile: Malbzauberer; Eingeschränkte Elementarnähe (Wind, Feuer, Eis), Madas Fluch (1), Weltfremd 8 (Religion, Geld, Adels-herrschaft), Schlafstörungen (zu Zeiten des Vollmonds); der automatische Nachteil *Totenangst* der Kultur Nivesenstämme wird aufgehoben.

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +3

Körper: Selbstbeherrschung +4, Singen +5, Sinnen-schärfe +2, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +4

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3

Natur: Orientierung +3, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +3

Wissen: Geographie +3, Götter/Kulte +3, Magie-kunde +3, Pflanzenkunde +5, Sagen/Legenden +4,

Sternkunde +3, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: -

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krank-heiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Malen/Zeich-nen +5, Musizieren +4

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Nivesen-Scha-mane): *Geister rufen* 5, *Geister bannen* 4, *Geister binden* 4, *Geister aufnehmen* 3; Weihe der Keule

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Verbotene Pforten
Rituale: Blick in Liskas Auge, Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geistheilung, Gesang der Wölfe, Macht der Elemente, Rat der Ahnen, Schutz der Jurte, Rangild und Rissas Hochzeit (siehe Blutsbund), Wegzeichen, Wolfsruf

Verbilligte Rituale: Weg des Windes

Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Ererbte / Beseelte Knochenkeule, Magie-

ERSCHEINUNG

Nivesen-Schamanen kleiden sich genau wie ihre Sippenangehörigen in Leder und Pelze, dicke Stiefel und Handschuhe sowie die typische Nivesenmütze. Durch aufgefädelt Federn, bunte Steine und Holzstücke und an bestimmten Orten der Kleidung angebrachte Pelzteile heben sich die Schamanen aber von den übrigen Nivesen ab. Auch Amulette aus Bein oder Leder gehören zum Bild der Schamanin, ebenso natürlich die Knochenkeule, die eine jede trägt.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Nivesen-Schamanen haben die Funktion, für ihre Sippe Kontakt zu den Himmelswölfen und ihren irdischen Dienern, den Rauwölfen und den Geistern der Natur, der Toten und der Wölfe aufzunehmen. Zu den Pflichten der Schamanen gehört es, den Wölfen ihren Anteil an den Herden zu geben und die Geister der Sippe gewogen zu halten, die Toten zu verbrennen und ihre Geister ins Jenseits zu senden, Rat zu spenden, aber auch für die Gesundheit und den Wohlstand des gesamten Stammes zu sorgen.

Schmählichstes Versagen beweist die Schamanin durch Egoismus, Ver-rat oder wenn sie ihre Sippe im Stich lässt - in solchen Fällen wird die Sippe sie unweigerlich davonjagen (oder sogar im Zorn erschlagen).

Zitate

»Pech? Kenne ich nicht. Du musst deinem *Fien-Nil^aa* mehr opfern!«

»Dein Geist ist stark. Warum verbrennst du damit immer Leute, statt etwas Sinnvolles zu tun?«

»Wir wandern auf den Scherben der alten Welt. Manche Entscheidungen bestimmen nicht nur dein eigenes Schicksal!«

Hilfsmittel

Ritualhilfsmittel / Fetische: Rauch- und Feueropfer (Federn, Haare, Fellstücke, Hölzer, Gras- und Blumenbüschel, Kräuter, Milch, Honig ...), Gesichtsfarben, Tiergewänder (aus Federn, Pelzteilen oder ganzen Tierhäuten; besonders Wolfs- oder Bärenkostüme), Beinschnitzereien, Fleisch- und Knochenstücke, bunt angemalte Steine und Hölzer, nivesische Musikinstrumente: Beinflöte, Bunga (kleine Trommel), Zurr (mit Darmsaiten bespannte Holzrohre), Bukkaluula (zwölfsaitiges Instrument mit trapezförmigem Korpus, entspricht der norbardischen Klamfa)

Hilfsfertigkeiten: Tanzen, Singen, Musizieren

Knochenkeule: Wölfe (klein), Bären (mittelgroß), Mammut (groß)

gespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Tierfreund (nur Wölfe, dafür 5 GP), Wolfskind, Zauberhaar; Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Wohnheit (nur in Hütten und Höhlen zaubern, nicht im Freien), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Stigma, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Weltfremd, Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix, Kampfrausch, Wesen der Nacht; Bluttausch, Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit
Ausrüstung: Lederkleidung mit Pelzbesatz, Schneeschuhe, Skier, Leder-, Bein- und Holz-amulette, Löffel aus Bein und Schale aus Holz, trok-kene Farben in Weiß, Rotbraun und Schwarz, Dolch, Knochenkeule, Wolfsfell, diverse Knochen und ge-trocknete Kräuter und Harze zum Verbrennen, Fe-dern, Steinchen, Pelzstücke.

Besonderer Besitz: Hunde- oder Karen-Schlitten mit bis zu 5 Zugtieren oder erprobtes Paavi-Pony mit Sattel und Zaumzeug

Die Rituale der Kaskiva

- I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Gesang der Wölfe, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen, Wegzeichen
- II: Angrims Höhle, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Reißgrams Fährte, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde (Weidegründe finden), Weg des Windes, Weidegründe finden, Wolfsruf, Zorn des Berglöwen
- III: Freie Seelenfahrt, Heimführung der Herde, Macht der Elemente
- IV: Wolfsfluch (Schlangenfluch)

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln

- I: Abvenenum, Manifesto
- II: Attributo, Sanftmut
- III: Adlerschwinge, Zauberklinge
- IV: Wettermeisterschaft

Mirakel und Liturgien der Hochschamanen

- Mirakel
- Mirakel+/**Leittalente**: MU, IN, GE, KK; *Gefahrenstinkt, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Lehren, Menschenkenntnis, Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Sagen/Legenden, Abrichten*
- Mirakel-: *Falschspiel, Kriegskunst, Gerber/Kürschner*

Liturgien

- Grad I: Göttliches Zeichen, Kälbchensegen, Märtyrersorgen, Objektsegen, Weisung des Himmels
- Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Objektweihe, Sichere Wanderung im Schnee, Tierempathie, Zuflucht finden
- Grad III: Grispelz' Ackersegen (siehe Dreifacher Saatsegen), Segen der Gabetaj (siehe Parinors Vermächtnis), Visionssuche
- Grad IV: Gorfangs Fluch (siehe Sippenfluch), Grispelz' Fruchtbarkeit (siehe Tsas wundersame Fruchtbarkeit), Indoktrination, Ordination, Vaes Tränen, Winterschlaf
- Grad V: Konsekration, Schwitzhütte (siehe Fünfte Lobpreisung des Himmels)

WOLFSBALG UND MENSCHENWELPE

Möglicherweise möchten Sie ein Wolfsbalg, einen Nivesen (oder auch einen Mittelländer aus einer nördlichen Region) spielen, der von einem Wolfsrudel erzogen worden ist. Wir empfehlen Ihnen, die Kultur-Werte mit Ihrem Spielleiter abzusprechen und sich dabei an den Nuanaä-Lie zu orientieren (s.u.), die ja bereits eine ähnliche Kultur aufweisen. Folgende Änderungen empfehlen wir: keine Boni auf bewaffnete Kampf- und Fernkampf-Talente, dafür höhere auf *Raufen* und *Ring*en. Als zusätzliche Vorteile eignen sich besonders *Tierfreund* (auf Wölfe bezogen, 5 GP wert) und *Viertelzauberer* und *Wolfskind* (für Nivesen), da eine magische Gabe sich meist nur intuitiv ausbildet. Als Nachteile seien zusätzlich *Raubtiergeruch* und

Unangenehme Stimme (oder gar *Sprachfehler*, da Wolfsbälger immer wieder knurren und die Zähne fletschen; außerdem haben sie die Menschensprache ja nicht geübt) empfohlen; zudem sind Wolfsbälger immer *Weltfremd* und *Unstet* und haben eine *Unfähigkeit für Gesellschaftliche oder Wissens-Talente*.

Eine Variante des Wolfsbalgs ist der Menschwelp, nämlich ein Wolfswelp (mit einem Vorteil äquivalent zum *Wolfskind*), der aufgrund seines Menschenerbes zur Gestaltwandlung in einen Menschen fähig ist - wie umgekehrt die Wolfskinder sich in Wölfe verwandeln können. Diese Wölfe sind meist Magiedilettanten (also *Viertelzauberer*). Selten können sie zum Schamanen ausgebildet werden, wenn sie frühzeitig auf einen willigen (menschlichen) Lehrmeister treffen. Sie sind jedoch nicht als Spieler-Helden vorgesehen.

Die Kultur der Nuanaä-Lie

Die Nuanaä-Lie nennen sich auch 'die Wolfsjäger'. Bei ihnen handelt es sich um einen besonderen Stamm der Nivesen, der sich wesentlich von der Kultur *Nivesenstämme* unterscheidet und daher hier separat aufgeführt wird. Lebensraum: Die Nuanaä-Lie leben zurückgezogen in den Tälern des Ehernen Schwertes. Lebensweise: Auch der Stamm der Nuanaä-Lie (der etwa achttausend Köpfe zählt) gliedert sich in Sippen, die meist vierzig bis achtzig Personen umfassen. Im Gegensatz zu ihren nomadischen Vettern leben die Wolfsjäger in festen Höhlensiedlungen, die erst aufgegeben werden, wenn das Jagdrevier die Sippe nicht mehr ernähren kann. Weltsicht und Glaube: Auch die Nuanaä-Lie verehren die Himmelswölfe, deren Sitz sie auf den Gipfeln des Ehernen Schwertes vermuten. Obwohl sie wie andere Nivesen auch die Wölfe als Abkömmlinge der Himmelswölfe verehren, stehen bei ihnen die Aspekte des Raubtieres und des Rudels im Vordergrund. Gorfang und Grispelz sind die wichtigsten Himmelswölfe und die Urahnen der Nuanaä-Lie, denen jedes Sippenmitglied gefallen will. Wölfe werden gejagt, da die Wolfsjäger damit ihre Ebenbürtigkeit zu den Raubtieren unter Beweis stellen können. Geister fehlen in der Religion der Nuanaä-Lie völlig, das Jenseits entspricht äußerlich in etwa der Ewiggrünen Ebene, in der sie als Teil von Gorfangs Rudel die Jagd fortsetzen. Auch Schamanen kennen die Wolfsjäger nicht, doch etwa die Hälfte von ihnen sind Wolfskinder. Sitten und Bräuche: Das Leben der Wolfsjäger gleicht dem von Wolfsrudeln: An der Spitze der Sippe steht ein Häuptlingspaar (der kräftigste Mann und die kräftigste Frau), das oft in langwierigen Kämpfen bestimmt wird. Diese beiden dürfen Nachkommen in die Welt setzen und bestimmen, wer sonst noch Kinder zeugen darf (meist nur die gesündesten und stärksten Stammesmitglieder). Liebesbeziehungen zwischen anderen Sippenmitgliedern sind natürlich nicht verboten, doch diese haben mit Kräutern sicherzustellen, dass sie fruchtlos bleiben. Lebenslange Beziehungen sind selten. Männer und Frauen sind gleichgestellt, Aufgabenteilung ergibt sich nur dann, wenn dies zwingend erforderlich ist. Handwerklich stehen die Wolfsjäger weit hinter den nomadischen Nivesenstämmen zurück: Sie

wissen primitive Speere (selten auch Bögen und Pfeile) herzustellen, die Speerspitzen und Messer sind aus Stein. Gejagt wird in kleinen Gruppen; neben dem meist rohen Fleisch stehen nur Beeren, Wurzelknollen und wilde Früchte auf dem Speiseplan. Wie in einem Wolfsrudel gilt das Recht des Stärkeren. Über den normalen Sippenmitgliedern stehen die *Nauoke*, die eine Art Kriegerbund bilden. Sie können (im Gegensatz zu den meisten anderen Wolfsjägern) ihre Verwandlung willentlich herbeiführen und sehen sich selbst als zwei Wesen an: einen Menschen und einen Wolf. Jedes Mitglied der Nauoke muss seine Schmerzbeherrschung und Mut unter Beweis stellen - die Haare ihres kahlen Kopfes haben sie sich einzeln selbst ausgerissen und die Kopfhaut anschließend so behandelt, dass keine mehr nachwachsen. Tracht und Bewaffnung: Wolfsjäger kleiden sich in primitiv gefertigte Kleidung aus Leder und Pelzen, im Sommer gehen sie nackt, so lange es das Wetter zulässt. Ihr Haar lassen sie (mit Ausnahme der Nauoke) lang wachsen und binden es zu Pferdeschwänzen. Als Waffen benutzen sie Speere mit Steinspitzen und primitive Bögen. Darstellung: Der Nuanaä-Lie ist ein echter Wilder, dem Wolf ebenso ähnlich wie dem Mensch. Die Bedürfnisse zivilisierter Menschen sind ihm fremd, meist hält er sie sogar für Schwächen. Spielen Sie einen Wolfsjäger als Raubtier in Menschengestalt, das Logik und Einsicht nicht kennt und Probleme mit dem Speer löst. Sprache und Namen: Die Wolfsjäger unterscheiden nicht zwischen Männer- und Frauennamen. Einige Beispiele sind: Annti, Haäki, Kukki, Lakka, Pakko. Siehe auch die Namen der Nivesen (AH136).

- Startwerte Nuanaä-Lie**
- Generierungskosten:** 6 GP
- Modifikationen:** +5 AuP
- SO-Maximum:** 5
- Automatische Vor- und Nachteile:** Randgruppe, Unfähigkeit für gesellschaftliche Talente, Weltfremd 12 (Religion, Adelsherrschaft, Währung und Geld, Rechtsprechung und Gesetze)
- Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Viertelzauberer und Wolfskind, Zäher Hund; Aberglaube, Angst vor Feuer, Blutrausch, Unstet
- Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Hitze-resistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Arroganz, Fettleibig, Goldgier, Platzangst, Schulden
- Kriegerische Professionen:** -
- Reisende Professionen:** Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Sammler)
- Gesellschaftliche Professionen:** keine
- Handwerkliche Professionen:** keine
- Magische / priesterliche Professionen:** Magiedilettant (Wolfskind)
- Besonderheiten:** Die meisten Wolfskinder der Nuanaä-Lie können sich nicht bewusst verwandeln, für sie kostet der Vorteil *Wolfskind* also meist nur 5 GP.
- Talente**
- Kampf:** Dolche +1, Bogen oder Wurfspeere +2, Hiebaffen +2, Raufen +4, Ringen +2, Speere +3
- Körper:** Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherr-

schung +3, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnen-schärfe +2, Zehen-1
Natur: Fährtensuchen +4, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wildnisleben +4
Wissen: Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2
Sprachen: Muttersprache Nujuka

Handwerk: Bogenbau oder Gerber/Kürschner oder Feuersteinbearbeitung oder Fleischer +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig

Mögliche Variante
Nauoke (+10 GP): Vorteile: Wolfskind (willentliche Verwandlung); Kampf: Raufen +2, Ringen +3, Speere +1; Körper: Athletik+1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Tierkunde+2

MACHT UND SCHMERZ: PRIESTER UND SCHAMANEN DER ORKS

Die Mittler zur Geister- und Götterwelt unterteilen sich bei den Orks in vier Gruppen: die schamanistisch orientierten und überaus mächtigen Tairach-Priester, die bisweilen geweihten Gravesch-Priester, die Pro-

fanen Priester des Rikai und die Priester des Brazoragh, die gleichzeitig auch die Häuptlinge des Stammes stellen. Die drei erstgenannten Professionen finden Sie im Folgenden vorgestellt.

DIE PRIESTER DES TAIRACH

Das Schamanentum der Orks ist untrennbar verbunden mit der Priesterschaft des Tairach, welcher über das Reich der Toten, der Geister und des Unerklärlichen herrscht. Der Tairach-Priester bildet zusammen mit dem Häuptling, der als Brazoragh-Priester für die Auslegung der überlieferten Gesetze zuständig ist, das Zweigespann der *Harordak* (Sippenführer).

Tairach-Priester sind derart fest an ihre Sippe gebunden, dass für sie kaum eine Welt außerhalb existiert. Einzig die Suche nach verlorenem Wissen der Ahnen oder der Rekonstruktion der ursprünglichen Form von über Generationen manipulierten Sagenzyklen mögen dazu führen, dass ein Schamane seine Sippe verlässt.

Andererseits mag es auch vorkommen, dass er wegen unlösbarer Streitigkeiten mit dem Häuptling oder einem anderen Priester die Flucht vor einem Gottesurteil sucht und so zum *Yurach* (Ausgestoßenen) wurde. Jedenfalls muss ein derart entwurzelter Tairach-Priester sich völlig neuen Horizonten öffnen — denn seine Macht, seine Privilegien und seine Aufgaben verlieren jenseits von Stamm und Sippe jegliche Bedeutung.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Zum Priester des Tairach sind nur diejenigen männlichen Kinder berufen, die in einer Stunde des roten Mondes geboren werden. Schon in ihrer Kindheit erhalten sie die kupferne Mondscheibe als Zeichen, ausgewählt zu sein. Von frühem Alter an werden sie geschult, die oft ellenlangen Liturgien und Legenden des Stammes wortgetreu zu lernen und zu bewahren.

Bei seiner Initiation muss ein Tairach-Priester die Vergänglichkeit von Fleisch und Blut begreifen und den wahren Sitz seines Geistes erkennen, der nach orksicher Vorstellung in den Knochen liegt. Dazu schält er sich mit seinem Ritualmesser einen Muskel nach dem anderen vom Leib, bis er seine eigenen Gebeine vor sich liegen sieht. Nun muss er jeden einzelnen Knochen nach der geheimen Überlieferung benennen, um den Geistern mit diesen Worten der Macht befehlen zu können, seinen Körper wieder zusammenzusetzen.

Unabhängig davon, wie tief die Verletzungen tatsächlich gehen, durch die der Initiand jenen tranceartigen Zustand (und meist auch die Schwelle des Todes) erreicht, in der sich sein Geist vom Körper löst - es bleiben jedenfalls unzählige Ritualnarben zurück (eine für jeden Knochen des Skeletts!), auch wenn sie unter dem Fell kaum sichtbar sind. Bemerkenswert dabei ist, dass die Initiation eines Ork-Schama-

nen nicht darauf abzielt, von den Geistern akzeptiert zu werden, sondern ihnen befehlen zu lernen.

ERSCHEINUNG

Die Tracht der Tairach-Priester besteht in erster Linie aus dem Symbol ihres Gottes, der aus Kupfer gehämmerten Vollmondscheibe, und roten Gewändern. Diese haben allerdings oft schon eine stark bräunliche Tönung und (für Menschen) üblen Geruch angenommen: Denn häufig bestreichen die Schamanen ihre Kleidung mit dem Opferblut, ohne sie jemals zu waschen.

Auch seine übrigen Ausrüstungsstücke sind meist aus roten Materialien oder gar dem zeremoniellen Kupfer, das bei fast allen Stämmen (wie auch die meisten Rottöne) den Schamanen vorbehalten bleibt. Nicht nur die Knochenkeule ist daher oftmals von kupfernen Bändern umzogen, sondern auch der Tairach-Priester selbst schmückt sich mit dem heiligen Metall in Form von Armreifen, Hautringen und Anhängern. Daneben prägen vor allem die Knochen erschlagener Feinde oder mächtiger Ahnen sein Erscheinungsbild, ob auf Ketten gereiht oder in Haare und Fell geknotet.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Die höchste Pflicht der Tairach-Priester war und ist die Bewahrung der 'Gesetze der Götter'. Der größte denkbare Frevel wäre daher die Veränderung auch nur eines kleinen Teils dieser Überlieferung (und doch kennt die orksische Geschichte einige ruchlose Schamanen, die dadurch zu größerer Macht gelangen wollten). Daneben gehören natürlich auch die Anrufung der Geister großer Krieger, die rituelle Entseelung überwundener Gegner sowie die Austreibung von Besessenheit und Krankheit zu ihren Aufgaben. Praktisch ist das Leben eines Schamanen aber vor allem von der Verarbeitung und Erhaltung seines enormen Erinnerungsschatzes bestimmt - sowie dem Bestreben, diesen ständig zu erweitern.

ZITATE

»Ich weiß.«

»Im Jahr des dreifach blutroten Sommermondes trug es sich zu ...«

»Du willst viel für jemanden, dessen Blut so schwach und dessen Wissen so klein ist - beweise, dass du es wert bist!«

Hilfsmittel

Ritualhilfsmittel / Fetische: Ritualopfer, Selbstgeißelung oder Rauschkräuter, kupferne Ritualmesser, rote Farbe, Schädelgefäße, Knochen (als Talismane, Figuren, Messer, Rasseln etc.)

Tairach-Priester (14 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 13, IN 12, KO12; Kultur Orklandoder Svellland-Okkupanten

Modifikationen: MR +2, +6 AsP, -2 LeP, -2 AuP (Halbzauberer bereits eingerechnet)

Automatische Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Halbzauberer; Eingeschränkte Elementar-nähe (Wind, Fels, Feuer), Verpflichtungen (Sippe)

Kampf: Dolche +1, Hieb- und Wurf- oder Zweihand-Hieb- waffen +3, Raufen -1

Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +1, Tan- zen +4, Zeichnen +1

Gesellschaft: Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1

Wissen: Anatomie +2, Geographie +1, Geschichts- wissen +5, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflan- zenkunde +2, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sa-

gen/Legenden +4, Sternkunde +4, zwei beliebige weitere Wissenstalente je +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Mutter- sprache Ologhaijan) +5, Sprachen Kennen (Garethi oder Alaani oder Thorwalsch oder Rssahh) +5, Spra- chen Kennen (eine zweite aus dieser Liste) +3

Handwerk: Heilkunde Seele +3, ein weiteres Heil- kunde-Talent +2, Holzbearbeitung +3 (primär Bein- schnitzerei), Kochen +2, Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Ork-Schama- ne): Geister rufen 3, Geister bannen 3, Geister bin- den 3, Geister aufnehmen 3; Blutmagie, Verbotene Pforten, Weihe der Keule

Rituale: Blick ins Geisterreich, Brazoragh Ghorkai, Exorzismus, Geistheilung, Khurkachai Tairachi, M'char Utrak Rikail, Macht der Elemente, Rat der Ahnen

Verbilligte Rituale: Ergochai Tairachi, Gharyak Maruki (siehe Reitender Geist)

Hilfsfertigkeiten: Selbstbeherrschung, Tanzen

Knochenkeule: Mensch, Panther, Löwen (klein), Oger, Bären (mit- telgroß), Steppenrind, kleine Drachen wie Tatzelwurm oder Baum- drache (groß)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Gei- stern, Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astral- macht, Begabung für [Ritual], Ererbte / Beseelte Knochenkeule, Feste Gewohnheit (nur mit Opferblut zaubern), Gebildet, Herausragender Sechster Sinn, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Schutzgeist, Sprachgefühl; Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Sucht, Stigma (auffällige Narben), Weltfremd, Wilde Magie

Ungünstige Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Soziale Anpassungsfähigkeit; Dunkelangst, Stuben- hocker, Totenangst

Ausrüstung: rote Lederkleidung, kupferne Voll- mondscheibe, kupferner Körperschmuck, kupfernes Ritualmesser, Knochenkeule, kupferne Schalen und Tiegel, zahlreiche Knochen, Knochenamulette, Schnitzmesser, einige Portionen Rauschkräuter

Besonderer Besitz: nicht möglich

RITUALE DER TAIRACH-SCHAMANEN

I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen

II: Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, M'char Utrak Rikail, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde (Weidegründe finden), Weidegründe finden

III: Brazoragh Ghorkai, Freie Seelenfahrt, Ghar- yak Maruki (Reitender Geist), Heimführung der Herde, Khurkachai Tairachi, Macht der Elementen, Reitender Geist, Wild finden

IV: Ergochai Tairachi, Herz des Tieres, Ogerruf (Wolfsruf), Regentanz, Rikais Verderben (M'cha Utrak Rikail)

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Harmlose Gestalt, Herr über das Tierreich, Magischer Raub

III: Adlerschwinge, Invocatio Mmor, Zauberklinge

IV: Blick in die Vergangenheit, Wettermeister- schaft

MIRAKEL UND LITURGIEN

DER HOCHSCHAMANEN

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, KO, KK, CH; Hieb- waffen oder Zweihand-Hieb- waffen, Athletik, Selbst- beherrschung, Sinnesschärfe, Lehren, Menschen- kenntnis, Überzeugen, Orientierung, Wettervorher-

sage, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Tierkunde

Mirakel-: Heilkunde-Talente, Überreden (Lügen)

Liturgien

Grad I: Göttliches Zeichen, Objektsegen, Sterne funkeln immerfort

Grad II: Auge der wartenden Seelen (siehe Neme- kaths Geisterblick), Blick auf das Geisterwesen (siehe Sicht auf Madas Welt), Blick in die Erin- nerung (siehe Kleine Liturgie des Hl. Neme- kath), Ein Bild für die Ewigkeit, Entzug des Wissens (Entzug von Nandus' Gaben), Handwerkerse- gen, Heiliger Befehl, Objektweihe

Grad III: Blick durch Tairachs Augen (siehe Blick der Weberin), Geistermantel (s. Argelions Man- tel), Purgation, Unverstellter Blick, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Tairachs Fluch (siehe Sippenfluch)

Grad V: Ewiges Wissen, Konsekration

DIE PRIESTER DES GRAVESH

Gravesh-Priester hüten den Großteil des handwerklichen Wissens ei- ner Orksippe und können demzufolge beträchtlichen Einfluss auf die Entscheidungen des Häuptlings ausüben. Zudem folgt meist die ge- samte Handwerkerkaste der Drasdech ihrem Wort.

Ein Großteil ihres Wissens ist in Ritualen und Liturgien kodifiziert, die - vom religiösen Ballast befreit - erstaunliche Kunstfertigkeit erah- nen lassen. Vorallem metallurgische Verfahren wie GUSS- und Schmelz- prozeduren werden als große Geheimnisse gehütet und nur unter der Leitung von Gravesh-Priestern durchgeführt, die dabei überlieferte gött- liche Anweisungen rezitieren (von denen viele für die Eisenwerker an- derer Rassen wohl für immer unverständlich bleiben werden). Sie sind Träger uralter Überlieferungen, die vielleicht noch von den Zwergen stammen mögen, die einst im Orkland lebten. Was göttliche Gebote in Zusammenhang mit Verhüttung und Schmiedekunst angeht, so ist ihr Gedächtnis ebenso gut wie das legendäre Erinnerungsvermögen der Tairach-Priester.

Die Stellung eines Gravesh-Priesters in der Sippe ist schwierig. Er ge- hört zwar zu den angesehenen Okwach, doch da er nicht der Jäger-

und Kriegerkaste entstammt, blicken deren Angehörige oft insgeheim auf ihn herab. Andererseits aber sind sie in der Regel auf seine Kennt- nisse angewiesen, und der erzürnte Auszug des Gravesh-Priesters ist mit das Schlimmste, was einer Sippe geschehen kann, denn seine hand- werklichen Kenntnisse sind kaum zu ersetzen. Aber auch ohne den Bruch mit seiner Sippe gibt es genügend Gründe für einen Gravesh- Priester, sich auf Wanderschaft zu begeben: Sei es die Suche nach Er- zen für einen besonderen Stahl, sei es der Besuch heiliger Stätten, an denen er seinem Gott näher kommen kann, sei der Austausch von Wissen und Gebeten mit den Priestern anderer Sippen, oder sei es der unstillbare Drang, den Gerüchten über das kleine Volk des Gravesh nachzugehen, das tief im Herzen der Berge leben soll.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Gravesh-Priester stammen meist aus der niedrigen Kaste der Drasdech und haben sich durch besonderes Geschick, Durchsetzungskraft oder die Begabung für beeindruckende Auftritte in den Priesterstand hoch-

gearbeitet. Meist wählt der amtierende Priester einen besonders viel versprechenden Junghandwerker als seinen Novizen, dem er dann allmählich die heiligen Zeremonien und Liturgien beibringt. Die Weihe ist Teil der Mannbarkeitsprüfung eines zukünftigen Priesters, weswegen sie auch noch nie einem erwachsenen Ork zuteil wurde (der Gravesh-Kult kennt also keine *Spätweihe*). Erst dann erfährt der zukünftige Priester die Nähe seines Gottes und wird sich des Wesens und Wirkens Graveshs bewusst. Da orkische Priester ihre Zöglinge aber auf ihrem Weg zum Glauben kaum unterstützen, kann diese Erfahrung entweder zu tiefer Gläubigkeit oder aber eher zu pragmatischem Umgang mit den Kräften des Gottes führen. Auch darf nicht unerwähnt bleiben, dass keineswegs alle nominellen Priester tatsächlich Kraft ihres Gottes in sich tragen — was allerdings nicht unbedingt bedeuten muss, dass es ihnen deswegen an Ansehen, Pflichtbewusstsein oder handwerklichen Kenntnissen mangelt.

ERSCHEINUNG

Gravesh-Priester tragen (zumindest bei den Stämmen, die es sich leisten können) oft ein flammengelbes Gewand oder eine dicke Leder-schürze in den Farben des Schmiedefeuers und als Standeszeichen eine kleine Axt oder einen Schmiedehammer. Dieses ist allerdings nicht für den Kampf bestimmt, denn der ganze Stolz fast jeden Gravesh-Priesters ist eine selbst geschmiedete Waffe aus bestem Stahl.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Der Stand eines Gravesh-Priesters erlaubt es ihm, sich nicht um Gebote und Pflichten kümmern zu müssen. Um sich sein Ansehen allerdings bewahren zu können, muss er sich freilich der Handwerker eines Stammes annehmen und diese zu entsprechend vorzeigbaren Ergebnissen führen, die ihm den Respekt der ganzen Sippe bewahren. In ähnlicher Weise ist auch die Verantwortung Gravesh gegenüber auf das Endziel ausgerichtet: Entscheidend ist nicht der Umgang mit Graveshs Geschenken - dem ungearbeiteten Erz und dem formenden Feuer - sondern das Produkt, das daraus durch handwerkliche Geschicklichkeit entsteht. Frevlerischen Umgang mit den göttlichen Gaben kennt der Gravesh-Priester daher nicht, denn wer diese nicht zu nutzen weiß, straft sich ohnehin selbst und wird bald von jenen verdrängt, welche ihre eigene Schaffenskraft erkannt haben.

Gravesh-Priester (2 GP)

Voraussetzungen: MU 11, CH 11, FF 11, KK 13; Kultur *Orkland* oder *Svellmland-Okkupanten*

Modifikationen: MR +1

Automatischer Vorteil: Gutes Gedächtnis

Kampf: Hiebaffen oder Säbel +3, das andere +1, Ringen +1

Körper: Selbstbeherrschung +1, Singen +1, Sinnen-schärfe +2, Zeichnen +2

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: -

Wissen: Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +2, Hüttenkunde +5, Mechanik +2, Philosophie +1, Rechnen +5, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Mutter-

sprache Ologhajian) +2

Handwerk: Bergbau oder Bogenbau oder Metallguss oder Steinmetz +5, zwei weitere aus dieser Liste je +3, Grobschmied oder Holzbearbeitung +6, das andere +3

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Begabung (Handwerkstalente), Beidhändig, Eisern, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Verbindungen, Wohlklang; Arroganz, Goldgier, Verpflichtungen (Sippe, Stamm)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Hitzeempfindlichkeit, Lichtscheu, Pechmagnet, Sprachfehler, Stubenhocker, Tollpatsch, Unangenehme Stimme, Vergesslichkeit

Ausrüstung: rituelles Gewand in Farben des

Schmiedehammers auf Stein oder Metall (oder, wenn gerade nichts anderes hilft, einfach auf den Erdboden). Ebenfalls dazu gehören Rauch oder Feuer färbende Pulver.

Typische Nebenerscheinungen von Gravesh-Wundern sind beißender Geruch heißen Eisens, plötzliche Hitzeschübe und der hohle Klang gro-



ZITATE

»Nur das Schwache wird vom Feuer verzehrt, das Starke aber wird geformt.«

»Die Macht deiner Waffe kommt nicht allein aus deinem Arm: In jedem deiner Hiebe steckt die Kraft von hundert Schmiedeschlägen.«

»Was rufst du jämmerlich zu deinen Göttern — siehst du nicht, welche Schätze sie dir schon gegeben haben? Nutze sie, oder du bist ihrer Hilfe nicht würdig!«

Schmiedefeuer, Axt oder Schmiedehammer, verschiedene Werkzeuge, selbst geschmiedete Waffe (Arbach oder Byakka)

Besonderer Besitz: ererbtes Meisterstück (Waffe oder Werkzeug von besonderer Qualität oder aus besonderem Material)

Mögliche Variante:

Geweihter Gravesh-Priester (+6 GP): *Modifikationen:* MR +1, KaP +24 (beides aus *Geweiht*); *Vorteile:* Geweiht (Gravesh); *Talente:* Götter/Kulte +2; *SF:* Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Gravesh-Kult) +3; *Liturgien:* (I) Erneuerung des Geborstenen, Feuer-segen, Göttliches Zeichen, Heilige Schmiedeglut, Objektsegen, (II) Allmacht der Lohe, Objektweihe, Vertrauter der Flamme

ßer Metallschalen. Ähnlichkeiten mit der zwer-gischen Angrosch-Verehrung (siehe Seite 77 und GKM 112ff.) keinesfalls zufällig.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: IN, FF, KO, KK; *Selbstbeherrschung; Überreden; Gesteinskunde, Hütten-*

MIRAKEL UND LITURGIEN

Die meisten Gravesh-Liturgien sind gleichermaßen mystisch wie offensichtlich. Sie werden von lauten, oft prahlerischen Rezitationen alter Taten (der eigenen wie der Graveshs) begleitet, oft untermalt von rhythmischen Schlägen des

künde, Mechanik, Rechnen, Schätzen; Feuersteinbearbeitung, Grobschmied, Holz/Beinbearbeitung, Lederarbeiten, Steinmetz

Mirakel:- keine; für einen Gravesh-Geweihten ist alles irgendwie ein Handwerk

Die Liturgien

Folgende Liturgien der Ingerimm- und der Angrosch-Kirche (siehe S. 61 und 77f.) sind in ähnlicher Form auch im Gravesh-Kult bekannt und können von erfahrenen orkischen Priestern er-

lernt werden. Nur die größten unter ihnen verfü- gen jedoch über die Kenntnis von mehr als ei- nem halben Dutzend Liturgien, die jeweilige Ver- fügbarkeit ist Meisterentscheid. Hier nicht auf- geführte Liturgien können (wenn überhaupt) nur durch göttliche Inspiration (siehe S. 29f), kei- nesfalls aber von Geweihten verwandter Kirchen er- lernt werden.

Grad I: Erneuerung des Geborstenen, Feuer- segnen, Göttliches Zeichen, Heilige Schmiedeglut,

Objektsegen

Grad II: Allmacht der Lohe, Blick für das Hand- werk, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Simias Kelch, Vertrauter der Flamme

Grad III: Exorzismus, Geläutert sei Erz und Goldgestein, Goldener Blick, Visionssuche

Grad IV: Herr über Feuer und Glut, Indoktrina- tion, Ordination

Grad V: Ingerimms Zorn verschone uns, Konse- kration

DIE PRIESTER DES RIKAI

Priester des Rikai genießen nur selten hohes Ansehen in ihrer Sippe, und dennoch gelingt es ihnen in einzigartiger Weise, sich an vielen Stellen nützlich, ja, bisweilen sogar unentbehrlich zu machen. In ih- ren Ritualen und Anrufungen tradieren sie die gesammelten orkischen Kenntnisse über Ackerbau, Pflanzenwelt und Heilkunst. Zwar han- delt es sich um kein geheimes Wissen wie das der Schamanen, doch mangelt es den meisten Orks einfach an Interesse und Geduld, um die entsprechenden Zusammenhänge zu erkennen.

So müssen nicht nur die Felder unter Aufsicht und Anleitung eines Rikai-Priesters bestellt werden, sondern dieser ist oftmals auch der ein- zige Heilkundige einer Sippe. Er kennt die Wirkungen vieler Pflan- zen und Kräuter und kann damit auch ohne göttliches Wirken Wun- den und Krankheiten heilen.

In besonderer Weise wissen Rikai-Priester ihre Kenntnisse über Rausch- kräuter und Braukunst einzusetzen, um durch Einflussnahme auf wichtige Stammesmitglieder ihre Ziele zu erreichen. Das sind vor al- lem das Recht auf Frauen und andere Privilegien, die vom Häuptling vergeben werden - aber auch der Respekt der Krieger lässt sich mit gutem Bier gewinnen, und mit trancheunterstützten Rauschkräutern sogar Macht über den Tairach-Priester.

Das Wohl der Sippe scheint vielen Rikai-Priestern noch über dem ei- genen zu stehen, denn sie kümmern sich oft aufopferungsvoll um de- ren Ernährung, Gesundheit und Wohlbefinden. Doch auch sie sind natürlich Kinder des orkischen Weltbildes und damit fest vom ewig- gültigen Recht des Stärkeren überzeugt.

Sollte ein Rikai-Priester also nicht mehr das Gefühl haben, dass die Krieger seiner Sippe nicht mehr in der Lage sind, ihm den nötigen Schutz zu gewähren, sollten sie in blinder Blut- oder Kriegslust ver- sinken oder von ihm aus anderen Gründen nicht mehr für die Gaben Rikais würdig erscheinen - dann wird er nicht zögern, sie ihrem Schick- sal zu überlassen und seiner Wege zu gehen.

Diese mögen ihn zu einer anderen Sippe oder gar einem anderen Stamm führen, doch (vor allem, wenn er sich dort nicht behaupten konnte) möglicherweise auch auf eine lange Wanderschaft. Letztlich weiß ein Priester des Rikai, dass er einen Kampf für seinen Gott zu kämpfen hat - und manche sind ihr Leben lang auf Suche nach den Orten und Gelegenheiten, wo sie die größten Siege für ihren Herrn erringen können.

Wann ein Anhänger Rikais von seinem Stamm als vollwertiger Priester akzeptiert wird, hängt vor allem von seinem Auftreten und seinen Er- folgen ab. Manche verzichten aber auch zeitlebens auf den einem Prie- ster gebührenden Respekt und begnügen sich damit, ohne großes Auf- sehen ihren nicht unbeträchtlichen Einfluss auf andere Sippen- mitglieder auszuüben. Denn auch wenn sie ihr Können und Wissen im Namen ihres Gottes vollbringen, so erhalten sie von ihm keinerlei Karmaenergie (mehr?). Dies suchen viele gezielt vor anderen zu ver- bergen, während andere verzweifelt danach trachten, endlich von ih- rem Gott erhört zu werden (wie man es sich von der legendären Kupfer- mond - siehe **MGS 137** - erzählt).

AUSBILDUNG

Um ein geeigneter Anwärter für das Priesteramt des Rikai zu sein, muss man vor allem Interesse für die Pflanzenwelt und das gedeihliche Wachstum aller Dinge mitbringen — dies kommt bei Orks bereits so selten vor, dass kaum ein Priester höhere Anforderungen stellt, wenn er einen jungen Ork zu seinem Schüler erwählt. Man kann jedoch kaum von einer geregelten Ausbildung sprechen, vielmehr lernt der Zögling durch stetes Wiederholen traditioneller Formeln und Zere- monien sowohl die einzelnen Pflanzen und deren Wirkungen wie auch die Rituale selbst kennen. Und obwohl fast jeder Handgriff mit einer speziellen Bedeutung im Ringen Rikais mit der Erde erklärt wird, er- wirbt der junge Ork sozusagen nebenbei auch profunde Kenntnisse in Ackerbau, Heilkunde und Braukunst.

ERSCHEINUNG

Äußerlich unterscheiden sich Rikai-Priester nur unwesentlich von an- deren Orks. Ihr Auftreten ist jedoch meist deutlich weniger kriegerisch und ihre Kleidung fällt durch den völligen Verzicht von Leder und anderen tierischen Produkten auf.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Anders als viele menschliche Geweihte suchen orkische Rikai-Priester die Gaben ihres Gottes nicht in der Natur, um sie zu verehren und zu beschützen, sondern allein in sich selbst. Denn obwohl sie das Wirken Rikais im Sprießen der Pflanzen erkennen, wissen sie doch zugleich, dass dieses Wachstum nur durch die wundersamen Kräfte, die ihnen ihr Gott zuteil werden ließ, in jene Bahnen gelenkt werden kann, die der Sippe letztlich das Überleben sichern kann.

Wie alle Orks sehen auch Rikai-Priester das Leben als einen steten Kampf, den sie mit den Gaben Rikais fechten: gegen den Geiz der Erde, um ihr Nahrung und Lustmittel zu entreißen, ebenso wie gegen die allzu große Gier Tairachs, der Kranke und Verwundete zu sich rufen will. Gegen die Herrschsucht Brazoraghs und anderer Götter tragen die Rikai-Priester eine ganz persönliche Fehde aus: Um nicht vom Fleisch ihrer Tiere und Geschöpfe abhängig zu werden, ernähren sie sich ausschließlich von pflanzlicher Kost. Weitere Gebote oder Verbote sind ihnen allerdings nicht bekannt.

Zitate

»In diesen Kräutern wohnt die Kraft der Erde. Ich habe sie mit Rikais Arm unter großen Mühen aus dem Boden gezogen.«

»Vergiss und trink! Gib dich Rikais Freuden hin, er wird deinen Geist von bösen Einflüsterungen befreien.«

»Dein Rachen verlangt nach schäumendem Gold? Du sollst es haben, mein Freund, aber zuvor ...»

Rikai-Priester (7 GP)

Voraussetzungen: KL 12, IN 11, CH 11, FF 12;
Kultur *Orkland oder Svelltiland-Okkupanten*

Modifikationen: MR +1

Automatische Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten; Speisegebote (Vegetarismus); der automatische Nachteil *Unfähigkeit: Gesellschaftliche Talente* der Rasse Ork wird aufgehoben

Kampf: Dolche oder Hieb Waffen +3, Raufen +1, Ringen +3

Körper: Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Zehen +4
Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschen-

kenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +3, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +6, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache Ologhaijan) +3, Sprachen Kennen (Oloarkh) +6

Handwerk: Ackerbau +5, Brauer +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +2, Kochen +4, Webkunst +3

Empfohlene Vor- und Nachteile: Beidhändig, Gu-

tes Gedächtnis, Resistenz gegen Gift, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Zäher Hund; Verpflichtungen (Sippe, Stamm)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Krankheitsanfällig, Totenangst, Unstet, Vergesslichkeit

Ausrüstung: einfache Kleidung aus Pflanzenfasern, Dolch, Tuchbeutel, Wundwerkzeuge, Verbandszeug, ein halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, ein Maß starker Alkohol, zwei Portionen Rauschkräuter

Besonderer Besitz: große Auswahl haltbarer Heil- und Rauschkräuter

MUTTER SAU UND DIE MACHT DER FARBEN

Es gibt gute Gründe für eine Gobiin-Schamanin, auf Reisen zu gehen. Wenn ihr Stamm in der Wildnis lebt, mag es ihr nützlich erscheinen, die nähere Umgebung des Stammlandes und die Nachbarvölker kennen zu lernen (mit äußerster Vorsicht natürlich und vorzugsweise in Begleitung einer goblinischen Heldengruppe), damit sie von dort ausgehende Gefahren später rechtzeitig erkennen kann. Es könnte auch sein, dass das Jagdrevier des Stammes zu klein geworden ist oder dass dort Elfen oder Menschen Überhand nehmen. Die junge Schamanin sucht dann nach Neuland, wohin ihre Sippe oder ein Teil derselben auswandern kann.

Möglicherweise ist die Schamanin aber auch bereit, das wilde Leben der Stammeskultur aufzugeben, oder sie ist sogar selbst schon in Festum aufgewachsen und eine mit allen Wassern gewaschene Städterin. Dann sucht sie nach einer anderen Stadt oder einer ländlichen Gegend, wo man Goblins ein Lebensrecht einräumen würde — unter welchen Bedingungen auch immer.

Die Schamanin aus der Wildnis wird anfänglich scheu und misstrauisch sein, die aus Festum abwartend-vorsichtig, bald aber mit netten Menschen Freundschaft schließen und sich ihren Sitten so schnell wie möglich anpassen. (Bei einer Schamanin aus der Wildnis, die ohne Scham nackt herumläuft, öffentlich ihre Notdurft verrichtet und an den Beinkleidern ihrer Mitreisenden schnüffelt, wird das auch bitter nötig sein.) Anpassungsfähigkeit ist für sie eine Tugend, Ehre und Stolz dagegen sind ihr unverständlich.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Die Schamaninnen der Goblinstämme stehen in der Hierarchie nicht automatisch über den anderen Frauen und sondern sich auch nur selten von ihnen ab. Nur die Tatsache, dass sie oft älter werden als andere Goblins, führt dazu, dass sie als Stammesälteste auch gleichzeitig die Anführerinnen sind.

An den meisten Ritualen nehmen alle Frauen des Stammes teil, an vielen auch die Kinder und an manchen sogar die Männer. Ein Goblinmädchen hat früh Gelegenheit, mit magischen Farben herumzuspielen oder sich die heilsamen Kräuter zeigen zu lassen. So findet auch die Schamanin leicht heraus, welche der Mädchen begabt und gelehrt sind — die meisten Goblins tun sich ja mit dem Lernen schwer. In Festum dagegen kommen nur selten einige Frauen aus der Nachbarschaft für ein Ritual zusammen, und dann oft ohne die Kinder, die allzu leicht etwas ausplaudern könnten. Eine Festumer Schamanin muss daher auf eine fähige Tochter hoffen oder aktiv auf die Suche nach einer Schülerin gehen, die sie dann gezielt unterrichtet.

Die Initiation findet in einer der heiligen Kulthöhlen statt. Die Anwärterin zieht sich allein für mehrere Tage in den Untergrund zurück und versucht sich — geistig oder sehr körperlich zu Fuß — dem Herzen der Stammesgöttin anzunähern: dort, wo die Kraft in ihr stark ist. Dort angekommen, stirbt sie einen rituellen Tod. Nimmt Mutter Sau die Schamanin an, verzehrt sie deren Überreste, um sie in ihrem Magen nach ihrem Willen neu zusammenzusetzen und erneut in die Welt auszuscheiden.

(Bei Festum war bisher keine geeignete Höhle zu finden, in der die Kraft Mailam Rekdais stark genug war, so dass die Schamanin die Initiation überlebt hätte. Anwärterinnen aus der Stadt müssen daher nach wie vor einige Wochen bei einem wildlebenden Stamm verbringen, um dort initiiert zu werden.)

Den Rückweg muss die Schamanin natürlich auch alleine finden. Dabei ist gar nicht gesagt, dass es derselbe Höhlenausgang sein muss, durch den das junge Mädchen hineingegangen ist — vielleicht weist ihr ein Geist oder Gott einen anderen Weg durch die Unterwelt, und vielleicht begegnet sie dort anderen intelligenten Zweibeinern und neuen Herausforderungen.

ERSCHEINUNG

Die Schamanin kleidet sich nicht anders als andere Goblinfrauen. Wozu auch? In ihrer Sippe oder Nachbarschaft kennt man sie (das Goblinische hat auch kein Wort für 'Schamanin'), vor Menschen verheimlicht sie lieber, dass sie Schamanin ist, und nützliche Kleidungsgeister sind ihr nicht bekannt. Die Stammes-Schamanin trägt Kleid oder Umhang aus Fell oder Leder, die Festumer Schamanin so gediegene, bürgerliche Kleidung wie ihr Geldbeutel erlaubt. Oft schmückt sie sich mit Ketten aus Schweinehauern oder Quasten aus Wildschweinborsten, denn diese stärken ihre Macht, wenn sie Geister bannt.

In jedem Fall trägt die Schamanin eine geräumige Umhängetasche, eine Kiepe oder einen Rucksack dazu, deren Inhalt an eine gut sortierte Färberei erinnert (da Geister grundsätzlich mit Farben angesprochen werden müssen): Holzkohle, Ocker (brauner, gelber, roter), weißer Kalk oder Knochenasche, zerriebener Malachit oder anderes Kupfererz (grün).

Die mineralischen Farbstoffe gelten als umso wirksamer, je tiefer aus dem Berg sie herausgeholt wurden. Tiergeister spricht man mit möglichst naturgetreuen Malereien in Schwarz und Ockerfarben an, böse Geister werden mit weißer Farbe ausgetrieben, die sie nicht mögen, Luftgeister mit Weiß freundlich gestimmt. Pflanzen-, Erd- und Felsgeister fühlen sich von grüner Farbe angezogen.

GEBOßE, VERBOßE UND AUFGABEN

Die Schamaninnen sind die geistige Elite der ansonsten eher unbedarften Goblins. Was andere Goblins nicht verstehen, das müssen die Schamaninnen überblicken und durchschauen. Sie sind für das Wohlergehen ihrer Sippe, ihres Volkes, verantwortlich. Im Alltag besteht ihre Hauptaufgabe darin, Verletzte und Kranke zu heilen.

Wie bereits erwähnt, sind die Schamaninnen oftmals als Sippenälteste auch Anführerinnen. Als solche entscheiden sie, wo die Sippe haust, wohin sie nötigenfalls vor Feinden flieht oder ob die Männer einen Kampf aufnehmen sollen, weil er aussichtsreich oder unvermeidlich erscheint. Insbesondere entscheiden die Stammesältesten über den Lebensstil ihrer Sippen: Sie waren es, die die Goblins nach Festum und Uhdenberg führten und sie lehrten, unter den Menschen zu leben. Es scheint sogar, dass die auffällig fügsamen Goblinsklaven der Orks nicht versklavt wurden, sondern sich auf Anraten ihrer Schamaninnen unterworfen haben, um zu überleben - denn das ist für Goblins letztendlich das einzige, was zählt.

Gobiin-Schamanin

(GP je nach Variante; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 13, CH 12; Kulturen *Goblinstamm* oder *Festumer Ghetto*; nur Frauen

Modifikationen: MR +1, AsP +6 (aus Halbzauberer); KL +1

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer; Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wind, Fels), Verpflichtungen (Sippe, Stamm, Rasse); der automatische Nachteil *Unstetigkeit* Rasse Gobiin wird aufgehoben.

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +1, Raufen +3

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnschärfe +3, Tanzen +2

Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +1

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (passende Fremdsprache) +4

Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Gift o oder Krankheiten +2, das andere +1, Heilkunde Wunden +3, Kochen +1, Malen/Zeichnen +5, Musizieren +4

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Gobiin-Scha-

manin): *Geister rufen* 3, *Geister bannen* 3, *Geister binden* 6, *Geister aufnehmen* 3; Weihe der Keule

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Verbotene Pforten
Rituale: Aufmerksamster Wächter, Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geistheilung, Geisterkerker, Macht der Elemente, Reitender Geist, Schützende Rotte

Verbilligte Rituale: Mailam Rekdais Segen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Ererbte / Beseelte Knochenkeule, Früher Vertrauter, Herausragender Geruchssinn, Magiegepür, Meisterhandwerk (Reiten, Sich Verstecken, Überreden, Wittervorhersage, Wildnisleben, Heilkundetalente, Gerber), Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl, Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit (nur in Hütten und Höhlen zaubern, nicht im Freien), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Neugier, Platzangst, Stigma (ungewöhnliche Fellfarbe, Muster), Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile (Elfen, Menschen), Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix, Kampfrausch; Blutausch, Dunkelangst, Medium,

Zitate

»Was Seenä machen an dein Schild? Seenä machen Farbe auf Schild. Das so muss. Du glauben!«

»Erst essen. Böse Räuber nachher immer noch da. Böse Räuber nachher vielleicht sogar weg.«

»Ei, großer Held - lange Weile? Bisschen Spaß haben?«

Hilfsmittel

Ritualhilfsmittel / Fetische: Farbstoffe für Malereien, alles was vom Schwein kommt, Anwesenheit von Schweinen und / oder Verwandten

Hilfsfertigkeiten: Malen/Zeichnen, Gesteinskunde, Tierkunde, Stimmen Imitieren

Knochenkeule: Schweine, Wölfe, Steppentiger (klein), Bären, Wildrinder, Elch, Nashörner (mittelgroß), Mammot (groß)

Raumangst, Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit

Ausrüstung: je nach Variante (s.u.)

Besonderer Besitz: je nach Variante (s.u.)

Varianten (der Kultur entsprechend):

Stammes-Schamanin (Kultur Goblinstamm, 9 GP): *Kampf:* Hieb Waffen +1; *Körper:* Klettern +1,

Reiten +1; *Natur:* Fährtsuchen +1, Wittervorhersage +2, Wildnisleben +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1; *Handwerk:* Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1; *Ritual:* Wild finden; *Verbilligtes Ritual:* Tiere aus Farben; *Ausrüstung:* Lederkleid, Feldecke, Rucksack oder Kiepe, Knochenkeule, steinernes Messer, Feuerstein und Zunder, Farben; *Besonderer Besitz:* nicht möglich

Festumer Schamanin (Kultur Festumer Ghetto, 8 GP): *Gesellschaft:* Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +2;

Wissen: Magiekunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +2; *Ausrüstung:* einfache bürgerliche Kleidung, Schürze, feste Schuhe, Mantel, Dolch, Wanderstab, Knochenkeule, Rucksack, Feldflasche, Farben; *Besonderer Besitz:* Gesellenbrief der Gerber-, Kürschner- oder Färberzunft nebst zünftiger Kleidung und Werkzeug oder Urkunde über das Bürgerrecht in der Stadt Festum

RITUALE

DER GOBLIN-SCHAMANIPPEP

I: Blick ins Geisterreich, Hauch des [Elements]

II: Anngirms Höhle, Aufmerksamster Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, M'char Utrak Rikiai, Schutz der fürte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde, Weidegründe finden, Wildschweinruf (Wolfsruf)

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Gaben der Erde (Wild finden), Heimführung der Herde, Macht der Elemente, Reitender Geist, Wild finden

IV: Mailam Rekdais Segen, Regentanz, Rikais Verderben (M'cha Utrak Rikiai), Tiere aus Farben

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Harmlose Gestalt, Sanftmut

III: Adlerschwinge, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft

GOBLIN-VERTRAUTE

Es kommt selten vor, ist aber möglich, dass eine Goblinschamanin während ihrer Ausbildung oder Initiation von einem Tiergeist bedrängt wird, sich näher mit ihm bekannt macht und eine Art Bund mit ihm schließt. In aller Regel sind es die Geister kleiner Tiere aus der Laubstreu des Waldes, die sich an Goblinschamaninnen heranmachen. Itlis und Wiesel knüpfen am häufigsten solchen Kontakt, selten andere Marder, gelegentlich Koschröten, sehr selten kleine Rabenvögel (Elster oder Eichelhäher, Werte wie Rabe, jedoch KO-1, TP-1). Die Schamanin erwirbt dann während ihrer Initiation intuitiv die Fähigkeit zur Vertrautenbindung (bzw. sie erlernt diese von dem Tiergeist). Noch während oder unmittelbar nach der Initiationsqueste wird sie ein geeignetes Tier finden und an sich binden.

Regeltechnisch gesehen muss die Goblinschamanin den Vorteil *Früher Vertrauter* kaufen, um jemals einen Vertrauten haben zu können, was

sonst nur Hexen, Geoden und Zibiljas offen steht. Dies kostet sie 3 GP (Kröte) bzw. 4 GP (Marder, Rabenvogel). Die SF *Vertrautenbindung* muss ebenfalls vor dem Spiel für 2 GP oder 100 Talent-GP erworben werden.

Eine Schamanin kann von Spielbeginn an ein vertrautes Tier haben, wofür allerdings auch das Bindungsritual gekauft werden muss. Sogar *Machtvolle Vertraute* sind denkbar, in ihrem Fall wären das Koschfrettchen oder Vielfraß.

Itlis und Wiesel sind quirlige, wendige kleine Raubtiere, die am Boden, unter Tage und gern auch in Rucksäcken stöbern. Erstere jagen häufig Ratten und passen durch jedes Loch, das faustgroß oder größer ist; letztere sind Mäusejäger und entsprechend kleiner. Beide können ein übel stinkendes Sekret absondern, mit dem sie gerne ihr Revier markieren. Ihre Tiersinne sind Gehör und Geruchssinn.

Regeln und Werte zu Vertrautentieren finden Sie in **MWW 55ff.**, zu den entsprechenden Vorteilen und Sonderfertigkeiten in **AZ 146** bzw. **AZ 160**.

Werte für Gobiin-Vertraute

	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	INI	LE	AE	AU	RS	AT	PA	TP	GS	MR
Ittis	8-10	2-5	4-9	3-8	3-8	9-13	7-10	3-7	9	10	4	35	1	10	9	1W	6	3
Wiesel	8-14	2-4	4-8	4-10	3-7	10-15	4-9	2-4	12	10	4	30	1	14	10	1W+1	12	3

RASEREI UND RAUSCH: DIE NURANSHÄRIM

Ein Schamane lässt sich genauso leicht motivieren, ins Abenteuer zu ziehen, wie jeder andere Ferkina: Heldentaten und Blutvergießen werden die Aufmerksamkeit Raschtulas auf ihn lenken, Frauen und Beute erwarten ihn. Einzig die Furcht, zu verweichlichen und die Sitten der Blutlosen anzunehmen, könnte ihn davon abhalten, ins Tal zu steigen, wie es schon so viele taten in den Jahrtausenden zuvor - aber was für ein Ferkina ist das, der sich fürchtet? Sollte der Schamane Skrupel haben, seine Sippe zu verlassen, so wird spätestens eine Blutrache ihn zur Wanderschaft zwingen. Es muss nicht gleich der ganze Stamm von gräflich Perricumer Soldaten ausgelöscht worden sein - Blutrache ist heilige Pflicht und kann selbst einen Schamanen als Sohn, Bruder oder Blutsbruder des Mordopfers auflange Zeit von seinem Stamm trennen. Seine finsternen Blutriten, Verachtung für die Flachlandbewohner, die strengen Speisegebote, sein Stolz und seine Mitleidlosigkeit machen den Nuranshär zu einem eher anstrengenden Reisegefährten. Seine Ansichten über die Stellung der Frau (in der Ferkinakultur Besitz des Mannes) und seine - kaum entwickelten - Vorstellungen von Körperpflege machen es nicht unbedingt leichter. An Mut und Zähigkeit wird er es dagegen nicht mangeln lassen.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Um als erwachsener Mann zu gelten, muss ein junger Ferkina einen Gegner töten. Das kann ein Mensch sein, aber auch ein großes Raubtier. Wer Schamane werden will, sollte aber ein magisches, mystisches, sagenumwobenes Wesen erlegen - zum Beispiel einen Baumdrachen, eine Harpyie oder eines jener Echsenungeheuer, die heutzutage nur noch weit entfernt im tiefen Süden oder auf der Echseninsel hausen und dem ehrgeizigen Jüngling eine weite Reiseabverlangen. Bei der Initiation muss der Anwärter eine Giftschlange, Spinne, einen Skorpion oder Khoramwühler in einem ritualisierten Zweikampf mit bloßen Händen bezwingen. Das Gift von Tieren und bei manchen Stämmen auch giftige Pflanzen bringen ihn nah an die Schwelle des Todes, über die er hinüber zu greifen lernt, um die Geister der Verstorbenen in die Welt der Lebenden zurück zu bit-

ten. Bei vielen Sippen spielen Rauschmittel eine unterstützende Rolle, und oft endet das Ritual mit einem Bad in der heiligen Quelle der Sippe, aus der der Initiierte 'wiedergeboren' auftaucht.

ERSCHEINUNG

Auf den ersten Blick unterscheidet sich der Schamane (ferk.: Nuranshär, Mz.: Nuranshärim) nicht vom gewöhnlichen Ferkina. Wie dieser trägt er Hosen aus Lederflicken, umwickelt den Oberkörper mit Fellen oder Woldecken, lässt Haare und Bart lang wachsen als Zeichen des freien Mannes, verhüllt sich vor Fremden mit einem Zipfel des roten Kopftuchs und 'verziert' sein Antlitz durch Schmucknarben. Erst auf den zweiten Blick sind einige Unterschiede zu erkennen: Sein Gewand ist bunter bestickt als sonst üblich und erinnert an das Gefieder eines farbenprächtigen Vogels (der Eindruck wird allerdings oft durch alte Blutflecken getrübt). Oft wirkt er mager und ausgezehrt, wenn er sich durch Fasten und Opfer von eigenem Blut den Göttern genähert hat, oft verwahrlost nach tagelangem Drogenrausch, und manchmal entrickt - dann lodert der Wahnsinn in seinen Augen.

Zu Ritualen schmückt er sich meistens mit Vogelfedern: Weit wie ein Adler soll der Schamane sehen, auf Geierflügeln die Totengeister tragen, mit Eulenaugen das Verborgene wahrnehmen, Übles zertreten wie der Pfau die Schlange. Besonders bei den Bestattungsriten steckt der Schamane sich regelrecht Flügel an. Oft werden die Elemente gebeten, den Ritualplatz zu beschützen. Vor großen Ritualen fastet der Schamane oft längere Zeit; fast immer nimmt er berauschende Mittel ein. Bei Anrufungen der Götter und beim Prophezeien wird grundsätzlich Blut geopfert.

GEBOTE, VERBOTE, AUFGABEN

Bei den Ferkinas ist der Schamane eine Führungsperson, und nicht selten wird er auch Shahr (Häuptling) seines



Stammes - gerade in Notzeiten ist das fast die Regel. Alle Ferkinas neigen dazu, sich durch tagelanges Fasten, selbst verursachte Schmerzen oder Rauschkräuter und Wein in Raserei zu versetzen, doch nur die Schamanen verstehen es, aus diesem angeblich den Göttern nahen Zustand wirkliche Macht zu ziehen.

Da er als einziger (oder bester) diese heiligen Rauschzustände kontrollieren kann, ist er nicht nur der Zauberer, sondern gilt auch als Wahrsager und Priester, der den Willen der Götter und Geister deutet. Dabei gelten die Geister genauso wie die Götter als uralte und sehr mächtige Wesen, die dem jüngeren Volk der Menschen jedoch gleichgültig, ja, feindselig gegenüber stehen.

Man muss sie also beschwichtigen und ihren Launen ausweichen - von Frömmigkeit im eigentlichen Sinn lässt sich bei den Ferkinas kaum sprechen.

Nuranshär (5 GP; zeitaufwendig)
Voraussetzungen: MU 13, IN 11, CH 12, KO 13; SO min. 4; Kultur *Ferkina*, nur Männer
Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus *Halbzauberer*)
Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Resistenz (Tiergifte); Eingeschr. Elementarnähe (Fels, Luft, Eis), Speisegebote (keine Pflanzen außer Rauschmitteln), Vorurteile (Nicht-Ferkinas) 5
Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +2, Raufen +2
Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnen-schärfe +1, Stimmen Imitieren +2, Zehen +4
Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wild-nisleben +1
Wissen: Götter/Kulte +1, Magiekunde +2, Pflanzen-kunde +3, Rechnen +1, Sagen/Legenden +3, Stern-kunde +3, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: -
Handwerk: Brauer oder Winzer +2, Fleischer +1,

Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden +2, Musizie-ren+1, Stoffe Färben+3
Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Ferkina-Scha-mane): *Geister rufen* 5, *Geister bannen* 5, *Geister binden* 3, *Geister aufnehmen* 3; Blutmagie, Verbo-tene Pforten, Weihe der Keule
Rituale: Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geist-heilung, Heimführung der Herde, Kraft des Tieres, Macht der Elemente, Rat der Ahnen, Weidegründe finden
Verbilligte Rituale: Pfad der Blutrache, Regentanz
Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Ele-mentaren oder Geistern, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Macht der Elemente], Kälteresistenz, Kampfrausch, Meisterhandwerk, Prophezeien, Resistenz (pflanzliches oder minera-lisches Gift), Schnelle Heilung, Schutzgeist, Wesen der Nacht; Aberglaube, Artefaktgebunden (Scha-manenkeule), Fluch der Finsternis, Jähzorn, Körper-gebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Sucht, Stigma, Unansehnlich, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Verpflichtungen (Sippe,

meine Herde (Weidegründe finden), Weide-gründe finden, Zorn des Berglöwen
III: Brazoragh Ghorkai, Freie Seelenfahrt, Heim-führung der Herde, Macht der Elemente, Reiten-der Geist, Rinderruf (Wolfsruf), Schlangengeist
IV: Herz des Tieres, Pfad der Blutrache, Regen-tanz, Schlangenfluch

Zitate

»Mach dich bereit und stirb wie ein Mann!«
»Jetzt kämpfe! Zeig mir, dass du Blut hast!«
»Raschtula - wütender Stier, Rascha, ihr Geister und göttlichen Mäch-te: Seht, welches Opfer ich darbringe ...«

Hilfsmittel

Ritualhilfsmittel / Fetische: Vogelgewand*, Trommel, Blutopfer (Tier, Mensch, Eigenblut), Wein und Rauschkräuter, Messer oder Dolch, frische grüne Pflanzen (v.a. Zweige von Eibe und anderen Nadelbäumen)
Hilfsfertigkeiten: Zehen, Tierkunde, Heilkunde Gift, Stimmen Imitieren
Knochenkeule: Harpyie, kleine Drachen (groß)

Stamm), Weltfremd (Adelsherrschaft, städtisches Treiben), Wilde Magie
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix; Dunkelangst, Höhenangst, Nachtblind, Stubenhok-ker, Totenangst, Vergesslichkeit
Ausrüstung: Kleidung (s. Erscheinung), Knochen-keule, Dolch, Wurfspeer oder -beil aus Stein, Feu-erstein und Zunder, Rucksack, Feldflasche, kleine Trommel, 3 Portionen Zithabar oder Cheriacha
Besonderer Besitz: erprobtes Pony mit Sattel und Zaumzeug

mögliche Varianten (je +1 GP):
Mherech (Khoramgebirge): Wissen: Götter/Kulte +1, Schätzen +1; *Handwerk:* Gesteinskunde +2 statt Brauer/Winzer +2
Shai'arian (Raschtulswall): *Sprachen/Schriften:* Sprachen Kennen (Garethi) +5 octerSprachen Ken-nen (Trollisch) +3
Thalusien: *Kampf:* Hieb Waffen +1; *Körper:* Zehen +1; *Handwerk:* Kochen +1; *Rituale:* Rinderruf (siehe Wolfsruf) statt Weidegründe finden

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln
I: Abvenenum, Manifesto
II: Attributo, Herrüber das Tierreich, Magischer Raub, Tiergedanken, Zwingtanz
III: Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge
IV: Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

Weise Ratgeber und Heiler:
Die Brenchi-Dûn

Die *Brenchi-Dûn* ('Hirten der Geister'), von denen es pro Haerad bis zu einem halben Dutzend geben kann, sind die Schamanen der Gjalsker. Ein Schamane aus diesem Reigen wird jedoch zum *Dûn-Brenoch-Dûn*, zum Schamanen der Schamanen. Dies geschieht in einem spirituellen Wettkampf im *Dûnthyr*, der Geisterwelt, an dem jeder Brenoch-Dûn und jede Branacha-Dûn teilnehmen kann. Es kommt vor, dass sich während eines solchen Wettstreits der Geist eines Kontrahenten verirrt und erst nach langer Zeit oder gar nicht mehr zurückkehrt. Selten geschieht es, dass ein Schamane nach der Niederlage das Dorf verlässt; in der Regel bleiben sie jedoch und stehen dem Dûn-Brenoch-Dûn als Berater zur Seite. Der Dûn-Brenoch-Dûn ist nicht nur Heilkundiger und Hüter des Wis-

sens, vielmehr bildet er das spirituelle Bindeglied, das den Haerad zu-sammenhält, und ist somit neben dem Yalding die wichtigste Person im Dorfverband.

Von Generation zu Generation werden über die Brenchi-Dûn die Ge-schichte des Haerad, die Mythologie und die erzählenswerten Taten der Ahnen, aber auch Rezepte und Handwerkstechniken weitergege-ben. Es ist Brauch, dass Hirn und Herz eines verstorbenen Dûn-Brenoch-Dûn von seinem Nachfolger verspeist werden, um das Wis-sen in sich aufzunehmen. Ebenso verspeisen die Schüler Hirn und Herz ihres verstorbenen Mentors.

Die Brenchi-Dûn sind im Übrigen die einzigen Gjalsker, die lesen und schreiben können. In der kantigen Schrift der Gjalsker finden sich Elemente der alten hjaldingschen Runen ebenso wieder wie die Glyphen des Zelemja und des Ur-Tulamidyä. Niederschriften werden auf Tierhäute gemalt, einzelne Zeichen als Glücksbringer, Warnungen oder 'Kurznachrichten' in Stein geritzt oder in Holz geschnitzt.

Im Gegensatz zu den *Durro-Dûn* (Tierkrieger) kommt es bei den Schamanen selten vor, dass sie ihren Sippenverband und Land verlassen. Bestimmte Ereignisse in ihrem Leben können sie jedoch dazu bringen, sich von ihrem Haerad zu trennen und in die Ferne zu schweifen. Mögliche Ereignisse wären eine Niederlage beim Wettstreit um den Rang des Dûn-Brenoch-Dûn oder ein verstorbener Schüler, für dessen Tod sich der Schamane die Schuld gibt; verstoßen wird ein Brenoch-Dûn nur, wenn er mit Absicht dem Haerad oder einem Sippenmitglied schadet.

Verstoßene Schamanen dürfen nicht in den Haerad zurückkehren und werden sofort erschlagen, wenn sie es trotzdem tun. Brenchi-Dûn, die aus freiem Willen den Haerad verlassen haben, werden nach ihrer Rückkehr bereitwillig aufgenommen, denn meist bringen sie neues und interessantes Wissen, das dem Dorfverband von Nutzen ist. So passiert es auch, dass ein Schamane nur für die Mehrung des Wissens zum Wohle seines Haerads in die Welt hinaus zieht.

Südlich des Orklandes gelegene Kulturen sind den 'Gjalskerbarbaren' (und somit natürlich auch den Brenchi-Dûn) ebenso wie deren Riten und Gebräuche nahezu unbekannt. Sie leben auch in der Ferne nach ihren Welt- und Wertevorstellungen und können zunächst mit Währungen und Tempeln für die fremden Götter nichts anfangen. Die Hierarchie des Adels und förmliche Anreden sind ihnen ebenso unbekannt wie Steuerzahlungen oder Tischsitten.

Die Gjalsker-Schamanen sind jedoch sehr aufmerksam und suchen ständig nach Wissen und ihresgleichen. Die Brenchi-Dûn halten sich, auch wenn sie auf Reisen sind, aus Streitigkeiten heraus, die sie nicht betreffen. Sollte ein Schamane oder ein lieb gewonnener Gefährte jedoch in Bedrängnis gebracht werden, stellt er sich der Herausforderung und will als Sieger den Platz verlassen.

Wie beim gesamten Gjalskervolk ist für die Brenchi-Dûn ein gegebenes Versprechen, sei es nun freundschaftlicher oder feindlicher Natur, absolut bindend.

Ausbildung und Initiation

Wie auch bei den *Durro-Dûn*, den Tierkriegern, gibt es Kinder, die in ihrer frühen Jugend Bekanntschaft mit den Odûn (Tiergeistern) machen oder sich offenbar mit Tieren selbst verständigen können. Kommen zu diesen Eigenschaften weitere Auffälligkeiten, zum Beispiel Visionen, die kurz darauf zur Realität werden, oder weitere übernatürliche Charakteristika hinzu, wird das Kind vom Kreis der Brenchi-Dûn geprüft. Sobald das Kind in den Ritualkreis der Schamanen aufgenommen ist, findet sich ein Mentor, der von diesem Zeitpunkt an die Führung und Ausbildung seines Schülers übernimmt.

Die Zeit, die ein Kind benötigt, um Schamane zu werden, kann nicht in Lehrjahre gefasst werden; es ist ein stetes Lernen und Wachsen, in dem der Lehrer seinem Zögling den Weg weist und ihn in den Gebieten der Geister und Mythologie, Heilkunde und Rezepte sowie der Geschichte der Ahnen unterweist. Der Schüler bekommt zunächst kleine Aufgaben gestellt, die mit zunehmendem Wissen immer schwieriger werden. Ist der Mentor der Meinung, dass der Lehrling für die Initiation bereit ist, beginnen verschiedene Prüfungen, die ihren

Abschluss in einer Queste in die Geisterwelt finden. Besteht er alle Prüfungen, wird er mit einem rituellen Fest in die Gemeinschaft der Brenchi-Dûn aufgenommen.

ErScheInung

Die Brenchi-Dûn tragen im Gegensatz zur normalen Dorfgemeinschaft nicht die üblichen knielangen Röcke mit Streifenmuster. Sie nähen sich eine Art Robe aus Fellteilen aller Tiere, die im Gjalskerland beheimatet sind; anstatt von Ärmeln haben sie lange Lappen an die Schultern angeheftet, die an den Seiten bis zur Hüfte herabhängen. Eine rituelle Kopfbedeckung tragen die Schamanen nicht. Für größere Rituale oder Questen in die Geisterwelt färben sie sich ihre Haare, wobei Farbkombinationen nicht selten sind. Rot steht für *Blut*, *Kraft* und *Kampf*, Grün für *Heilung*, *Wissen* und *Hellsicht*, Schwarz für *Tod*, *Seele* und *Zwang* und Weiß für *Leben*, *Wille* und *Weg*. In diesen Farben sind die Ritualgegenstände bemalt, wenn sie nicht schon von Natur aus die richtige haben. Selbst auf der Knochenkeule, die in der Regel aus dem Oberschenkelknochen eines Mammuts besteht, kehren sie wieder und zeigen dem Wissenden, in welchen Bereichen der Schamane besonders befähigt ist.

Die bei Schamanen in anderen Völkern üblichen Talismane oder Amulette, wie Knöchelchen, Steine oder Federn, die sie an ihre Kleidung oder in ihrem Haar anbringen, sind bei den Brenchi-Dûn nicht in dieser Art zu finden. Die üblichen rituellen Materialien, welche die Brenchi-Dûn für ihre Rituale brauchen, haben sie auf eine Lederschnur aufgefädelt und tragen sie als Kette bei sich.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Die Brenchi-Dûn haben die Aufgabe, den Sippenverband zusammen und gesund zu halten. Sie kümmern sich um die Verstorbenen und reinigen den Platz, an dem sie bis zu ihrem 'Seelenflug' bei Amanma Rudh aufbewahrt werden. Sie sind Heilkundige, Bewahrer des Wissens und Seher, die ihrem Yal ding Ratschläge geben, wenn es um wichtige Entscheidungen geht. Im Allgemeinen nimmt der Yal ding diese Ratschläge an und handelt in gewissem Rahmen nach den Meinungen der Brenchi-Dûn.

Zitate

»Ich werde ein Odûn befragen; danach gebe ich euch meine Entscheidung bekannt.«

»Was hast du von dem blinkenden Metall? Hilft es, deine eitrigte Wunde zu schließen? Nein. Du gibst mir ein Nachtlager und etwas zu essen, und ich kümmere mich um deine Schulter.«

»Du denkst, ich sei allein? Deine Annahme ist falsch und dumm! Fass den Mochûla-Diener, jetzt.«

Hilfsmittel

Ritualhilfsmittel / Fetische: Farben, symbolkräftige Teile von Tieren des Gjalskerlandes, Trommel, Eigenblut, rauschkräftige Pflanze, Messer oder Dolch, von den Odûn-Tieren verzehrte Pflanzen
Hilfsfertigkeiten: Wettersvorhersage, Pflanzenkunde, Tierkunde, Tanzen

Knochenkeule: Wölfe, Steppentiger (klein), Bären, Nashörner (mittelgroß), Steppenrind, Mammut (groß)

Brenoch-Dûn (10 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, CH 12, SO max. 7; Kultur *Gjalskerländer*

Modifikationen: MR +1, AS +6 (aus Halbzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Malbzauberer, Tierfreund; Eingeschränkte Elementnähe (Erde, Wind, Wasser)

Kampf: Hiebaffen +4, Ringen +1

Körper: Selbstbeherrschung +5, Singen +3, Sinnen-schärfe +2, Stimmen Imitieren +3, Tanzen +3

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3

Natur: Orientierung +2, Wettersvorhersage +4

Wissen: Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzen-

kunde +4, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +2, Tierkunde +6

Sprachen/Schriften: L/S (Gjalskisch) +6

Handwerk: Abrichten +5, Heilkunde Gift +2, Heilk. Krankheiten +4, Heilk. Seele +3, Heilk. Wunden +4, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Gjalsker-Scha-

mane): *Geister rufen 4, Geister bannen 3, Geister binden 4, Geister aufnehmen 5*; Weihe der Keule
Rituale: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Exorzismus, Geistheilung, Kraft des Tieres, Macht der Elemente, Schutz der Jurte, Zorn des Schneelaurs (siehe Zorn des Berglöwen)
Verbilligte Rituale: Herz des Tieres, Wild finden

RITUALE DER BRENCŪ-DŪP

I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen, Wegzeichen
II: Arngrim's Höhle, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung,

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Affinität zu Elementaren, Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Ererbe / Beseelte Knochenkeule, Magiege-spür, Meisterhandwerk, Ortskenntnis, Prophezeien, Schutzgeist; Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit, Körpergebun-

dene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Stigma, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Wilde Magie
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix; Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit
Ausrüstung: Fellgewand, Knochenkeule, diverse Ritual-Materialien
Besonderer Besitz: nicht möglich

Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Reinigen des Wassers, Schutz der Jurte, Weg des Windes, Zorn des Berglöwen
III: Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Reitender Geist, Schlangengeist, Wild finden
IV: Herz des Tieres, Mammutruf (Wolfsruf)

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln
I: Abvenenum, Manifesto
II: Attributo, Herr über das Tierreich, Tiergedanken
III: Adlerschwinge, Zauberklinge
IV: Wettermeisterschaft

PRAGMATISMUS UND HÄRTE: DIE PRIESTER FRUNUS UND ANGARAS

Die Tieflandbewohner, wenn sie denn von der Existenz der Fjarninger wissen, schreiben diesem Barbarenvolk Schamanen zu. Tatsächlich verfügen aber nur die wenigsten der 'Skuldur' (Einzahl: der Skuldur, die Skuldrun), wie die fjarningschen Priester und Priesterinnen sich selbst nennen, über magische Kräfte, die aber nicht über die eines Magiedilettanten hinausreichen.
Südlich von Riva sieht man selten einen Fjarninger, südlich von Lowangen eigentlich nie. Das gilt für Priester noch mehr als für gewöhnliche Stammesmitglieder, da erstere noch weniger entbehrlich sind. Doch zu den Priesterpflichten zählt es, dafür zu sorgen, dass möglichst jeder Fjarninger (oder zumindest ein Teil von ihm) in den Kristallkavernen bestattet wird.
So kann die Suche nach einem Stammesgenossen, der als Söldner oder um Tauschhandel zu treiben ins Flachland zog und nicht wiederkehrte, einen Priester weit vom heimatlichen Eisgebirge fortführen. Vielleicht ist er aber auch dem Geheimnis des Stahls auf der Spur, das die Südländer offenbar besitzen.
Dank seiner Aufgaben als Lehrer und Schiedsrichter in der Sippe ist ein Priester weniger wortkarg, verschlossen und kompromisslos als der durchschnittliche Eisbarbar und somit leichter in eine Gruppe von Abenteurern zu integrieren. Andererseits kann es leicht sein, dass er seine Freundschaft zum Ausdruck bringt, indem er die Gefährten stets zu neuen gefährlichen Taten anstachelt, zu Abhärtung und Kampf-übungen drängt und indem er seine Kräfte in freudlichem Wettstreit mit den ihren misst.

INITIATION

Wenn der Anwärter auf das Priesteramt die notwendigen Kenntnisse unter Beweis gestellt hat, muss er in einer letzten Prüfung Zähigkeit und Überlebenswillen demonstrieren: Er wird mit verbundenen Augen vom Dorf seiner Sippe weggeführt und weit entfernt in der Wildnis ausgesetzt. Den Rückweg muss er allein finden und alle Schwierigkeiten auf dem Weg meistern. Begegnet er unterwegs Fremden, kann er das so deuten, dass er sie nach Frunus Willen erschlagen müsse — oder er sagt sich, dass er mit ihnen ziehen soll, um seine Fähigkeiten andernorts zu vervollkommen.

ERSCHEINUNG

Kennzeichen des Skuldur sind die Fellmütze aus dem buschigen Skalp

eines Mammutbullen und der prächtige Fellumhang vom Firunsbär (für jene, die mehr auf Frunus Pfaden wandeln) oder Wollnashorn (für die, die sich Angara näher fühlen). Auf der Lederseite ist der Mantel mit Jagdszenen bestickt, kämpfenden Mammuts, Bären, Bildern von Waffen und dergleichen mehr. Bronzene Armschienen, Nieten, Schnallen und Spangen und oft auch ein mit Tierköpfen verzierter Halsreif künden von angaragefälligen Geschick im Schmiedehandwerk; Lederschnüre mit aufgefädelten Knochen und Beinschnitzereien kennzeichnen den, der um Frunus Willen weiß.
Jeder Priester besitzt einen Wurfspieß aus Mammut-Elfenbein, der bei Ritualen verwendet wird. Die erste Mammutjagd in jedem Frühjahr wird eingeleitet, indem der Priester den Speer über das ausgewählte Beutetier wirft.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

In jeder Sippe wacht neben dem Häuptling oder der Clanschefin ein Priester oder eine Priesterin über die Einhaltung der göttlichen Gebote. Ihr Einfluss auf die Sippenmitglieder ist allerdings durch den Glauben ihres Volkes beschränkt, dass das Leben nur eine Zwischenstation ständiger Prüfungen sei, das einzig zum Ziel hat, den Einzelnen für die letzte Schlacht zu stählen.
Kein Fjarninger glaubt daran, dass weinerliches Gejammer das Gehör des grimmigen Schöpferpaares findet. Den Priestern kommt daher vor allem die Aufgabe zu, den Willen Frunus und Angaras aus den Lauten der Natur zu deuten, besonders aus dem Verhalten der Mammuts. Sie bewahren auch das Wissen des Volkes, von der Heilkunst über die Lage heiliger Orte bis hin zu Götter- und Heldensagen; sie unterweisen die Kinder darin und wenden es an, wenn in Streitfragen entschieden werden muss.

ZITATE

»Ich will erzählen von einer Zeit, als die Schiffe im Meer versanken; als Tjalldas Mannen Verrat begingen und der Winterherr die Starken von den Schwachen schied ...«
»Zu Angara und Frunu sprech' ich nicht oft - sie hören nicht zu. Tromm, der Donnerwanderer, zieht hierhin und dorthin. Du kannst auf niemanden bauen als dich selbst.«
»Ein Frundengr kennt keinen Schmerz.«

Skuldrun (2 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12, KO 12, SO 3-4; Kultur *Fjarninger*

Modifikationen: MR +1

Automatische Vor- und Nachteile: Magiegespür oder Prophezeien

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen oder Speere +3, das andere +1, Raufen +1, Wurf speere +5

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +2

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +1

Natur: Fährten suchen +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +4, Wildnis leben +2

Wissen: Götter/Kulte +2, Magiek. +2, Pflanzenk. +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +5, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache Thorwalsch (Fjarningsch)) +4

Handwerk: Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu [Geistern, Dämonen oder Elementaren], Gefahreninstinkt, Hohe Magieresistenz, Schwer zu verzaubern, Tierfreund, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang; Einbildungen, Hitzeempfindlichkeit, Medium, Neugier, Prinzipientreue (z.B. fairer Kampf, Herausforderungen suchen, waidmännische Jagd), Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Weltfremd (Adelsherrschaft, Geld und Nahrung, städtisches Treiben)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arkanophobie, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit (siehe auch bei der Kultur *Fjarninger* in AH S. 51)

Ausrüstung: Fellkleidung, -Stiefel und -umhang, Dolch, passende Nahkampfwaffe, Wurf speer

Besonderer Besitz: Schmuckstücke aus Bernstein oder Elfenbein im Gegenwert von ca. 70 Dukaten

mögliche Varianten:

F: Heiler (+5 GP): Vorteile: Übernatürliche Begabungen (Bärenruhe; Balsam oder Ruhe Körper), Viertelzauberer; **Wissen:** Pflanzenkunde +2; **Handwerk:** Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +3, Kochen +2; **Verbilligte Sonderfertigkeit:** Blutmagie

F: Mammot-Seher (+5 GP): Vorteile: Übernatürliche Begabungen (Firnlauf; Sensibar oder Tiergedanken), Viertelzauberer; **Körper:** Skifahren +3, Stimmen Imitieren +2; **Wissen:** Tierkunde +2; **Verbilligte Sonderfertigkeit:** Blutmagie

F: Zauberschmied (+9 GP): Vorteile: Eisenaffine Aura, Meisterhandwerk (Feuersteinbearbeitung oder Holzbearbeitung; Grobschmied), Viertelzauberer; **Kampf:** Hieb Waffen +1; **Wissen:** Gesteinskunde +1, Hüttenkunde +5; **Handwerk:** Grobschmied +5; **Verbilligte Sonderfertigkeit:** Blutmagie

DIE ZAUBERER DER FJARNINGER

Magiebegabte Skuldrun erhalten keinerlei besondere magische Ausbildung und sind daher Magiedilettanten. Neben den fest in die Profession integrierten Vorteilen stehen ihnen alle Möglichkei-

ten des *Magiedilettanten* offen (s. AZ 62ff). Sie können Ihren Helden also zusätzlich mit dem Vorteil *Schutzgeist* ausstatten und auch die Zahl der *Meisterhandwerke* und *Übernatürlichen Begabungen* auf bis zu je fünf erhöhen.

Zusätzliche Empfohlene Vor- und Nachteile für

die magischen Professionsvarianten sind *Eisenaffine Aura*, *Verhüllte Aura*, *Zauberhaar*, *Astraler Block*, sowie *Körpergebundene Kraft*. Der für nichtmagische Priester empfohlene Vorteil *Schwer zu verzaubern* ist hier natürlich ungeeignet.

BLUTIGE EINSAMKEIT: DIE SHOCHZULI

Die Shochzuli (Einzahl: die Shochzula, der Shochzul; auch die Druiden der Troüzacker werden Shochzuli genannt)* leben, anders als in anderen Regionen mit Schamanenkult üblich, fern von ihren Sippen.

Sie führen ein Einsiedlerleben in Kavernen oder alten Zwergenhöhlen, in denen sie sich den Göttern und der Welt der Geister näher fühlen. Trotz ihrer Abgeschiedenheit stehen sie für ihr Volk ein und helfen, wenn ein Mitglied ihres 'Blutes' sie aufsucht und um Hilfe bittet. In Zeiten der Not und in Zeiten des Krieges schließen sie sich sogar vorübergehend einem Sippenverband an, um ihn im Kampf gegen Bedrohungen von außen zu unterstützen.

Auch wenn ein Shochzul einen Schüler angenommen hat, kommt es vor, dass er für einige Zeit Gesellschaft hat. Lehrer und Schüler bleiben dann stets beieinander, bis die Zeit der Initiation und damit die Zeit des Abschieds gekommen ist.

Die Trollzacker Schamanen gehören vom Augenblick ihrer Initiation keiner Sippe mehr an, so dass sie bei Auseinandersetzungen zwischen mehreren Sippen als neutral gelten. Sie widmen sich dem Wohle ihres gesamten Volkes und versuchen gar, zerstrittene Sippen zu einen — was mitunter eine schwere Aufgabe ist.

Da die Kurga keine Schrift kennen, merken sie sich den Ablauf der Rituale in Form von Tanz und damit verbundener Musik. Die Rezepte ihrer 'alchemistischen' Mixturen werden mündlich weitergegeben und nur in seltenen Fällen durch bildhafte Darstellungen erhalten.

Neben den Geistern spielen der Bär und der Adler eine wichtige Rolle im Leben der Schamanen. Nach dem Glauben der Trollzacker schenken sie ihnen bestimmte Eigenschaften, wobei der Bär für körperliche und der Adler für geistige Kraft steht.

Es gibt nicht viele Ereignisse, die einen Schamanen der Trollzacker veranlassen könnte, sein Volk und sein gewohntes Terrain zu verlas-

sen. Ein Grund könnte sein, dass er sich trotz Verbot dem anderen Geschlecht zugewandt hat und die Flucht ergreift, bevor er von der Sippe, aus der der gewählte Partner stammt, ins Jenseits befördert wird. Ein weiterer mag in den Tiefen der Geisterwelt liegen, der ihn veranlasst, in die Welt zu gehen, um dem Ruf der Geister zu folgen.

Die Shochzuli sind im Allgemeinen ein Menschenschlag, der nicht viele Worte um eine Situation macht. Was sie jedoch sagen, hat meist Sinn und ist ihre feste Meinung, von der sie kaum abzubringen sind. Im Umgang mit Feinden ändert sich die wortkarge Haltung der Schamanen: Ihnen schildern sie detailreich, wie sie zu Tode kommen werden, wobei gilt: je tapferer der Feind, desto schmerzvoller der Tod. Blut ist für die Shochzuli die Essenz des Lebens und der Wahrheit. Nichts steht über dem Blut, denn der Lebenssaft ist Teil Raschias und Schomas. Alles Blutlose (z.B. Untote) ist daher der schlimmste Widersacher der Trollzacker und wird von ihnen vernichtet, wo sie es antreffen. Der Begriff 'Blutlose' wird jedoch auch für alle Völker verwendet, die nicht Trolle oder Trollzacker sind, bis sie ihren Mut unter Beweis gestellt haben.

Angehörigen anderer Kulturen wird es seltsam vorkommen, wenn sich ein Schamane der Trollzacker ein Erdloch gräbt und darin die Nacht verbringt. Oft ritzen sie in bestimmten Situationen ihre Haut und lassen Blut in die Erde fließen; eine Opfergabe, die mehrmals am Tage vorkommen kann.

Um eine Freundschaft mit einem Shochzul zu begründen, bedarf es viel Zeit und viele gemeinsam ertragene Schmerzen. Doch wenn einmal eine Freundschaft besteht, ist sie kaum noch zu zerstören.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Ab und an gibt es unter den Kurga Kinder, die sich immer öfter in Tagträumen verlieren; sie reden gar mit 'unsichtbaren' Gesprächspartnern und nehmen nicht am Spiel der anderen teil, was sie zu Einzelgängern macht. Diese Rinder erzählen hin und wieder von geschehenen Ereignissen, von denen sie jedoch nichts wissen können, oder von

*) Bei Außenstehenden sorgt der Begriff Shochzuli immer wieder für Verwirrung, denn die Trollzacker unterscheiden nicht zwischen Schamanen und Druiden - sie werden alle gleichermaßen als Shochzuli bezeichnet. Der Einfachheit halber wird dieses Wort im folgenden Text jedoch nur für die Schamanen benutzt, denn Trollzacker-Druiden sind regeltechnisch als normale Druiden zu betrachten.

Ereignissen, die kurz darauf eintreten. Diese Kinder werden von den Sippenmitgliedern zu einem Schamanen gebracht, der sie prüft und bei ausreichend spirituellen Auffälligkeiten zur Ausbildung in seine Obhut nimmt - hochbegabte Kinder kommen bei einem druidischen Shochzul der Trollzacker in Ausbildung.

Die Dauer der Ausbildung ist im Gegensatz zur Initiationsqueste ungewiss. Die Queste umfasst einen Zeitraum von zwei Nächten und einem Tag, in dem eine bestimmte Aufgabe erfüllt werden muss. In den meisten Fällen besteht diese Aufgabe darin, einen Geist zu rufen und in einen Gegenstand oder eine Person einfahren zu lassen. Während des Rufens wird der Jungschamane an die Grenze des erträglichen Schmerzes gebracht, so dass in über der Hälfte der Fälle die Initiation durch die Ohnmacht des Lehrlings erfolglos beendet wird. Wenn die Initiation nicht innerhalb eines Mondes erfolgreich wiederholt wird, ist der Zögling gescheitert, wird mit einem Gift betäubt und erleidet einen schmerzfreien Tod.

Nach erfolgreicher Initiation darf der Kurga den Titel des Shochzul tragen und schreitet die im Kreis stehenden Sippenmitglieder ab, die ihn mit einer Rute auf den Rücken schlagen.

ERSCHEINUNG

Shochzuli kleiden sich in grob zusammengebundene Fellteile, die ausschließlich von Bären stammen, und schmücken diese mit Adlerfedern. Ein junger Schamane, der gerade seine Initiation hinter sich gebracht hat, trägt vorerst nur wenig schmückende Narben und Brandmale. Mit jedem Ritual werden weitere Zeichen in die Haut geritzt oder gebrannt. Trifft man auf einen Shochzuli, dessen ganzer Körper mit diesen Zeichen bedeckt ist, sollte man davon ausgehen, dass es sich um einen mächtigen und kompetenten Schamanen handelt. Auffällig ist die große Knochenkeule, die aus zwei Oberschenkelknochen eines Bären besteht. Die Knochen wurden mit Hilfe des Bindungsrituals an den schmaleren Enden miteinander verbunden, wobei verwachsen wohl der bessere Ausdruck ist. Diese Art der Schamanenkeule ist einzigartig unter den Schamanenvölkern.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Shochzuli sind die Heiler und Seher der Kurga. Obwohl sie nicht innerhalb des Sippenverbandes wohnen, werden sie von Kranken oder Verletzten aufgesucht, um ihre Leiden zu heilen. Allerdings gehen nur solche Kurga zu einem Shochzul, deren Krankheit bzw. Verletzung

wirklich schwerwiegend ist. Hinzu kommt, dass der Verletzte oder Kranke aus eigener Kraft zum Schamanen gelangen muss, denn die Hilfe anderer gilt als Zeichen der Unwürdigkeit. Wer also nicht mehr in die Lage ist, ihn ohne Hilfe zu erreichen, kann nur noch auf einen schmerzlosen Tod hoffen.

Die Schamanen stellen Schutzamulette her, die besonders den Kindern Schutz vor bösen Geistern bieten sollen, denn Kinder sind der größte Schatz der Kurga. Der wichtigste Werkstoff dabei ist Blutstein, den sie für das 'geronnene Blut aus Schomas Leib' halten. Um bestimmte Örtlichkeiten von bösen Geistern zu befreien und sie vor deren Einfluss zu schützen, bemalen und bezaubern sie Schädel und stellen sie für jedermann sichtbar auf.

Neben diesen Aufgaben sind sie die Richter in Streitfragen und Auseinandersetzungen innerhalb oder zwischen den Sippen. Sie sind zuständig für den Blutbund von Mann und Frau und für die letzte Reise ins Jenseits: die Bestattung.

Ihnen selbst ist eine Zweisamkeit mit dem anderen Geschlecht verboten, denn sie sind das spirituelle Bindeglied zwischen Göttern, Geistern und Kurga, das die Sippe zusammenhält, und müssen ihr Blut und ihren Geist 'rein' halten. Weitere Aufgaben, wie die Einsegnung der Felder oder die Heilung des Viehs, werden von den Druiden der Kurga wahrgenommen, wobei die Zuständigkeiten nie genau getrennt werden können.

ZITATE

»Du hast Angst vor dem Tod? Ja, das solltest du auch! Schau dich an, nicht *eine* Narbe!«
»Dein Blut ist geraubt, Blutloser! Beweise, dass du würdig bist, es zu behalten! AAAHHRR!«
»Ja, ich höre dich ... nein ... ja ... gut. Rashzazi sagt, wir sollen den Weg über den Pass nehmen; es liegt noch kein Schnee.«

Hilfsmittel

Ritualhilfsmittel / Fetische: Eigenblut, Opferblut, Blutstein, rituelle Messer und Brandeisen, Kräutermixturen, Knochen (v.a. Schädel) und Beuteteile mächtiger Tiere (Krallen, Zähne, Fell...), Tiergewänder (Bär und Adler)
Hilfsfertigkeiten: Tanzen, Selbstbeherrschung, Pflanzen- oder Gesteinskunde
Knochenkeule: doppelter Oberschenkelknochen des Bären (groß)

Shochzul (10 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 14, IN 12, CH 12, KO 12, SO min. 3; Kultur Trollzacken

Modifikationen: AsP +6, MR +1 (beides aus Halbzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Malbzauberer, Prophezeien; Eingeschränkte Elementarnähe (Fels, Wind, Wasser), Platzangst 6, Weltfremd 6 (Religion, städtisches Treiben)

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +1, Ringen +1

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +5, Singen +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3

Gesellschaft: Lehren +5, Menschenkenntnis +1
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +3

Wissen: Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache Zulchammaqra) +2, Sprachen Kennen (Trollisch) +2

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +4, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Trollzacker-Schamane): Geister rufen 5, Geister bannen 4, Geister bindend, Geister aufnehmen 5; Blutmagie, Verbotene Pforten, Weihe der Keule

Rituale: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Exorzismus, Geisterbote, Geistheilung, Jagdfieber, Macht der Elemente, Macht des Blutes, Rat der Ahnen, Schomas Kraft, Zorn des Berglöwen

Verbilligte Rituale: Herz des Tieres, Kraft d. Tieres
Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern oder Elementaren, Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernd, Begabung für [Ritual], Ererbt / Beseelte Knochenkeule, Magiege-spür, Meisterhandwerk, Ortskenntnis, Prophezeien, Schutzgeist; Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Stigma, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Vorurteile, Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix; Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit

Ausrüstung: Fellgewand, Knochenkeule, diverse Ritual-Materialien

Besonderer Besitz: Beutelchen mit Edelsteinen

DIE RITUALE DER SHOCHZULI

I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Jagdfieber, Rat der Ahnen

II: Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann,

Hilferuf, Kraft des Tieres, Macht des Blutes, Schomas Kraft, Weg des Windes, Zorn des Berglöwen

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Reitender Geist, Schlangengeist

IV: Herz des Tieres, Regentanz

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln
I: Abvenenum, Manifesto
II: Attributo, Herrüber das Tierreich, Magischer Raub, Tiergedanken, Zwingtanz
III: Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge
IV: Wettermeisterschaft

FURCHT UND OBACHT: DIE SCHAMANEN DER ACHAZ

Anders als die Priester der H'Ranga der archaischen Achaz haben sich die Schamanen der Stammes-Achaz nicht einem einzelnen H'Ranga verschrieben, sondern bemühen sich, allen H'Ranga, insbesondere den Stammesgöttern, gleichermaßen zu opfern. Mit ihren Ritualen und Opfergaben versuchen sie, ihren Stamm vor den H'Ranga zu schützen. Auch wenn sie nicht die ranghöchsten Mitglieder des Stammes sind, tragen die Schamanen damit doch die größte Verantwortung für ihn; schließlich könnte der Zorn der Götter alle seine Mitglieder vollständig auslöschen.

Ihre Rituale bereiten die Achaz-Schamanen meist in Ruhe vor, indem sie den Ritualort mit zauberkräftigen Zeichen versehen und dort an geeigneten Stellen passende Edelsteine positionieren. Bei den Waldinsel-Achaz ändern die Schamanen zusätzlich je nach Ritual die eigene Schuppenbemalung oder die des Nutznießers. Anschließend rufen sie den gesamten Stamm zusammen, denn die Rituale werden meist in Anwesenheit aller Stammesmitglieder durchgeführt. Nur in seltenen Fällen, zum Beispiel in akuten Notsituationen oder wenn es zu gefährlich ist, vollziehen die Schamanen das Ritual allein.

Die Achaz-Schamanen sind in ihrem Tun sehr vorsichtig und wägen vor jeder Handlung deren Wirkung auf die H'Ranga ab. Insbesondere solchen Gebieten, die sie nicht kennen, bringen sie Misstrauen entgegen. Denn dort wissen sie nicht, welche H'Ranga herrschen oder wie sich die anderen Lebewesen hier verhalten. Sie werden immer versuchen, andere von Taten abzuhalten, die die Aufmerksamkeit eines H'Ranga auf sie lenken würden und so nichtabsehbare Konsequenzen hervorrufen könnten. Auch wenn es viele Gründe geben mag, warum Achaz-Schamanen ihre Sippe verlassen - der wohl häufigste ist ein ritueller Missgriff auf der Flucht vor den Augen der H'Ranga.

AUSBILDUNG UND INITIATION

Aufgrund der hohen Magiebegabung der Achaz (etwa ein Fünftel der Echsenmenschen ist magisch begabt) haben die Schamanen eine große Auswahl bei der Ernennung ihres Nachfolgers. Dieser ausgewählte Achaz muss hohen Mut und große Ausstrahlung besitzen, so dass er den großen Gefahren dieses Amtes zu trotzen in der Lage ist.

Die Initiationsqueste führt junge Schamanen zu Orten, an denen die

Elemente des Stammes stark sind, um dort deren Wesen zu verstehen. Sobald sie davon zurückgekehrt sind, müssen sie unter Aufsicht ihrer Mentoren Verhandlungen mit einem niederen H'Ranga führen.

ERSCHEINUNG

Wie alle Achaz tragen auch ihre Schamanen keinerlei Bekleidung außer einem Gürtel mit einigen Taschen, in denen sie neben ihren Ritualgegenständen, wie Edelsteine und Farbe, vielleicht noch einige Kräuter oder Mittelchen aufbewahren. Zusätzlich führen sie meist nur noch ihre rituelle 'Keule', die eher einem hölzernen, mit zahllosen Edelsteinen verzierten Szepter ähnelt und an dessen Spitze eine doppelt faustgroße Gesteinsknohle thront, in deren Innerem natürliche Edelsteine wachsen. Jedes Mal, wenn die Kraft der Keule verstärkt wird, löst sich ein Splitter in der Knohle, sodass die Vielfältigkeit der Rasselklänge mit dem Alter des Szepters steigt.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Achaz-Schamanen haben immer darauf zu achten, dass der Stamm nicht die Aufmerksamkeit der H'Ranga erlangt und auch andere nicht durch ihr Verhalten die ganze Welt zum Untergang verurteilen.

ZITATE

»Sei vorsichtig, Mensch. Dadurch könntest du die Aufmerksamkeit eines H'Ranga erregen.«

»Wie könnt ihr diesen Ort eurem H'Ranga weihen? Fürchtet ihr nicht, seine Augen auf euch zu ziehen? Ihr werdet durch euer Verhalten noch die ganze Welt zerstören.«

Hilfsmittel

Ritualhilfsmittel / Fetische: Edelsteine, leuchtende Farben für Zauberzeichen (bei Waldinsel-Achaz auch: Schuppenbemalung)

Hilfsfertigkeiten: Malen/Zeichnen, Gesteinskunde, Wildnisleben

Knochenkeule: hölzernes Szepter mit dicker Steinknohle voller Edelsteinsplitter am oberen Ende

Schamane der Achaz (8 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, KL 13, CH 13, FF 11, SO 3-4; Kultur Stammes-Achaz

Modifikationen: ASP +6 (aus Halbzauberer), MR +2 (davon 1 aus Halbzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Halbzauberer, Schutzgeist; Eingeschränkte Elementarnähe (Wasser, Feuer, Erde)

Kampf: Hiebaffen +3, Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +2

Natur: Fährtensuchen +2, Wettervorhersage +3

Wissen: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +4

Sprachen/Schriften: -

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten +4, das andere +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Achaz-Scha-

mane): Geister rufen 6, Geister bannen 4, Geister binden 3, Geister aufnehmen 3; Weihe der Keule

Rituale: Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Macht der Elemente, Rat der Ahnen; Kristallkraft bündeln (siehe MW 71)

Verbilligte Rituale: Ruf des Schamanen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Macht der Elemente], Ererbte / Beseelte Knochenkeule, Magiegeispür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Vom Schicksal begünstigt; Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit (nicht im Sonnenlicht zaubern), Lästige Mindergeister, Stigma (ungewöhnliche Fellfarbe, Muster), Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Vorurteile (Geweichte), Welfremd (gesamtes menschliches Götterbild), Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix, Neugier; Blutausch, Pechmagnet, Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit

Ausrüstung: Ein breiter Gurt mit zwei Beuteln, je ein daumengroßer Granat, Feueropal und Coelestin

(etwa 10 Karat), je ein etwa eigroßer Baryt, Achat und Aquamarin (etwa 100 Karat), Knochenkeule

Besonderer Besitz: geschliffene Edelsteine mit einem Materialwert von ca. 50 Dukaten

RITUALE DER ACHAZ-SCHAMANEN

I: Blick ins Geisterreich, Hauch des [Elements], Weckruf

II: Arngrims Höhle (Orklandachaz), Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Hilferuf Schützende Rotte, Tabuzone

III: Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Ruf des Schamanen, Schlangengeist

IV: Schlangenfluch, Schlingerruf (Wolfsruf)

V: Seeschlangenruf (Wolfsruf)

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Harmlose Gestalt, Herr über das Tierreich

III: Adlerschwinge, Haselbusch, Invocatio Minor, Zauberklinge

IV: Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

ROWIN UDEPBRANDS ERINNERUNGEN, TEIL 6

Jedes Frühjahr bringt neues Leben, wo anderes gegangen ist, und manchmal frage ich mich, warum gerade ich bleibe. Das Leben kommt mit der aufgehenden, wärmenden Praiosscheibe. Ein warmer Wind weht von Westen her über die zwölfgöttlichen Lande, Beleman genannt, und vertreibt die eisigen Finger des Herrn Firun, die das Land unter sich begraben. Das Lied des Windes kündigt von Freude und Liebe, von Wachsen und Gedeihen, es ist das Lied unserer Herrin Peraine. Es singt von Hoffnung, aber auch vom Mysterium des Lebens. Sei wachsam, denn selbst die schönste Frühlingsblume kann die giftigsten Dornen besitzen.

Diesen weisen Rat habe ich mein Lebtage beherzigt. Es ist wichtig für einen Geweihten der Götter, auch nach links und rechts im Zwölfkreis zu blicken. Allzu oft geschieht es, dass man voller Tatendrang und von vermeintlich festem Glauben erfüllt, den Dienst an den anderen Göttern aber leiden lässt. Wir müssen uns vor dem Stolz hüten, der der schlechteste Ratgeber ist. Heute bin ich mir dessen bewusst, doch damals noch war ich es nicht.

Wir, eine kleine Gemeinschaft von Rondrianern unter meinem Befehl, waren ausgesandt worden, um der Bruderkirche des Herrn Firun zur Seite zu stehen.

Ein vormaliger Tempel des Herrn Firun befand sich hoch im Norden Aventuriens und war von den Schergen Gloranas geschändet und entweiht worden. Ein übler Paktierer hatte aus diesem edlen Ort ein Unheiligtum des verderbten Eises gemacht. Wir sollten dafür sorgen, dass Geweihte des Firun wieder Zugang zum Tempel haben und ihn erneut einsegnen konnten.

Ich war über die Jahre gereift und gealtert. Meine Aufgaben im Namen der Herrin habe ich stets gewissenhaft erfüllt und meine zwölf Questen allesamt gemeistert, so dass ich für würdig befunden und vom Vorsteher meines Tempels zum Ritter der Göttin erhoben wurde. Jetzt trug auch ich, wie einst mein Ritter, die gekreuzten Schwerter auf meinem roten Mantel.

Ebenso hatte ich die Verantwortung für einen Novizen übernommen, der mir zugeteilt wurde, damit aus ihm ein Löwenritter würde. Sein Name war Antarion, ich glaube, er stammte aus der Warunkei. So es alle Götter, und Rondra denen vor, am heutigen Tage gut mit ihm meinen würden, könnte er noch vor seiner Zeit vor den Mauern von Alveran stehen und um Einlass bitten.

Unsere kleine Gruppe von Streibern war vor nicht mehr als einer Viertelstunde in den entweihten Tempel des Firun eingedrungen - und was uns dort erwartet hatte, war schlimmer gewesen, als wir es uns hätten träumen lassen. Es schien mir, als wären alle anderen den Klauen der Zantim und den Schergen des Paktierers zum Opfer gefallen. Erbittert und den Namen der Leuin im Herzen focht ich allein gegen meine beiden Gegner.

Ich fühlte Rondra bei mir, wie im Tempel, so auch in diesem Kampf. Wusste ich doch, dass der Ort, an dem ich für die Leuin stritt, auf solch verderbte Weise verunreinigt war, dass ihre Macht an der Schwelle dieses Unheiligtums endete. Von ihr konnte ich darum keine Hilfe erwarten. Aber allein das Wissen um ihre Liebe und ihren unbändigen Zorn erfüllte mich mit Hoffnung und entfachte meine Wut nur noch mehr. Dieser Ort musste den Göttern wieder zugänglich gemacht werden - und wenn ich bei der Erreichung dieses Zieles den Tod finden sollte, würde ich in Ehren sterben.

Antarion, mein Knappe, stürmte laut schreiend, fast kreischend, zu mir in den Saal, sein Schwert wirbelte er über seinem Kopf. Offenbar wollte er mir zu Hilfe eilen, ohne zu wissen, dass er durch seine Unvorsicht unser beider Leben in Gefahr brachte. Aber wie könnte ich es ihm verdenken, in einen Kampf zu stürmen, wenn der Zorn der Herrin Rondra in seinem Herzen so loderte wie in meinem.

Esgelang ihm, durch seinen überraschenden Ansturm die Aufmerksamkeit der beiden niederhöllischen Wesen auf sich zu lenken. Er wirbelte mitten zwischen sie und verwirrte sie zunächst durch seine unkontrollierten Schläge und halbherzigen Paradekombinationen. Nicht umsonst heißt es, dass der schlimmste Gegner des besten Fechters auf Dere nicht der zweitbeste Fechter Deres sei, sondern derjenige, der gerade eben erst ein Schwert zur Hand genommen hätte.

Unsere Gegner kannten dieses Sprichwort offenbar nicht oder es hatte für sie keine Bedeutung, da sie nur aus Klauen und Reißzähnen zu bestehen schienen. Mir gab diese Ablenkung aber genug Gelegenheit, mich einer der Bestien zuzuwenden und ihr meine ganze Aufmerksamkeit zu schenken.

Ich verzichtete darauf, meinen Novizen zu schelten und ihn nach draußen zu unseren Pferden zu schicken, um weiterhin auf diese Acht zu geben, wie ich es ihn zuvor geheißt hatte. Innerlich dankte ich der Göttin, dass sie Antarion den Mut gegeben hatte, sich zu mir in den ungleichen Kampf zu gesellen.

Ich selbst hätte an seiner statt wohl aber auch nicht gezögert, meinem Ritter im Kampf gegen zwei Kreaturen des Widersachers der Leuin zur Seite zu stehen.

Trotz meiner Schmerzen musste ich unwillkürlich lächeln. Einer der Zantim wandte sich wieder mir zu. Er hieb mit seiner Pranke auf mich ein. Mich traf ein Schlag, der gereicht hätte, einen Berg zu zermahlen.

Die Wucht ließ die Lederriemen meines Schildes reißen, so dass er in hohem Bogen durch den Saal flog. Mein Novize wurde ebenfalls von seinem Gegner getroffen und taumelte mehr tot als lebendig zurück. In seinem Gesicht stand der Schmerz, der der meinige hätte sein sollen. Als ob die beiden Zantim meine Schuldgefühle und Vorwürfe spüren konnten, ließen sie mir zwischen ihren Attacken gerade genug Zeit, um die Augen meines Schutzbefohlenen vor Schmerz flackern zu sehen. Beide Dämonenwesen schienen sich an meinen Gefühlen zu laben oder auf etwas zu warten. Warum töteten sie denn meinen inzwischen zusammengebrochenen Novizen nicht? Warum zögerten sie?

Hinter mir nahm ich eine Bewegung wahr. Einer meiner Begleiter, ein Ritter der Göttin mit Namen Wingalf, schien sich vor etwas in meinen Rücken zu retten.

Wir waren also nicht allein - der Herrin sei Dank! Wingalf war auf seiner fünften Queste und brannte darauf, sich zu beweisen. Nun würde er seine Chance bekommen, und ich freute mich für ihn. Doch meine Freude währte nur kurz. Was Wingalf jagte, tötete nicht nur ihn. Es löschte auch das Leben meines ersten Knappen aus.

Und wieder blieb ich zurück - siegreich zwar, doch mit denen tot an meiner Seite, die mit mir gefochten hatten. Mein Haar war grau geworden in jener Nacht und ich verbannte fortan den Stolz aus meinem Herzen.

DIE MYSTERIEN DER SCHAMANEN

Die hier präsentierten Schamanenrituale wurden in Form und regeltechnischer Handhabung weitestgehend den Liturgien angepasst, deren Beschreibung Sie auf S. 86ff. finden. Zum Ausführen eines Rituals ist eine Ritualprobe erforderlich, zu deren Ablauf siehe S. 118ff.

- **Name des Rituals:** Bei dem angegebenen Namen eines Rituals handelt es sich entweder um die Bezeichnung jener Kultur, bei der das Ritual am gebräuchlichsten ist (wie etwa ARNGRIMS HÖHLE), oder aber um einen spieltechnischen Oberbegriff für eine Fülle von ähnlichen Ritualen verschiedener Völker und Stämme, die in regeltechnischer Hinsicht gleich behandelt werden (wie etwa GEISTTHEILUNG oder MACHT DER ELEMENTE).

- **Grade:** Analog zu den Liturgien haben wir die Rituale in sechs Wirkungsgrade eingeteilt, die mit römischen Zahlen bezeichnet werden. Die Kosten unterscheiden sich jedoch von denen bei Ritualgebeten (siehe Kasten).

- **Ziel:** Die Angaben zum Ziel entsprechen denen der Liturgien (P bis PPPP für die Zahl der betroffenen Personen/Objekte, Z bis ZZZZ für die Größe einer betroffenen Zone), wobei statt G (für den Geweihten) natürlich S (für den Schamanen) verwendet wird. Jede Zehnerpotenz bei der Personenanzahl steigert den Grad des Rituals um jeweils 1; größere Zonen steigern den Grad des Rituals um 1 pro Faktor 3.

- **Herkunft:** Hier sind jene Kulturen genannt, die grundsätzlich Kenntnis von diesem Ritual besitzen - was nicht bedeutet, dass alle Schamanen dieses Volks das Ritual wirklich beherrschen. Die Reihenfolge ist ein Hinweis auf den Verbreitungsgrad (dies bleibt letztlich jedoch Meisterentscheid). Für die einzelnen Schamanenkulturen gelten folgende Abkürzungen: Wdm (Dschungelstämme, Verlorene Stämme, Miniwatu, Darna), Utu (Waldinsel-Utulus), Toc (Tocamuyac), Niv (Nivesische Stammeskulturen), Ork (Orkland und Svellttal-Okkupanten), Gob (Gobiin-Stämme und Festumer Ghetto), Gja (Gjalskerländer), Per (Ferkina), Tzk (Trollzacker), Ach (Stammes-Achaz)

- **Reichweite:** Neben den bei Liturgien verwendeten Kategorien Selbst, Berührung, Sicht und Fern finden sich hier oft auch Angaben über die maximale Entfernung, auf die das Ritual wirkt. *Berührung* kann stets auch durch die in der Hand gehaltene Knochenkeule erfolgen. Eine Erhöhung der Reichweite um eine Kategorie ist möglich (jedoch nicht weiter als Fern). Der Wechsel von *Selbst* auf *Berührung* beinhaltet automatisch den Zielwechsel von S auf P. Rituale mit dem Ziel S, denen die Fertigkeit *Geister aufnehmen* zugrunde liegt, können zwar durch Erhöhung des Ritualgrads ebenfalls auf eine andere Person gesprochen werden, dann wird allerdings eine Probe auf *Geister binden* abgelegt.

- **Ritualdauer:** Die Dauer der rituellen Handlungen wurde in Klassen unterteilt, wobei bei Spontanritualen die Dauer in Aktionen angegeben ist. Die verwendeten Zeitabschnitte sind: *Spontanritual* (üblicherweise zwischen 5 und 15 Aktionen) - *Kurzritual* (eine SR) - *Ritual* (ca. eine halbe Stunde) - *Großritual* (mehrere Stunden) - *Zyklus* (an mehreren Tagen wiederholtes Ritual). Eine Verminderung der Ritualdauer um eine Stufe erhöht den Grad des Rituals um eins; eine Verminderung um mehrere Stufen ist nicht möglich. Die Verwendung einer Hilfsfertigkeit steigert die Ritualdauer um eine Stufe, eine Verringerung durch Erhöhung des Grades ist dann nicht möglich.

- **Technik:** Hier finden Sie (kurz gefasst) die grundlegende Ritualtechnik sowie die Interpretation der Vorgänge aus der Sicht jener magischen Tradition, in der das Ritual am weitesten verbreitet ist (bei Herkunft als erstes aufgeführt). Welche Symbole, Gesten, Ritualgegenstände und Hilfsfertigkeiten dabei konkret zur Anwendung kommen, kann von Fall zu Fall verschieden sein und muss natürlich insbesondere für andere Kulturen an deren Geisterwelt angepasst werden - orientieren Sie sich bitte an den entsprechenden Kultur- und beispielhaften Professionsbeschreibungen. Die Beschreibung weit verbreiteter Ritual-

le ist hingegen möglichst neutral gehalten (da es hier allzu viele kulturelle Eigenheiten gibt), hier finden sich bisweilen einige Beispiele in eckigen Klammern angegeben.

- **Auswirkung:** Die Wirkung des Rituals in spieltechnischer Hinsicht, wobei RkP* für die bei der Probe übrig behaltenen Ritualkenntnispunkte steht.

- **Ritualprobe:** Hier ist die schamanistische Ritualfertigkeit angegeben, aufweiche die Ritualprobe abgelegt wird, außerdem etwaige zusätzliche Aufschläge oder (selten) Erleichterungen.

- **Wirkungsdauer:** Die Basis-Wirkungsdauer ist in den folgenden Stufen angegeben: *augenblicklich* / RkP* KR / RkP* x 10 KR / RkP* SR / RkP* Stunden / RkP* Tage / RkP* Wochen / RkP* Monate / RkP* Jahre / *permanent*. Bisweilen finden Sie statt der RkP* auch feste Zeitangaben. Eine Erhöhung der Wirkungsdauer um eine Stufe erhöht den Grad des Rituals um eins; es ist nicht möglich, die Wirkungsdauer um mehr als eine Stufe zu verlängern.

- **Varianten:** Bei manchen Ritualen sind Varianten mit abweichender Wirkung angegeben. Es ist jeweils in Klammer angegeben, wie sich die Variante spieltechnisch unterscheidet und ob sie eventuell nur in bestimmten Kulturen bekannt ist. Diese Varianten müssen nicht extra gelernt werden, sondern sind Teil des Rituals.

GRADE VON SCHAMANENRITUALEN

Rituale des I. Grades benötigen 1W AsP und verursachen keinen Modifikator auf die Ritualprobe.

Rituale des II. Grades kosten 2W AsP und sind um 2 Punkte erschwert.

Rituale des III. Grades erfordern 3W AsP und haben einen Malus von 4 Punkten.

Rituale des IV. Grades benötigen 4W AsP und erschweren die Probe um 6 Punkte

Rituale des V. Grades kosten 5W AsP, davon 1/10 permanent, und sind um 8 Punkte erschwert.

Rituale des VI. Grades kosten 6W AsP, davon 1/10 permanent. Der Probenaufschlag beträgt 10 Punkte.

Veränderung von Ritualen: Wie bei Liturgien kann auch bei Ritualen das Ziel erweitert, die Wirkungsdauer verlängert sowie die Ritualdauer verkürzt werden (und zwar jeweils um höchstens eine Kategorie), was pro Veränderung den effektiven Grad um eins erhöht und die Ritualprobe um 2 Punkte erschwert. Außerdem sind bei manchen Ritualen stärkere Wirkungsformen aufgeführt, denen ein höherer Grad zugewiesen wurde.

Kosten: Ein Schamane kann niemals genau vorhersagen, wie viel Kraft ihn ein Ritual kosten wird. Denn obwohl er die Mächtigkeit des Geistes und dessen Bereitschaft, sich seinem Willen zu fügen, ungefähr einschätzen kann, bleibt es doch meist unwägbaren Faktoren überlassen, welchen Preis dieser letztlich für seine Dienste verlangt (bzw. wie anstrengend ein Kampf gegen ihn wird). Übersteigen die erwürfelten AsP den derzeitigen AE-Vorrat des Schamanen, kann er mittels der *Verbotenen Pforten* (so er diese SF beherrscht) den geforderten Preis immer noch mit seinem Blut zahlen.

Ist er dazu nicht bereit oder in der Lage, misslingt nicht nur das Ritual (bei Verlust aller AsP), und es besteht die Gefahr, dass er in der Geisterwelt gefangen bleibt (siehe dazu Gefahren in der Geisterwelt).

APRUFUNGEN DES GROßEN GEISTES – RITUALE DER HOCHSCHAMANEN

Die Hochschamanen von Kamaluq, den Himmelswölfen und Tairach kennen eine Reihe von Ritualen, die sich von den üblichen Schamanenritualen deutlich abheben. Dabei rufen sie die Macht ihres 'Großen Geistes' (rcsp. ihrer Gottheit) an und nehmen einen Teil davon in sich

DAS ERLERNEN VON RITUALEN

Für das Erlernen von Schamanenritualen gilt Ähnliches wie für das Erlernen von Liturgien (siehe S. 27ff): Auch dieses Wissen wird eifersüchtig gehütet, wobei der Austausch dadurch noch erschwert wird, dass es sich bei den schamanistischen Tradition einer Kultur ja nicht um eine gemeinsam praktizierte Religion handelt. Die Weitergabe rituellen Wissens findet außerhalb der traditionellen Ausbildung des eigenen Schülers fast ausschließlich bei Stammestreffen statt - zwischen verschiedenen Stämmen hingegen nur in Ausnahmefällen. Folgende Voraussetzungen müssen zum Erlernen eines Rituals daher erfüllt sein:

- Der Schamane muss in der bei *Ritualprobe* genannten Ritualfertigkeit einen Wert aufweisen, der dem doppelten des Ritualgrads entspricht.
- Der Schamane muss einen willigen Lehrmeister seiner eigenen schamanistischen Tradition finden (der Austausch rituellen Wissen zwischen verschiedenen Traditionen ist ausgesprochen selten und setzt eine intensive Beschäftigung mit den religiösen Grundlagen des Lehrmeisters voraus — ein Prozess, der mehrere Monate, Jahre oder gar Schamanenleben in Anspruch nimmt und nicht in Regeln gefasst werden soll).
- Der Lehrmeister muss einen TaW *Lehren* von mindestens 7 aufweisen und natürlich das gewünschte Ritual (und falls es in verschiede-

auf, um sich selbst dadurch zu stärken oder mit dieser Kraft die entsprechende Ritualwirkung hervorzubringen. Der Spieler des Hochschamanen legt dazu eine Probe in *Geister aufnehmen* ab, regeltechnisch handelt es sich jedoch um ein Mirakel oder eine Liturgie (siehe dazu **Die zweite Initiation** auf S. 120 und die Regeln zu Mirakeln und Liturgien auf Seite 24ff). Eine Aufstellung der jeweils möglichen Mirakel und Liturgien finden sie bei den drei Schamanenprofessionen aufgeführt

nen Varianten gelehrt wird, z.B. *Kraft des Tieres*, auch in der richtigen Form) beherrschen.

Der Unterricht in dem entsprechenden Ritual dauert pro Grad des Rituals zwei Tage (entsprechend 5 ZE Lerndauer pro Tag) und erfordert eine erfolgreiche Ritualprobe des Schülers je nach Ritualgrad (und mit den entsprechenden Modifikatoren, zusätzlich erleichtert um die halben TaP* einer *Lehren-Probe* des Lehrmeisters). Bei Misslingen der Probe kann sie mit einem Aufschlag von 3 Punkten nach einer weiteren Lernperiode wiederholt werden. Die Probe geht mit einem AsP-Aufwand je nach Ritualgrad einher (auch wenn die Wirkung selbst nicht zwangsläufig ausgelöst wird).

Das Erlernen eines Schamanenrituals kostet 50 AP pro Ritualgrad. Handelt es sich um ein Ritual, das in verschiedenen Formen gelernt werden kann (z.B. *Kraft des Tieres*), betragen die Lernkosten die Grad-Differenz zwischen bereits erlernter und noch zu lernender Variante mal 50 AP.

Die schriftliche Fixierung von Schamanenritualen wäre zwar theoretisch möglich, wird aber von keiner Tradition gepflegt - was nicht heißen soll, dass sich in entsprechenden Relikten oder Artefakten nicht entsprechende Aufzeichnungen finden können.

DIE RITUALE IM EINZELNEN

Arngrims Höhle II / Z

Herkunft: Niv, Ach (nur Orkland-Achaz), Gja, Gob

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Die Kaskju sucht einen geschützten Bereich (zwischen Felsen, in einer Höhle, Erdmulde o.a.), bestreut das Gebiet mit getrockneten Frühlingsblüten oder -samen und klopft die Wintergeister aus dem Boden.

Auswirkung: Der verzauberte Bereich (RkW Schritt Radius) wird zu einer Oase im kalten Winter. Die Temperaturen steigen, so dass Schnee schmilzt, Eis zu trinkbarem Wasser wird und die Menschen vor dem Erfrieren geschützt sind. Selbst ein Sturm fällt weniger harsch aus. Bezogen auf die beim Zaubern CALDOFRIGO genannten Temperaturklassen (siehe LC 35) wird die Umgebungstemperatur um eine Stufe heraufgesetzt (nicht über *Praiosommer* hinaus). Windstärke und Niederschlagsmenge sinken nach Meistermaßgabe (zusätzlich zu dem natürlichen Schutz, den der geschützte Bereich bietet). Es ist nicht möglich, dieses Ritual nur auf einen einzelnen Gegenstand zu wirken.

Ritualprobe: Geister bannen

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Varianten: Soll die Temperatur um mehrere Stufen heraufgesetzt werden, steigt der Grad des Rituals pro zusätzlicher Stufe um 1. Auch hierbei ist es nicht möglich, die Temperatur über *Praiosommer* hinaus anzuheben.

Aufmerksamer Wächter II / P

Herkunft: Gob, Wdm, Utu

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Die Gobiin-Schamanin malt ein besonders wachsaues Tier [der Medizinnmann postiert ein geschnitztes Abbild des Tieres] an einer Stelle, von wo aus man eine gute Aussicht hat.

Auswirkung: Der Tiergeist in dem Bild beobachtet die Umgebung und lässt einen Warnruf ertönen, wenn sich Raubtiere oder andere bedrohliche Gestalten nähern. Sinne und Stimme sind die des gemalten Tieres, d.h. ein gemalter Eichelhäher sieht das, was auch ein echter Vogel sähe, der an derselben Stelle säße (nachts also z.B. nichts). Auch die Einschätzung, was als 'gefährlich' gilt, ist die des abgebildeten Tieres: Ein Affe würde bei einer umherschleichenden Katze keinen Alarm geben, besagter Eichelhäher aber sehr wohl. Der ignoriert hingegen den Skorpion, der dem Affen sehr wohl Furcht einjagen würde.

Es kann natürlich auch ein Tier dargestellt werden, das sich hauptsächlich auf einen anderen Sinn verlässt, z.B. ein Fuchs, der warnend bellt, wenn er Gefahr wittert. Selbstverständlich können nur solche Tierarten gewählt werden, die der Schamanin auch vertraut sind.

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Blick in Liskas Auge II / S

Herkunft: alle

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Ritual

Technik: Die Kaskju zeichnet sich mit Kohle oder Ruß ein Wolfsauge auf die Stirn und versenkt sich in einer kurzen Trance in die Sterne. Dann ruft sie die Wolfgeister. Wie sich das Ritual in anderen Kulturen als der nivesischen gestaltet, hängt von der Art der Geister ab, die sie um Rat fragen. *Auswirkung:* Die Schamanin kann aus den Sternen lesen, als besäße sie die Gabe *Prophezeien* — sie beherrscht diese Gabe für die Dauer des Rituals auf einem Wert von RkP*/2. Besitzt sie die Gabe bereits, gilt dies als Bonus auf diese Gabe.

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: für die Dauer des Rituals

Blick ins Geisterreich I / S

Herkunft: alle

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Der Schamane ruft seine Hilfsgeister an, um seine Wahrnehmung für ansonsten unsichtbare Geister zu schärfen [je nach Kultur legt er dazu den Kopfschmuck eines besonders scharfsichtigen Tieres an, fügt sich eine rituelle Wunde in Form eines dritten Auges zu oder ähnliches]. *Auswirkung:* Der Schamane nimmt magische Wirkungen in RkW Schritt Entfernung wahr und interpretiert sie als unterschiedliche Geister. Damit entspricht dieses Ritual in seiner Wirkung

dem Zauber Odem (siehe **LC 128**), allerdings ohne die dort beschriebenen Probenmodifikationen.

Die optische Wahrnehmung der normalen Welt ist während der Wirkungsdauer hingegen eingeschränkt, so dass entsprechende *Sinnenschärfeproben* um RkP*/2 Punkte erschwert werden. Bei diesem Ritual können die doppelten RkP* zur Veränderung der RD verwendet werden. (Details siehe den Abschnitt zur Seelenreise in **MGS 152**).

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: RkP* KR

Varianten: Das Ritual wird oft als Spontanritual gewirkt: Die Ritualdauer sinkt auf 6 Aktionen, der Grad steigt um 1. Will der Schamane einen intensiveren Blick wagen, so kann er die Wirkungsdauer des Rituals verlängern.

Auf Grad II ist die Wirkungsdauer auf das Zehnfache verlängert, so dass der Schamane entweder ein größeres Gebiet absuchen oder einen bestimmten 'Geist' so genau betrachten kann, dass er in der Lage ist, seine Macht grob einzuschätzen und seine Art zu erkennen (falls ihm bekannt). Wirkt der Schamane auf derart analysierte Geister/ Zaubervirkungen im Anschluss ein Ritual, so ist dieses um RkP*/2 Punkte erleichtert. Mit **Grad III** hat der Schamane RkP* SR Zeit für seine Betrachtungen, was ihn selbst die feinsten 'Geisterspuren' erkennen lässt (und in etwa einem OCULUS ASTRALIS entspricht, s. **LC 127**). Anmerkung: Bedenken Sie immer, dass Schamanen alles, was sie mit Hilfe dieses Rituals sehen, als Geister interpretieren. Warum sie jedoch andere Dinge, die sie ebenfalls als Geister bezeichnen, wie zum Beispiel Krankheiten, damit nicht erkennen können, dafür gibt es unterschiedliche Erklärungsmuster, die teilweise von Schamane zu Schamane wechseln.

Blutsbund I/P + P

Herkunft: Niv, Gja, Trz, Per, Ork

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Die beiden Partner bereiten sich gegenseitig in einer Schwitzhütte vor und kleiden sich in traditionelle Gewänder. Im Laufe der mehrstündigen Zeremonie tauschen sie gegenseitig ihr Blut aus (beide verlieren je W6 LeP, einen davon permanent), die Schamanin hat dabei nur anleitende Funktion.

Auswirkung: Nivesen nennen das Ritual RANGILD UND RISSAS HOCHZEIT, in anderen Kulturen nimmt es eher den Charakter einer Blutsbrüderschaft an. Grundsätzlich kann ein Blutsbund aber sowohl zwischen Ehepartnern als auch zwischen Freunden und sogar zwischen Mensch und Tier geschlossen werden (vor allem bei Nivesen sind Mensch-Wolf-Bindungen üblich). Das Ritual verbindet, ähnlich dem *Freundschaftslied* der Elfen (s. **MWW 49f.**), die Seelen der beiden Blutskameraden miteinander. In extremen Gefühlslagen fühlen sie das Leid oder die Freude des anderen, können bei dem anderen *Heilkunde Seele-Proben* mit einem um die RkP* erhöhten Wert durchführen (auch wenn sie das Talent nicht besitzen) und spüren den Tod des anderen im selben Augenblick. Man kann mit mehreren Personen blutsverbunden sein, jedoch erhöht jede schon bestehende Verbindung eines der Partner den Grad des Rituals um eins.

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: permanent

Brazoragh Ghorkai - Brazoraghs Hieb III / P(S)

Herkunft: Ork, Per

Reichweite: Berührung / Selbst

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Tairach-Priester tötet einen Stier, während er den Herrn der Jäger und Kämpfer um Kraft anruft. Dadurch bindet er den Geist des Stieres in dessen warmem Blut, mit dem er sich selbst und seine Keule (bzw. den Nutznießer samt dessen Waffen) einreibt.

Auswirkung: Gelingt das Ritual, erhält der Schamane übernatürliche Kampfkraft (die RkP* können frei auf AT, PA und TP verteilt werden, zudem steigt der TaW *Selbstbeherrschung* um RkP*). Die beeindruckendste Wirkung ist jedoch sicherlich, dass jeder Hieb sein Opfer trifft wie die Hörner eines mächtigen Stieres und automatisch als *Angriff zum Niederwerfen* gilt (siehe **MBK 40**).

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Stunden (höchstens bis zum nächsten Sonnenaufgang)

Variante: Das Ritual wird von mächtigen Schamanen gerne auch auf einige der besten Krieger des Stammes gesprochen (**IV/PP**), wozu jedoch zwei bis drei Stiere geopfert werden müssen.

Ergochai Tairachi - Tairachs Sklaven IV / P

Herkunft: Ork

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Tairach-Priester bringt während einer mehrstündigen Opferzeremonie ein Tier langsam zu Tode. Dann begibt er sich durch Selbstgeißelung in einen tiefen Trancezustand, löst seinen Geist vom Körper und lässt ihn in den Leichnam fahren.

Auswirkung: Der Körper des getöteten Tieres wird für die Wirkungsdauer zu untotem Leben erweckt. Außerdem transferiert der Schamane seinen Geist in das tote Geschöpf (die Werte entsprechen einem mittels *Khurkachai Tairachi* erhobenen Wesen), was regeltechnisch wie eine SEELENWANDERUNG (**LC 150**) gehandhabt wird. Der Körper des Schamanen bleibt als seelenlose Hülle zurück.

Sein Geist kann den toten Körper beliebig lenken und kehrt nach Ablauf der Wirkungsdauer (oder wenn die LE des toten Körpers aufgebraucht ist) wieder in den eigenen Leib zurück. Für jede Meile Entfernung, die zu diesem Zeitpunkt zwischen den beiden Körpern hegt, verliert der Schamane jedoch W6 AsP (die auch ganz oder teilweise in LeP bezahlt werden können).

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Stunden (oder bis der Leichnam zerstört wird)

Variante: Das Ritual an einem denkenden Wesen durchzuführen, erfordert **Grad V**.

Exorzismus II / P

Herkunft: alle

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual (Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang)

Technik: Ein Exorzismus bedarf großer Vorbereitungen: zauberkräftige Farben, um den Körper des Besessenen mit den richtigen Symbolen bemalen zu können, Kräuterrauch, um den Patienten zu beruhigen und sich selbst in Trance zu versetzen, Schutzkreise und Amulette, damit der

ausgetriebene Dämon nicht in Umstehende fährt und vielerlei mehr. Zudem müssen manche Besessene natürlich gefesselt werden. Im Laufe des Rituals nimmt der Schamane Kontakt zum Geist auf und befiehlt ihm, den Körper zu verlassen.

Auswirkung: Mittels dieses Rituals können alle Arten von Beeinflussung von Geist oder Körper aufgehoben werden, was auch astrale Wirkungsmatrizes mit einschließt: Hexenflüche, druidische Herrschaftsrituale, Besessenheit durch Geister (**Grad III**) sowie durch mindere (**Grad IV**) und gehörnte (**Grad V**) Dämonen. Bei aufzuhebenden Zaubern wird der Grad von der permanent darin gebundenen Astralenergie bestimmt: 0 pAsP (**Grad II**), 1 pAsP (**Grad III**), 2 bis 4 pAsP (**Grad IV**), 5 oder mehr pAsP (**Grad V**). Außerdem müssen dabei abweichend von den üblichen AsP-Kosten eines Rituals mindestens ebenso viele pAsP vom Schamanen aufgewandt werden.

Zauber, Flüche und Herrschaftsrituale werden durch dieses Ritual aufgehoben, ausgetriebene Geister oder Dämonen werden in ihre Sphäre zurückgeschickt (siehe PENTAGRAMMA) - stattdessen kann sich der Schamane aber auch entschließen, sie in ein entsprechend vorbereitetes Gefäß zu binden, welches er unmittelbar danach durch das Ritual *Geisterkerker* versiegeln muss (was die Ritualprobe erheblich erleichtert).

Ritualprobe: Geister bannen + ZfP* des aufzuhebenden Spruches oder + Austreibungsschwierigkeit des Geistes oder + Beschwörungsschwierigkeit des Dämons (die Zuschläge werden halbiert, wenn der Geist in ein Gefäß gebunden wird)

Wirkungsdauer: augenblicklich

Varianten: Wird die Ritualdauer zum Zyklus ausgeweitet, kann der Probenzuschlag für jeden weiteren Tag um einen Punkt abgebaut werden.

Farben des Krieges III / PPP

Herkunft: Wdm, Utu, Tzk, Gob, Toc

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Medizinnmann rührt aus Blut und Knochenmehl von Gefallenen, der Asche eines Speerschaftes, dem Schweiß eines Kämpfers und anderen Zutaten, die das geplante Kriegsziel symbolisieren, eine Hautfarbe (Luloo) an und ruft schützende Geister in sie herab.

Auswirkung: Das verzauberte Luloo reicht für RkW/2 Krieger. Es verleiht während der Wirkungsdauer (egal, wann es aufgetragen wird) größere Kampfkraft: MU +2, AT +2, FK +2 und *Sinnenschärfe* +4. Diese Boni gelten jedoch nur, solange die Krieger das vom Schamanen definierte Kriegsziel verfolgen - andernfalls kehren sie sich ins Gegenteil um.

Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Variante: Auf Grad IV reicht das Luloo für insgesamt RkW x5 Krieger.

Fluch der Verwirrung III / P / nur Hochschamanen

Herkunft: Utu

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Spontanritual (12 Aktionen)

Technik: Der Medizinnmann setzt sich eine Maske des Wahnsinns auf, stimmt ein wildes Kreischen an, verrenkt sich die Glieder und springt herum wie ein Verrückter. Dann ruft er die Geister der Verwirrung an und deutet auf das Opfer.

Auswirkung: Der Schamane beschwört einen

Karunga (siehe **MGS 67**) und hetzt diesen auf seinen Gegner: Der Dämon führt am Opfer während der Wirkungsdauer den Dienst *Verwirren* aus. Der Schamane muss keine weiteren Kosten für diesen Dienst bezahlen (misslingt die Ritualprobe jedoch mit einem Patzer, wird er selbst Opfer der Verwirrung).

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: RkP* KR

Freie Seelenfahrt III / S

Herkunft: alle

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Schamane versetzt sich seinen Gewohnheiten entsprechend in eine tiefe Trance und ruft befreundete Geister an, die seine Seele in die Geisterwelt geleiten sollen.

Auswirkung: Der Schamane begibt sich in die Geisterwelt. Die RkP* kann er dazu verwenden, entweder die Realitätsdichte oder seine spieltechnischen Werte in der Geisterwelt zu verändern. Details zur Freien Seelenfahrt finden Sie im Kapitel Die Geisterwelt in **MGS 152ff.**

Ritualprobe: Geister rufen

Wirkungsdauer: augenblicklich (Das Ritual bringt den Schamanen nur in die Geisterwelt, für die Rückkehr muss er selbst sorgen.)

Varianten: Alle Kulturen nutzen dieses Ritual zur *Initiation* (IV / P oder / S + P), um einen angehenden Schamanen in die Geisterwelt zu schicken oder zu begleiten. Die Gjalskerländer Brenchi-Dün verwenden es außerdem als *Weg zum Odün*, um ihren Tierkriegern die Geisterwelt für die Visionsquesten zu öffnen (siehe auch **MWW 75f.**).

Gaben der Erde III / S

Herkunft: Gob

Siehe **WILD FINDEN**, S.151

Geisterbote II / P

Herkunft: alle

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Schamane formt aus Lehm, Holz, einer Alraune o.ä. sowie einem Körperteil des zu Verzaubernden (Haarlocke, Fingernagel ...) ein Abbild von dessen Leib. Dann ruft er während ständiger Rezipitation dessen, was über diese Person weiß, deren Geist an, auf diese Nachbildung aufmerksam zu werden.

Auswirkung: Der *Geisterbote* ermöglicht es dem Schamanen, ein beliebiges Ritual mit dem Ziel P auf beliebige Entfernung zu sprechen, wobei die Nachbildung ihm als Repräsentation der abwesenden Person dient. (Dieses zweite Ritual ist allerdings etwas erschwert: Sein Grad wird um 1 erhöht.) Dazu muss er nur die Person (nicht jedoch ihren Aufenthaltsort) kennen und einen Körperteil von ihr besitzen.

Das darauffolgende Ritual wird dadurch um einen Grad aufgestuft.

Ritualprobe: Geister rufen, erschwert um die Entfernung zu der Person in Meilen sowie um bis zu +/-3 für schlechte / gute Kenntnis der Person.

Wirkungsdauer: Das folgende Ritual muss vor dem nächsten Sonnenuntergang begonnen werden.

Geisterkerker II / P

Herkunft: alle

Reichweite: RkW Schritt

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Der Medizinnmann spricht und singt Bannsprüche auf das Gefäß, in dem der böse Geist sitzt, dann stellt er tanzend seinen Sieg über den Geist nach und verschließt schließlich das Gefäß, während er weitere Schutzzeichen darauf malt. **Auswirkung:** Einige Schamanentraditionen halten es für zu gefährlich, ausgetriebenen bösen Geistern (meist handelt es sich um Dämonen) ihre Freiheit zu lassen (resp. sie in ihre Sphäre zurückzuschicken), und binden sie daher umgehend in ein Gefäß, um dessen Bewachung sie sich kümmern können. Dieses Ritual kann einen Geist nur einsperren, aber nicht einfangen, weswegen es unmittelbar nach einem *Exorzismus* oder einem *Großen Geisterbann* gewirkt werden muss (siehe dort).

Wird das Gefäß geöffnet oder stark beschädigt, erlangt der Geist seine Freiheit zurück, Gleiches gilt auch nach Ablauf der Wirkungsdauer oder



bei Misslingen des Rituals. In den meisten Fällen wendet sich der Geist dann sogleich gegen den Nächststehenden - nicht selten, um von dessen Körper Besitz zu ergreifen und darin Rache an seinem Bezwinger zu üben. Solange der Geist jedoch gefangen ist, kann das Ritual während der Wirkungsdauer beliebig oft und ohne weitere Zuschläge wiederholt werden, wodurch sich die noch verbleibende Wirkungsdauer entsprechend verlängert.

Ritualprobe: Geister binden (+selbst gewählte Erleichterung bei *Exorzismus*, siehe dort)

Wirkungsdauer: RkP* Tage (Die Bindung des Geistes setzt mit Beginn des Rituals ein.)

Varianten: Oft wird dieses Ritual nur ausgeführt, um Kräfte für eine endgültige Lösung zu sammeln: Dies kann sowohl eine endgültige Austreibung durch einen neuerlichen *Exorzismus* als auch die Variante der dauerhaften Versiegelung sein (**Grad IV**; Großritual, Wirkungsdauer: bis

das Gefäß zerstört wird), bevor der Geisterkerker in einer Tabuzone vergraben oder am Meeresgrund versenkt wird. Medizinnmänner kennen zudem eine eigene Variante zur Versiegelung eines Schrumpfkopfes, die jedoch innerhalb von RkW Stunden nach dem Tod vollzogen werden muss und einen eventuell vorhandenen ruhelosen Totengeist dauerhaft bindet (**Grad II**; Großritual; Wirkungsdauer: bis der Schrumpfkopf geöffnet wird).

Geistheilung II/P

Herkunft: alle

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual, bei Krankheiten Großritual (halbe Stufe der Krankheit in Stunden)

Technik: Der Schamane bereitet den Leib des Erkrankten oder Verwundeten [mit Kräutern, Farben, ...] vor, nennt die Krankheitsgeister beim Namen und fordert sie auf, den Körper zu verlassen. Dazu lockt er sie [mit Tänzen, Gesängen, Opfergaben ...] hervor und vertreibt sie dann [meist im fliehenden Rauch eines Feuers].

Gelegentlich haben die Geister den Körper aber nachhaltig beschädigt, dann muss der Schamane durch die Haut des Verwundeten in dessen Leib greifen, um Knochen zu richten oder Fremdkörper zu entfernen. Meist wird dieses Ritual nicht eigenständig, sondern zur Unterstützung profaner Heilmethoden verwendet.

Auswirkung: Mit diesem Ritual kann der Schamane nicht nur Wunden, sondern auch Krankheiten oder Vergiftungen heilen und sogar Reisende von ihrem Weg ins Totenreich zurückholen. Er muss jedoch genau erklären, welche Wunden / Krankheiten / Vergiftungen er zu heilen gedenkt (dies bestimmt den Probenzuschlag, siehe unten). Die Geistheilung vertreibt nur 'kleine Krankheitsgeister' - sollte der Patient unter einem Zauber, einem Fluch / Ritual oder einer Besessenheit leiden, deutet der Schamane dies als 'großen Geist', der mittels *Exorzismus* bekämpft werden muss (ob es sich um einen kleinen oder einen großen Geist handelt, kann durch entsprechende *Heilkunde*-Proben oder den *Blick ins Geisterreich* erkannt werden - beim *Blick* werden Krankheiten, Wunden und Vergiftungen nicht offenbar).

Ritualprobe: Geister bannen, erschwert um die zu heilenden LeP oder um die doppelte Stufe der Krankheit oder die Stufe des Giftes (hegt die LE des Patienten bereits unter null, so zählt jeder Lebenspunkt dreifach, die Heilwirkung setzt jedoch unmittelbar mit Beginn des Rituals ein)

Wirkungsdauer: augenblicklich

Geleit des Nipakau I / P

Herkunft: Wdm, Utu, Toc

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: Der Medizinnmann beschwichtigt den Nipakau des Verstorbenen und entlässt ihn mit Gesang und Tanz in den ewigen Dschungel, dann vernäht er Mund und Augen des Leichnams.

Auswirkung: Das Ritual muss binnen RkW Stunden nach dem Tod des Wesens erfolgen und macht

einen tierischen oder menschlichen Leichnam unbrauchbar für jegliche nekromantische Zwecke (entsprechende Rituale sind um 10 +RkP* Punkte erschwert). Sollte sich der Totengeist des Verstorbenen noch im Diesseits befinden, ermöglicht es dem Schamanen außerdem, diesen unmittelbar danach mittels *Geisterkerker* zu binden.
Ritualprobe: Geister bannen
Wirkungsdauer: permanent

Gesang der Wölfe I / P

Herkunft: Niv
Reichweite: Fern (10 x RkP* Meilen)
Ritualdauer: Kurzritual (Es ist jedoch durchaus üblich, auf eine Antwort direkt noch einen Gesang zu erwidern, dafür ist dann auch die Ritualdauer nur noch ein Spontanritual.)
Technik Die Kaskju opfert den Gabetaj, wirft sich ein Wolfsfell über (oder verwandelt sich in ihre Wolfsgestalt) und sendet ein lautes Heulen über das Land.

Auswirkung: Auf diese Weise können sich Kaskjua über große Entfernungen hinweg in der Sprache der Wölfe verständigen. Einseitiges 'Mithören' ist nur innerhalb der tatsächlichen Umgebung möglich, in der man das jeweilige Heulen hören kann (also immerhin einige Meilen), doch die Wirkung des Rituals trägt weiter als der Schall.

Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: RkP* x 10 KR

Gharyak Maruki III / P

Herkunft: Ork
siehe REITENDER GEIST, Seite 149

Hairuf IV / PP

Herkunft: Toc
siehe WOLFSRUF, Seite 141

Hauch des [Elements] I / P

Herkunft: alle
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Der Schamane nimmt eine kleine Menge des gewünschten Elements in die linke Hand und lässt [entsprechend der Tradition seiner Kultur] den Hauch des elementaren Geistes durch sich selbst hindurch in das Objekt fließen, welches er mit der rechten Hand berührt.

Auswirkung: In dem maximal truhengroßen Gegenstand wird für die Wirkungsdauer ein Hauch von elementarer Essenz gebunden. Die genaue Wirkung hängt von dem gewählten Element ab (wobei hier die kulturabhängige Beschränkung durch *Eingeschränkte Elementarnähe* gilt): *Feuer* lässt das Objekt in schwach aus sich selbst heraus leuchten (Stärke des Lichts abhängig von RkP* entsprechend dem FLIM FLAM), *Wasser* macht harte Materialien formbar (entsprechend HARTES SCHMELZE, jedoch nur 10 Kubikzentimeter pro RkP*, halbkugelförmig), *Erz* erhöht das Gewicht, *Luft* senkt es (um jeweils 5 % pro RkP*), *Humus* beschleunigt Wachstum (Moos sprießt in den Ritzen eines Steins, eine Pflanze treibt zusätzliche Knospen) und *Eis* kühlt und konserviert (Temperatur sinkt um die doppelten RkP* in Grad). Die angegebenen Wirkungsstärken in Abhängigkeit von den RkP* gelten jeweils für den Beginn der Wirkungsdauer und nehmen bis zu deren Ende gleichmäßig ab.
Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* SR

Varianten: Auf Grad II beträgt die Wirkungsdauer RkP* Stunden, auf Grad III RkP* Tage.

Heimführung der Herde III /PPP

Herkunft: Fer, Ork, Gob, Niv
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Ritual
Technik: Der Nuranshär verbrennt Gras oder Laub auf einem Feuer aus Dung seiner Tiere und streut Salz in alle Himmelsrichtungen.
Auswirkung: seine Viehherde kommt eilig zu ihm.
Ritualprobe: Geister rufen +1 pro Meile
Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Varianten: Das Ritual kann auch nur für einzelne verirrte Tiere gewirkt werden (I). Um hingegen Jagdwild herbeizulocken, wird das Feuer auf einer Fährte des Tiers angezündet und passendes Futter verbrannt (Grad III für ein Einzeltier, Grad V für eine Wildtierherde).

Herz des Tieres IV / PP

Herkunft: Gja, Wdm, Utu, Fer, Trz, Ork
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Großritual
Technik: Der Brenoch-Dün sammelt die auserwählten Personen um den Körper des getöteten Tieres. Jeder Beteiligte schneidet ein Stück heraus und wirft es in einen Kessel, zuletzt tut der Schamane selbiges mit dem Herz. [Eventuell ritzen die Beteiligten auch noch ihre Stirn unter dem Haaransatz und lassen ihr Blut in den Kessel fließen.] Die Masse aus Fell, Fleisch, Fett, Blut und Knochenmark wird nun unter Gesang und Tanz aller Beteiligten sowie weiteren Zugaben mehrere Stunden gekocht - um schlussendlich aufgeteilt und von den Ritualteilnehmern verzehrt zu werden.

Auswirkung: Es handelt sich im Grunde um eine Großform des Rituals GEIST DES TIERES, jedoch kann durch die Auswahl bestimmter Teile des Tieres beeinflusst werden, welche von dessen Eigenschaften übernommen werden: Der Meister gibt dem Schamanen-Spieler vier Talente, Eigenschaften oder Kampfwerte zur Auswahl, auf die dieser die RkP* beliebig verteilt - diese Boni gelten dann während der Wirkungsdauer für jeden Ritualteilnehmer. Außerdem kann die Wirkung durch das eigene Blut der Beteiligten gesteigert werden: Für je 3 LeP, die jeder Beteiligte zu opfern bereit ist, steigen die RkP* um einen Punkt.

Ritualprobe: Geister aufnehmen
Wirkungsdauer: RkP* Tage

Hilferuf II / P

Herkunft: alle
Reichweite: RkP* mal 100 Schritt Radius
Ritualdauer: Spontanritual (10 Aktionen)
Technik: Mit nur geringster Vorbereitung (da meist aus einer Notlage heraus) stößt der Schamane einen hilfesuchenden Schrei aus, der bis in die Geisterwelt hörbar sein soll.

Auswirkung: Der Schamane ruft ein Wesen aus der Gruppe der (Toten-)Geister, einen Kobold oder ein Feenwesen herbei. Die Wirkung entspricht den Zaubern GEISTERRUF, KOMM KOBOLD KOMM oder ZAUBERWESEN DER NATUR. Der Schamane kann nicht selbst entscheiden, welches dieser Wesen erscheint - es manifestiert sich von allen innerhalb des Wirkungsradius befindlichen Wesen jenes, das dem Schamanen in seiner Notlage am ehesten behilflich sein kann und will.

Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: 10-RkP* KR, bis das Wesen erscheint oder herbeikommt - wie lange es bleibt, ist ihm selbst überlassen.
Variante: Der Hilferuf kann auch auf eine der oben genannten Gruppen (Grad III) oder gar auf ein bestimmtes Geisterwesen (Grad IV), das der Schamane kennen muss, beschränkt werden — diese Form wird vor allem bei Achaz-Schamanen verwendet, denen der Hilferuf an *alle* H'Ranga der Umgebung als zu gefährlich erscheint.

Jagdfieber I / S

Herkunft: Trz, Fer
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Ritual
Technik: Der Shochzul setzt sich in einen Kreis aus Federn und bestreicht Hände, Augen, Arme und Beine mit roter Farbe. Dann ruft er das Tier an, dessen Fährte er finden will.
Auswirkung: Der Schamane wird schnellstmöglich die Fährte eines Tieres der gewünschten Art finden und ihr besonders gut und ausdauernd folgen können: Das Talent *Fährtsuchen* steigt dafür um RkP*, die Ausdauer um die doppelten RkP*. Allerdings wird er dabei sein ganzes Streben darauf richten, eine Fährte zu finden und das Tier daraufhin zu verfolgen. Dieser Drang endet erst mit der Wirkungsdauer oder wenn das Tier erlegt wurde - sich dagegen zu wehren, erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +RkP*. Auch wenn die Suche erfolg- oder gar aussichtslos ist, wird der Schamane sie fortsetzen und am Ende der Wirkungsdauer entkräftet zusammenbrechen (pro Stunde 1 Punkt Erschöpfung).
Ritualprobe: Geister binden

Wirkungsdauer: RkP* Stunden
Varianten: Nivesen kennen mit *Reißgrams Fährte* eine eigene Form des Rituals, die nicht auf den Schamanen selbst, sondern auf einen Jäger gesprochen wird (II/P).

Khurkachai Tairachi - Tairachs Krieger III /PP

Herkunft: Ork
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Der Tairach-Priester ruft den Blutroten Mond und Herrn des Totenreiches an, ihm die Geister von in Feigheit gestorbenen Toten zu senden. Dann berührt er die Leichname mit der Knochenkeule an der Stirn und lässt die Totengeister in sie einfahren.

Auswirkung: Bei diesem Ritual handelt es sich um ein tatsächlich um ein wirkungsvolles nekromantisches Ritual, bei dem der Schamane bis zu RkP*/3 Nephazzim in ebenso viele Leichen einfahren lässt (bezüglich Kampfwerte und Verwundbarkeit siehe MGS 78, jedoch können die RkP* nicht zur Verbesserung der Kräfte eingesetzt werden). Die Untoten greifen auf das Wort des Schamanen ein - einen oder mehrere von ihm benannte Gegner an (ihr üblicher Dienst entspricht *Kampf*). Andere Dienste (möglich sind *Wache*, *Vernichte*, *Körperliche Hilfe*) erfordern eine Beherrschungsprobe (wobei *Geister rufen* anstelle der entsprechenden Zauberkraftigkeit in den Beherrschungswert eingerechnet wird) und den Aufwand von weiteren W6 AsP.

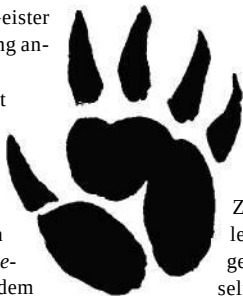
Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang (entspricht von der Stufe RkP* Stunden)

Kraft der Tayas III / PPP

Herkunft: Wdm, Utu, Toc
Reichweite: Hörweite
Ritualdauer: Großritual
Technik: Der Medizinmann schreitet mehrmals das Gebiet ab, an dem das Stammestreffen abgehalten wird, bringt Zeichen des Schutzes und der Wache an und ruft die Geister der Ahnen an, sich der Versammlung anzuschließen.

Auswirkung: Dieses Ritual weiht den Platz ein, an dem sich mehrere Sippen versammeln, um ihre Tayas auszutauschen. Es hilft den Anwesenden nicht nur, sich an den genauen Wortlaut der Erzählungen zu erinnern (Proben auf *Sagen/legenden* -3), sondern ermöglicht es dem Schamanen auch, ohne große Ritualvorbereitung den *Rat der Ahnen* einzuholen (siehe dort).

Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: RkP* Tage



Kraft des Tieres II / S

Herkunft: Gja, Per, Trz, Wdm, Niv
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Der Brenoch-Dün nimmt eine typische Pose des Tieres an, dessen Geist er übernehmen will. Andere Kulturen verwenden Gesichtsbemalung, Tiergewänder oder das Blut des Tieres.
Auswirkung: Der Schamane wird von der Kraft des Tiergeistes beseelt. Der Meister verteilt die RkP* nach eigenem Ermessen auf Talente, Eigenschaftswerte und Kampfwerte, die dem Tier entsprechen (orientieren Sie sich an den Angaben zu den Odün in **MWW 78f.**).
Ritualprobe: Geister aufnehmen
Wirkungsdauer: RkP* SR
Varianten: Das Ritual muss für jede Tierform extra gelernt werden.

M'char Utrak Rikail - Rikais Alchimie II / Z

Herkunft: Ork, Gob
Reichweite: wo die Knochenkeule den Boden berührt (wenn geworfen: FK-Probe auf *Wurfteil* mit improvisierter Waffe)
Ritualdauer: Spontanritual
Technik: Der Tairach-Priester ruft lautstark die launischen Kräfte der Erde an und berührt mit seiner Knochenkeule kurz den Boden oder wirft sie von sich.
Auswirkung: Im Wirkungsbe- reich rund um die Keule begin- nen schlagartig alle Pflanzen ungezügelt zu wachsen, zu blühen und Früchte zu tragen (das Ausmaß entspricht etwa dem natürlichen Wachstum von RkP* Wochen).
Ritualprobe: Geister rufen, +5 bei geworfener Keule
Wirkungsdauer: wenige KR, die Auswirkungen sind permanent



Varianten: Mit *Rikais Verderben* (Grad IV; Geister bannen) vertreibt der Schamane die Geister der Erde und lässt alles lebende oder tote organische Material verrotten und verfaulen. Die genauen Auswirkungen sind Meisterentscheid, reichen vom Verfall hölzerner und lederner Ausrüstung

(BF +RkP* bzw. RS -RkP*/3) sowie dem Verschimmeln von Lebensmitteln (Haltbarkeit sinkt um RkP* Wochen) bis hin zu Krankheit und Siechtum der Betroffenen (Stufe der Krankheit maximal RkP*-10). Nur der Schamane selbst ist von der Wirkung ausgenommen, nicht aber seine Habseligkeiten.

Macht der Elemente III / speziell

Herkunft: alle
Reichweite: maximal 3 Schritt
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Für die eigentliche Beschwörung muss der Schamane nur wenige Zeichen in den Boden oder die Luft malen und (je nach Tradition) tanzen, singen, meditieren oder mit seiner Keule raseln. Das gerufene Element muss für dieses Ritual *nicht* bereits vorhanden sein (wie bei ähnlichen Beschwörungen anderer Magie-traditionen).

Auswirkung: Mit diesem Ritual ruft der Schama- ne einen Geist des gewünschten Elementes herbei. Je nach dem, ob er einen kleinen (**Grad III**) oder großen (**Grad V**) Geist ruft (Benennung je nach Kultur unterschiedlich), erscheint dadurch ein Elementargeist oder ein Dschinn des ge- wünschten Elementes. Die Auswirkungen entspre- chen dem Zauber ELEMENTARER DIE- NER bzw. DSCHINNENRUF (siehe **LC 52 / 45**, anstelle der ZfP* treten RkP*), zum Verhalten elementarer Wesenheiten und der Erfüllung von Wünschen siehe Die Macht der Elemente m MWW 98ff.
Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: den oben genann- ten Zaubern entsprechend



Macht des Blutes II / P

Herkunft: Trz
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Spontanritual (6 Aktionen)
Technik: Der Shochzul fügt sich eine blutende Wunde an der linken Hand zu (W6 SP) und spritzt das Blut in Richtung der Zielperson, wo- bei er die Macht der Wassergeister anruft.
Auswirkung: Der Schamane übernimmt die Kon- trolle des Blutes des Opfers. Er darf ihm einen be- liebigen körperlichen Befehl erteilen (also: 'Lass deine Arme sinken!' oder 'Lauf dorthin!' etc.), den es dann während der gesamten Wir- kungsdauer befolgen muss. Es handelt jedoch nicht gegen seinen Überlebenstrieb handeln, also zum Beispiel von einer hohen Klippe sprin- gen. Im Zweifelsfall entscheidet der Mei- ster, ob ein Opfer den Befehl ausführen muss.
Ritualprobe: Geister bannen +MR
Wirkungsdauer: RkP* KR
Variante: Um bis zu RkW/2 Personen gleichzei- tig zu beeinflussen, ist ein Ritual von **Grad III** nötig. Alle Betroffenen befolgen dann den glei- chen Befehl, die Ritualprobe ist um die höchste MR + die Anzahl der Opfer erschwert.

Mailam Rekda's Segen IV / PPP

Herkunft: Gob
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Großritual
Technik: Die Goblin-Schamanin fleht Mailam

Rekdai um reichen Kindersegen an und malt je- dem Stammesmitglied mit grüner Farbe die Zei- chen der fruchtbaren Wildsau auf den Körper.
Auswirkung: Bei allen derart Gesegneten stellt sich während der Wirkungs- dauer erhöhte Fruchtbar- keit und der Drang zur Paarung ein (den man mit einer einfachen *Selbstbeherrschungs*-Probe un- terdrücken kann). Zudem entstehen werden in dieser Zeit mit größerer Wahrscheinlichkeit Mehr- lings-Schwangerschaften.

Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Mammutruf IV / PP

Herkunft: Gja
siehe WOLFSRUF, Seite 151

Ogeruff IV / PP

Herkunft: Ork
siehe WOLFSRUF, Seite 151

Pfad der Blutrache IV / P(S)

Herkunft: Per
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Zyklus
Technik: Der Schamane benötigt hierfür einen persönlichen Gegenstand oder einen Körperteil (Haare, Fingernagel, Blut...) der Person, die ge- sucht wird.
Auswirkung: Der Verzauberte findet die Spur seines Opfers, egal wie alt sie ist; immer wieder findet er kleine Hinweise (die er allerdings selbst deuten muss), die ihm den Weg weisen (verlassener Lagerplatz des Gesuchten mit zurückgelas- senem Gegenstand, Zeugen, die ihn gesehen haben, ...).
Ritualprobe: Geister rufen (wenn die gesuchte Person bereits länger als einen Monat verschwunden ist, wird die

Probe nach Maßgabe des Meisters erschwert: +1 für zwei Monate, +20 für ein Menschenalter, +50 für Jahrhunderte).
Wirkungsdauer: RkP* Monate

Rat der Ahnen I / P(S)

Herkunft: alle außer Ach, Gob
Reichweite: Berührung / Selbst
Ritualdauer: Großritual
Technik: Um das Ritual durchzuführen, benötigt der Schamane einen lebenden, direkten Nach- kommen desjenigen, den er zu rufen gedenkt. Der Nachkomme dient gleichsam als Gefäß für den Geist des Ahnen, der dann durch dessen Mund spricht. Der Auserwählte wird [durch Farben, Ritualwunden ...] entsprechend vorbereitet, um dem Geist das Eindringen in seinen Körper zu ermöglichen, und dann [mit Gesängen, berau- schenden Kräutern ...] in Schlafversetzt. Nun be- ginnt für den Schamanen der schwierige Gang ins Totenreich, um den Verstorbenen aufzusuchen und ihn zurückzuleiten.
Auswirkung: Der Schamane ruft den Totengeist eines Verstorbenen herbei, der sich zunächst in durchscheinender Gestalt manifestiert und un- mittelbar danach in den Erwählten fährt. Sein Verhalten hängt allein vom Charakter und Hin- tergrund des Verstorbenen ab, ist bei Angehöri- gen einer Kultur mit ausgeprägtem Ahnenkult aber meist grundsätzlich wohlwollend. Üblicher- weise erteilt er Ratschläge oder nimmt für eine

Weile von dem Körper Besitz, um etwa einen Kriegszug zu leiten. Schlimmstenfalls weigert sich der Geist, seine neue Wohnstatt wieder zu verlassen. In diesem Fall kann er nur mittels eines *Exorzismus* wieder vertrieben werden.

Es können mit diesem Ritual nur Seelen gerufen werden, die in Borons Hallen weilen oder körperlos in der Dritten Sphäre oder im Limbus wandeln (eines von beiden trifft auf nahezu alle Verstorbenen der animistischen Kulturen zu), nicht aber aus den Niederhöhlen oder einem der zwölfgöttlichen Paradiese.

Ritualprobe: Geister rufen, erschwert um die Anzahl der Generationen, die zwischen dem Ahnen und seinem Nachkommen liegen; zusätzlich erschwert nach Entfernung und Maßgabe des Meisters, wenn der Geist in der Dritten Sphäre gebunden ist.

Wirkungsdauer: Sobald er erschienen ist, entscheidet der Geist, wie lange er zu bleiben gedenkt.

Varianten: Während der Wirkungsdauer von *Kraft der Tayas* (und nur dann) kann ein Medizinmann eine Kurzform dieses Rituals ausführen, bei welcher der Geist schon nach wenigen Augenblicken wieder in seine Sphäre verschwindet (**Ritualdauer:** Kurzritual; **Wirkungsdauer:** RkP* KR).

Regentanz IV / ZZZ

Herkunft: Fer, Trz, Gob, Ork, Wdm, Utu
Reichweite: Sicht (RkW mal 50 Schritt Radius)
Ritualdauer: Großritual
Technik: Der Schamane ruft die Geister des Windes an und lädt sie mit Tanz und Gesang dazu ein, Regenwolken herbeizubringen.

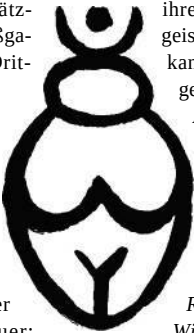
Auswirkung: Während der Schamane tanzt und singt, ziehen langsam Regenwolken auf, die sich nach Beendigung des Rituals zu entleeren beginnen. Stärke und Dauer des Regens hängen von den RkP* ab.

Ritualprobe: Geister rufen, wobei die Probe nach klimatischen Voraussetzungen erschwert werden kann: Mitten m der Gorischen Wüste ist ein Zuschlag von +20 durchaus angemessen.
Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Reinigen des Wassers II / P

Herkunft: Toc, Gja
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual
Technik: Der Medizinmann legt eine Tafel aus Perlmutter, die er zuvor selbst geschnitzt und mit heiligen Symbolen und magischen Zeichen verziert hat, in das Salzwasser (welches sich in einem von Menschenhand geschaffenen Gefäß befinden muss). Dann begibt er sich neben dem Gefäß in Trance und sucht den Nipakaus des Wassers ihr 'Gift' zu entreißen.

Auswirkung: Durch dieses Ritual wird Meerwasser genießbar gemacht, da sich während der Ritualdauer das gesamte Salz m einem Klumpen auf der Tafel sammelt. Das Ritual wird jedoch nur in höchster Not angewandt, da die Geister des Meeres es nicht gerne sehen.
Ritualprobe: Geister bannen +2 pro angefangenen 10 Maß Wasser
Wirkungsdauer: augenblicklich



Reißgrams Fährte II / P (S)

Herkunft: Niv
siehe JAGDFIEBER, Seite 147

Reitender Geist III /P oder P + P

Herkunft: Gob, Ork, Per, Trz, Gja
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Großritual
Technik: Die Schamanin mischt rote Farbe mit ihrem eigenen Blut, bestreicht ihre Handfläche damit und legt die Hand einem Tier auf. Der Tiergeist muss vorher mit Futter und beruhigenden Kräutern beschwichtigt werden. In der Vorstellung der Schamanin entsteht ein 'Ableger' ihres Wjassou Suulakai, der auf dem Tiergeist des Tieres aufsitzt und reitet. Sie kann auch den Geist eines anderen Kriegers an ein Tier binden.

Auswirkung: Das Tier wird zahm, brav und anhänglich gegenüber dem Nutznießer des Rituals (LO + RkW). Abgerichtet ist es damit allerdings noch nicht — es muss ihm erst noch beigebracht werden, was man von ihm will.

Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Variante: Tairach-Pnester nutzen dieses Ritual als *Gharyak Maruki* (wörtlich: 'Barbar des Anführers'), um ihre Streitiger an sich zu binden (die Probe ist dann jedoch um die doppelte MR erschwert).

Rikais Verderben IV / Z

Herkunft: Ork, Gob
Siehe M'CHAR UTRAK RIKAIL, Seite 148

Rinderruf III /PP

Herkunft: Fer
Siehe WOLFSRUF, Seite 151

Ruf des Schamanen III / PPP

Herkunft: Ach
Reichweite: Fern (RkP* Meilen)
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Der Schamane wirft sich flach auf den Boden und fleht die Zshn Zlahlh des Lebens an, sofort alle Stammesmitglieder zu ihm zu rufen.
Auswirkung: Dieses Ritual wirkt wie ein REPTILEA auf alle in einem Radius von RkP* Meilen befindlichen intelligenten Echsenwesen, aber auch auf andere Reptilien. Dieses Ritual wird meist nur gewirkt, um den gesamten Stamm zusammenzurufen (meist bei einem Notfall wie einer dringend durchzuführenden Sühneopferung zur Beruhigung eines H'Ranga).
Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Schlangenfluch IV / P

Herkunft: Wdm, Utu, Per, Ach
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual (während wirkendem Schlangengeist: Kurzritual)
Technik: Der Medizinmann versetzt sich in Trance, nimmt das Gebaren einer Schlange an, berührt dann sein Opfer und haucht ihm dabei den eigenen Atem ein.
Auswirkung: Das verfluchte Opfer verwandelt sich binnen eines Monats langsam in eine Schlange: Zuerst fallen die Haare aus, dann bekommt es schuppige Haut, eine gespaltene Zunge und star-

ren Blick, es erhält zusätzliche Gelenke und wird spindeldürr. Schließlich verliert es Sprache und Erinnerungen und bewegt sich nur mehr ziellos halb gehend, halb kriechend vorwärts. Sobald die Wirkungsdauer endet, setzt die je nach Verwandlungsgrad bis zu einer Woche dauernde Rückverwandlung und -besinnung ein.
Ritualprobe: Geister binden +MR (erleichtert um die übrigen RkP* von *Schlangengeist*, s.u.)
Wirkungsdauer: RkP* Wochen
Varianten: Dieses Ritual wird bei Medizinmännern ausschließlich während eines noch wirksamen *Schlangengeistes* vollführt, da dieser dabei in das Opfer übergehen muss (andere Kulturen rufen den Tiergeist während des Rituals). Dadurch endet zwar die Wirkung des *Schlangengeistes*, dessen übrige RkP* (also die RkP* abzüglich der Anzahl der bereits hervorgerufenen Wirkungen) erleichtern jedoch die Ritualprobe des Schlangenfluchs und die Ritualdauer sinkt.
Der Schlangenfluch muss für jede Tierart einzeln erlernt werden, üblicherweise ist in jedem Stamm aber nur eine Form bekannt (Nivesen z.B. kennen überhaupt nur den *Wolfsfluch*). Manchmal wird der Fluch im Zuge einer lebenslangen Verbannung auch permanent gesprochen (Grad V; Ritualdauer um eine Stufe erhöht).

Schlangengeist III / S

Herkunft: Wdm, Utu, Ach, Gja, Trz, Fer
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Großritual
Technik: Der Medizinmann isst ein getrocknetes Schlangenhäutchen, rasiert sich alle Haare ab und windet sich in einem Kreis aus Schlangenknochen auf dem Boden.
Auswirkung: Der Schamane nimmt durch dieses Ritual 'einen Schlangengeist in sich auf, welcher ihn bis zum nächsten Neumond befähigt, einmal pro Tag (insgesamt jedoch höchstens RkP* Mal) eine von zwei möglichen Wirkungen hervorzurufen (siehe unten). Er muss dazu keine weitere Ritualprobe ablegen, sondern sich nur etwa 5 Minuten lang konzentrieren.

Er kann entweder: alle Schlangen im Umkreis von RkW*20 Schritt auf ein Ziel lenken (entspricht dem REPTILEA) oder einem beliebigen Stück Holz die Eigenschaften einer ihm bekannten Schlangenart verleihen, die seinem Willen folgt und sich um einen Gegner wickelt oder ihn zu beißen und vergiften sucht (Kampfwerte und Giftstufe entsprechen denen der Schlange, sind jedoch maximal so hoch wie der RkW).
Ritualprobe: Geister aufnehmen
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Neumond (bzw. bis ein *Schlangenfluch* gewirkt wird) / Wirkungen jeweils RkW SR

Schlingerruf IV / PP

Herkunft: Ach
Siehe WOLFSRUF.

Schemas Kraft II / S oder P

Herkunft: Trz
Reichweite: Selbst / Berührung
Ritualdauer: Großritual
Technik: Der Shochzul gräbt seinen ganzen Körper bis auf den Kopf über Nacht in den Boden ein und versucht, die Blutgeister der Erde in sich aufzunehmen (oder drängt sie dazu, in einen eingegrabenen Trollzacker zu dringen).
Auswirkung: Die Kräfte der Erde erhöhen die Re-

generation um RkP* LeP, außerdem steigt für je 10 RkP* die KO um einen Punkt.
Ritualprobe: Seibit: Geister aufnehmen / Berührung: Geister binden
Wirkungsdauer: augenblicklich (KO-Steigerung bis zum nächsten Sonnenuntergang)

Schutz der Jurte II / Z

Herkunft: Niv, Gja, Ork, Gob
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual
Technik: Die Schamanin schmückt die Jurte (oder Höhle, den Raum) mit kleinen Gaben für die Pirtinaj (Beinspielzeug, Federn, Fellschweife, Malereien) und bindet sie daran.
Auswirkung: Die Pirtinaj hält übelwollende Geister (z.B. ruhelose Totengeister, mindere Dämonen, Koblode, aber auch Unglück und Missgunst; entspricht der Wirkung von einfach geweihtem Boden; siehe **MGS 52**) von der Jurte fern. Bei einem eventuellen Umzug müssen die Gaben am neuen Standort der Jurte genau so arrangiert werden wie beim ersten Mal, denn Pirtinaj lieben die Gewohnheit.
Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Schützende Rotte II / P

Herkunft: Gob, Ork, Niv, Ach
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual
Technik: Die Gobiin-Schamanin bemalt einen Lederschild mit einem oder mehreren Wildschweinen [Stieren (Ork), Wölfen (Niv), Schildkröten (Ach)]. Pro zusätzlichem Tier steigt der Grad des Rituals um 1.
Auswirkung: Jedes Tier fängt bis zu RkP*/2 +6 TP aus magischen Angriffen ab. Danach ist es verbraucht und die Zeichnung verblasst.
Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Tage

Seeschlangeneruf V / PP

Herkunft: Ach
siehe WOLFSRUF, Seite 151

Stimme des Nipakau II / P

Herkunft: Wdm, Toc, Utu
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Der Medizinmann berührt das zu befragende Objekt / Wesen, versetzt sich mittels eines Kräuterrauchs in Trance und stellt sich geistig auf den Nipakau ein.
Auswirkung: Der Schamane kann mit den Sinnen des Objektes oder Wesens sehen und auch dessen 'Erinnerungen' im stillen Zwiegespräche erforschen. Die Art der Verständigung hängt davon ab, was tatsächlich hinter dem Nipakau steckt, der nach Vorstellung des Medizinmanns darin wohnt: Sollte tatsächlich irgendeine Art von Geist- oder Elcmntarwesen darin hausen, bestimmt dessen Wahrnehmung und Bereitschaft die Kommunikation. Bei Tieren entspricht das Ritual dem TIERGEDANKEN, bei unbelebten Objekten dem OBJECTOVOCO (wobei durch Erforschung der Erinnerung des Gegenstandes pro SR die Antwort auf eine Frage gewonnen werden kann). Ähnliches gilt auch für Pflanzen, deren Wahrnehmungsvermögen sich aber auf Reize wie Licht, Wind, Feuchtigkeit oder Berührung beschränkt, und brauchbare (d.h. entspre-

chend geordnete) Erinnerungen bewahren nur besonders alte Pflanzen wie große Bäume - allerdings finden sich in manchen Pflanzen Mindergeister (die allerdings auch kaum mitteilbarer sind).
Ritualprobe: Geister rufen (+ MR für Tiere, +0 für beseelten Pflanzen / Objekte, +3 für unbeseelte Pflanzen, +6 für unbeseelte Gegenstände)
Wirkungsdauer: RkP* SR

Tabuzone II / Z

Herkunft: Wdm, Utu, Ach, Per
Reichweite: Sicht (maximal RkW Schritt Radius)
Ritualdauer: Großritual
Technik: Der Schamane umschreitet (bei Sonnenuntergang beginnend) mehrfach das Areal, das er zur Tabuzone erklären will, wobei er Stein- und Knochensplitter verteilt, die Luft mit dem Rauch ausgewählter Kräuter erfüllt und an geeigneten Orten entsprechende Zeichen errichtet (meistens federgeschmückte und schädelgekrönte Stäbe).
Auswirkung: Wer immer das verzauberte Gebiet betreten will, muss eine MU-Probe ablegen, die um die RkP* (und zusätzlich um den Wert entsprechender Ängste wie vor allem ABERGLAUBE) erschwert ist. Gelingt die Probe, so bemerkt der Eindringling überhaupt nicht, dass er eine Grenze überschritten hat. Misslingt die Probe jedoch, so kann er nicht in die Zone eindringen, da er von unerklärlicher Furcht überfallen wird. Fällt bei der Probe gar eine 20, entspricht die Wirkung einem HORRIPHOBUS.

Nur wer sich zum Zeitpunkt des Rituals zusammen mit dem Schamanen in der Tabuzone aufhält, ist von der Wirkung ausgenommen. Die Geister werden in die Warnzeichen gebunden - um diese zu entfernen, ist eine MU-Probe mit dem doppelten oben genannten Malus erforderlich. Für jedes entfernte Zeichen sinken die RkP* der Zone jedoch um 1 (erreichen sie 0, ist der Zauber gebrochen).
Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Wochen
Varianten: Die Zone kann auf RkW x3 Schritt (Grad III) oder RkW x10 Schritt (Grad IV) Radius vergrößert werden. Auch das Betreten der Zone kann weiter erschwert werden: Jede zusätzliche Erschwerung der MU-Probe um 3 Punkte erhöht den Grad der Liturgie um 1.

Tauschplatz III / PP

Herkunft: Toc, Wdm
Reichweite: RkW Schritt Radius
Ritualdauer: Ritual
Technik: Der Medizinmann schreitet den Tauschplatz ab und stellt die Totempfähle der beteiligten Handelspartner auf. Dann ruft er die Geister mit Kräuterrauch, Tanz und Trommelklängen herbei und bittet sie, die Totempfähle zu bewohnen und auf den Handel zu achten.
Auswirkung: Wer auch immer auf einem solchen von guten Geistern bewohnten Tauschplatz Handel treiben will, wird von einer 'inneren Stimme' (die manchmal auch tatsächlich als geisterhaftes Flüstern hörbar wird) zu einem gerechten Tauschhandel ermahnt: Alle Proben auf Überreden und Überzeugen, mit denen man seinen Handelspartner übervorteilen will (also mehr für eine Ware bekommen oder weniger dafür geben will, als sie wert ist), sind um RkP* Punkte erschwert, alle Überreden (Lügen)-Proben sogar um die dop-

pelten RkP*. Proben auf Schätzen hingegen sind um RkP*/2 Punkte erleichtert.
Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Tiere aus Farben IV / P

Herkunft: Gob
Reichweite: Berührung / RkW x 3 Schritt
Ritualdauer: Ritual
Technik: Zunächst werden Farben mit Blut, Speichel und Asche von Haaren bzw. Federn des betreffenden Tiers gemischt. Dann malt die Schamanin damit ein naturgetreues, lebensgroßes Bild des Tiers auf eine beliebige glatte Fläche und nennt dem Tiergeist ein Ziel für seinen Angriff ("Menschen, die diese Lichtung betreten" oder "jeder außer mir, der meinen Rucksack anfasst" - der Auslöser darf jedoch nicht zu komplex sein).
Auswirkung: Sobald ein solches Ziel sich in Reichweite begibt, löst sich das Bild als durchscheinende Tiergestalt und geht zum Angriff über. Das Geistertier hat die Werte eines normalen Exemplars dieser Art, kann mit normalen Waffen verletzt werden und kämpft bis zum Tode; danach ist das Bild 'verbraucht' und verschwindet.
Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Tage
Varianten: Das Ritual muss für jede Tierart einzeln erlernt werden. Tiere, die deutlich kampfstärker als ein Wildschwein sind (Bären, Tiger...), können Grad V oder VI erfordern (Meisterentscheid).

Tränke meine Herde II / S

Herkunft: Fer, Ork, Gob, Niv
siehe WEIDEGRÜNDEFINDEN, Seite 151

Weckruf I / PP

Herkunft: Ach
Reichweite: Zone von max. RkW Schritt Radius
Ritualdauer: Ritual
Technik: Der Schamane weiht den Boden des Ortes, an dem sich der Stamm zur Ruhe begibt, mit seinem Blut (W6 SP) und positioniert an geeigneten Stellen passende Edelsteine, um die Zshn Zhlalh zur Wache anzuhalten.
Auswirkung: Wenn ein Wesen, das größer als eine Eidechse ist, das verzauberte Gebiet betritt, werden alle dort schlafenden Achaz binnen weniger Augenblicke wach. Nach nur (W20-RkP*) Aktionen stellt sich volle Handlungsfähigkeit ein (die sonst durch tiefen Schlaf oder die Einbußen von Kältestarre deutlich verzögert wäre).
Ritualprobe: Geister binden
Wirkungsdauer: RkP* Stunden (längstens bis zur Auslösung)
Variante: Die Orkland-Achaz wirken eine mächtigere Variante, um sich während ihres Winterschlafs zu schützen (Grad III / PPP; Zyklus; Wirkungsdauer: RkP* Monate).

Weg des Windes II / S

Herkunft: Niv, Gja, Trz
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Ritual
Technik: Die Kaskju reibt sich mit Bärenfett ein und malt auf ihren Körper mit Asche die Zeichen der Gabetaj, um diese in sich aufzunehmen.
Auswirkung: Während der Wirkungsdauer ist die Schamanin (oder eine andere Person) in der Lage, ohne zu ermüden im schnellen Lauf (GS10) alle Schnee- und Eisflächen zu überqueren, akroba-

tische Sprünge über Gletscherspalten zu wagen (*Athletik, Körperbeherrschung* +RkP*), und sogar gelegentlich (jede Stunde einmal) für eine Minute ein uneinholbares Tempo (GS 20) anzuschlagen, so dass es scheint, als würde sie über das Eis hinweg fliegen. Dies ist oft die letzte Rettung für einen Stamm, der jedoch die Botin oft das Leben kostet (pro Stunde Lauf erleidet die Schamanin nach Ablauf der Wirkungsdauer 1W6-3 SP; wird die Wirkungsdauer auf RkP* Tage aufgestuft, erleidet sie 2W+4 SP/Tag). Nach dem Lauf ist sie - falls sie überlebt - vollkommen erschöpft und mit RkP* Punkten überanstrengt.
Ritualprobe: Geister aufnehmen (in einer fremden Landschaft (nicht in Eis und Schnee) ist die Probe um 4 Punkte erschwert)
Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Wegzeichen I / P

Herkunft: Niv, Gja
Reichweite: Fern (RkW x 10 Meilen)
Ritualdauer: Ritual
Technik: Die Kaskju vereint einen Splitter vom Huf eines Karens, das Auge eines Schneehuhns und einen Fetzen Bärenfell zu einem Talisman, ruft die Geister von Wind und Frost und vergräbt das Zeichen im Schnee.
Auswirkung: Die Schamanin kann das Zeichen nun jederzeit unter Aufwendung von 1 AsP erspüren: Sie weiß, in welcher Richtung es liegt und wie weit es entfernt ist und kann sogar verschiedene Wegzeichen voneinander unterscheiden.
Ritualprobe: Geister binden (erschwert um die Anzahl der Wegzeichen, die derzeit aktiv sind)
Wirkungsdauer: RkP* Tage
Varianten: permanentes Wegzeichen (**Grad V**)

Weidegründe finden II / S

Herkunft: Fer, Ork, Gob, Niv
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Zyklus
Technik: Der Nuranshär fastet drei Tage und Nächte und opfert von seinem eigenen Blut. Dann schlachtet er ein Tier aus seiner Herde und untersucht die Eingeweide.
Auswirkung: Der Schamane erhält eine vage Vorstellung davon, in welcher Richtung und Entfernung sich die nächstgelegene fruchtbare Weide für seine Herde befindet.
Ritualprobe: Geister rufen + 1 pro Monat seit dem letzten Regen
Wirkungsdauer: augenblicklich
Varianten: Um mit *Tränke meine Herde* (Ritualdauer: Großritual) Wasserstellen zu finden, verzichtet der Schamane einen Tag auf jegliche Flüssigkeitsaufnahme.

Wild finden III / S

Herkunft: Gob, Ork, Gja
Reichweite: RkP* Meilen
Ritualdauer: Großritual
Technik: Die Gobiin-Schamanin besteigt einen hohen Baum oder Felsen, mischt Haare aus ihrem Fell mit weißer Farbe, streut sie in den Wind und bittet die Windgeister, nach jagdbarem Wild Ausschau zu halten. Sie gibt den Geistern genug Zeit dazu und bemalt sich dann weiß, um sie zurück zu locken.
Auswirkung: Die Schamanin wird darüber informiert, ob und wo im Umkreis von einer Tagesreise sich jagdbares Wild aufhält und um welche Tiere es sich handelt.
Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: augenblicklich (sobald die Ritualdauer zu Ende ist)
Varianten: Bei GABEN DER ERDE (nur Gob) kauert sich die Schamanin in ein Erdloch und benutzt grüne Farbe. Dadurch erfährt sie von den Wjassus Juugabai, wo sich größere Mengen nahrhafter Wurzeln, Eicheln, Nüsse o.ä. auf oder im Boden befinden und wo Kleintiere ihre Baue haben.

Wildschweinruf II / PP

Herkunft: Gob
Siehe WOLFSRUF.

Wolfsfluch IV / P

Herkunft: Niv
Siehe SCHLANGENFLUCH.

Wolfsruf II / PP

Herkunft: Niv
Reichweite: Fern
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Die Kaskju malt sich eine weiße Wolfsmaske auf das Gesicht, opfert den Gabetaj und tanzt mit der Knochenkeule umher und heult nach Art der Wölfe
Auswirkung: Die Schamanin ruft RkP* Wölfe herbei. Wie lange diese brauchen, um ihren Standpunkt zu erreichen, bzw. ob überhaupt welche in der Nähe sind, entscheidet der Spielleiter.
Ritualprobe: Geister rufen
Wirkungsdauer: Üblicherweise brauchen die Wölfe maximal (10-RkP*) SR, um zur Schamanin zu gelangen (min. 1 SR) - es sei denn, sie sind in unmittelbarer Umgebung oder aber weit entfernt.
Varianten: Goblins kennen den WILDSCHWEINRUF (II), die Ferkinas den RINDERRUF (III), wirkt auf alle Haus- und Wildrinder, die Achaz sowohl den SCHLINGERRUF (IV) als auch den SEESCHLANGENRUF (V), die Tocamuyac den HAIRUF (IV, wirkt auf alle Haiarten), Orks den OGERRUF (IV) und die Gjalskerländer den MAMMUTRUF (IV). Jede

dieser Varianten gilt als eigenes Ritual und muss auch einzeln gelernt werden.

Zeichen setzen II / speziell

Herkunft: Toc
Reichweite: Sicht
Ritualdauer: Großritual
Technik: Während sein Floß mehrmals den Ort umkreist, an dem das Zeichen entstehen soll, begibt sich der Medizinnmann in Trance, um befreundeten Geistern die Botschaft mitzuteilen und sie zum Bleiben zu bewegen.
Auswirkung: Mit diesem Ritual kann an einem beliebigen Ort ein unsichtbares Zeichen 'in der Geisterwelt' hinterlassen werden, das nur mittels Hellsichtmagie (*Blick ins Geisterreich*, ODEM, OCULUS ...), entsprechenden Liturgien (*Sicht auf Madas Welt, Unverstellter Blick* ...) oder einer gelungenen Probe auf *Prophezeien* oder *Magiegespür* entdeckt werden kann (in jedem Fall + RkP* für alle Nicht-Tocamuyac). Die Botschaft kann verschiedene Formen annehmen, ihr Inhalt muss in wenigen Worten formuliert werden. Die Tocamuyac nutzen dieses Ritual, um Häfen für ihre Stammesgeschwister zu kennzeichnen.
Ritualprobe: Geister binden, erschwert um die halbe Anzahl der Wörter der Botschaft.
Wirkungsdauer: RkP* Wochen

Zorn des Berglöwen II / S

Herkunft: Trz, Gja, Fer, Niv
Reichweite: Selbst
Ritualdauer: Kurzritual
Technik: Der Shochzul ruft den Tiergeist an und bittet ihn in seinen kalten Zorn in sich herab. Dazu fügt er sich selbst Ritualwunden zu (W3 SP) und malt sich mit eigenem Blut [Niv: mit grauer Farbe] die Maske eines Berglöwen [Schneelaurer (Gja) / Khoramsbestie (Fer) / Firunsbär (Niv)] auf das Gesicht.
Auswirkung: Der Schamane fällt für die Wirkungsdauer in einen KAMPFRAUSCH (siehe **AH 109**, jedoch stehen ihm während der Wirkungsdauer die Kampfmanöver *Sturmangriff*, *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* auch dann zur Verfügung, wenn er die entsprechenden SF nicht beherrscht). Nachdem die Wirkungsdauer vorbei ist, muss dem Schamanen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe -RkP* gelingen, um nicht augenblicklich in einen unkontrollierten BLUTRAUSCH zu verfallen (siehe **AH 112**). Besitzt der Schamane ohnehin diesen Nachteil, ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe nicht erleichtert, sondern um ein Zehntel der erlittenen SP sowie um die Anzahl der erlittenen Wunden erschwert.
Ritualprobe: Geister aufnehmen
Wirkungsdauer: RkP* x 10 KR

EXPERTE: WEITERE SCHAMANENRITUALE

Wie Ihnen sicherlich bereits aufgefallen ist, ähneln manche Schamanenrituale in ihrer Wirkungsweise bestimmten Zaubern aus dem Kanon der aventurischen Spruchzauberer. Dies ist auch kaum verwunderlich, decken die im **Liber Cationes** gesammelten über 260 Formeln doch eine große Vielfalt möglicher Zaubervirkungen ab. Im Kasten auf Seite 152 finden Sie daher einige Zaubersprüche des **LC**, die in ritueller Form auch bei manchen Schamanenkulturen zu finden sind.
Wir haben uns für diese Kurzform entschieden, um einerseits Platz

zu sparen und gleiche Zaubervirkungen nicht unnötigerweise doppelt zu beschreiben. Andererseits soll damit aber auch eine Möglichkeit aufgezeigt werden, wie sich auf der Basis des umfangreichen Sprüchekanons ohne großen Aufwand weitere Schamanenrituale kreieren lassen.
Denn die rituellen Überlieferungen der einzelnen Sippen und Stämme sind weit individueller, als sich hier auch nur ansatzweise darstellen lässt: Weder sind die hier beschriebenen Rituale innerhalb der ihnen zugeordneten Kulturen allgemein verbreitet, noch konnten hier alle Varianten und besonderen Rituale berücksichtigt werden, die nur einzelnen Sippen bekannt sind. Bevor Sie aber die Schaf-

fung neuer Rituale erwägen, sollten Sie sich genau überlegen, ob die von Ihnen gewünschte Wirkung sich nicht mit einem der hier bereits vorgestellten Rituale oder einer Variante davon verwirkli-

chen lässt. Eine weitere Alternative sind die auf Seite 121 vorge-
stellten *Hilfsgeister*, die oft auch in ritualisierter Weise um Hilfe
gebeten werden.

Weitere Schamanenrituale auf der Basis von Zaubersprüchen

In der folgenden Liste ist jeweils der Name des Zauberspruches aufgeführt, wie er im LC zu finden ist. Für entsprechende Schamanenrituale sollte natürlich ein zur jeweiligen Kultur passender *Name* gewählt werden, ebenso lässt sich eine passende schamanistische *Technik* leicht ergänzen. *Grad, Ziel und Herkunft* dss Rituals sind jeweils angegeben. Die *Ritualdauer* ist unabhängig von den Angaben des LC immer 'KurztutuaP (wenn nicht anders angegeben) - wird durch Aufstufung auf 'Spontanritual' verkürzt, gilt die für den Zauber angegebene Zauberdauer. *Reichweite, Auswirkung (= Wirkung) und Wirkungsdauer* entsprechen denen des Zaubers, wobei anstelle des ZfW der RkW, anstelle von ZfP* natürlich RkP* treten. Die *Ritua/probe* samt eventuellen Zuschlägen ist jeweils angegeben, wobei +Mod. für die im LC aufgeführten Modifikationen steht. Bei einem Zauber angegebene *Varianten* schließlich können vom Meister durch Aufstufung um ein oder zwei Grade (jedoch ohne weitere Zuschläge) zugelassen werden.

Zauberspruch	Grad	Herkunft	Ritualprobe	Anmerkungen
Abvenenum	I / PP	alle	bannen +Mod.	
Adlerschwinge	III/S	alle	aufnehmen	muss für jede Tierform separat gelernt werden; <i>Wirkungsdauer:</i> RkP* SR
Attribute	II/P	alle	binden	
Blick in die Vergangenheit	IV / P o. / ZZ	Ork	rufen	<i>Wirkungsdauer:</i> RkP* Stunden
Fluch der Pestilenz	11+/P	Wdm, Utu.Toc	binden +MR	<i>Grad</i> je nach Krankheitsstufe: II (1-4) / III (5-7) / IV (8-10) / V (11-15) / VI (16+) <i>Wirkungsdauer:</i> RkP*/2 SR
Halluzination	III/P	Per,Trz, Wdm, Utu	rufen +MR	
Harmlose Gestalt	U/S	Gob, Ach, Ork	aufnehmen	
Haselbusch	III/P	Ach	bannen	<i>Ritualdauer:</i> Großritual (muss nach Maßgabe des Meisters für große Effekte mehrmals gewirkt werden)
Herr über das Tierreich	II/P	alle außer Gob, Niv	bannen +MR	<i>Grad</i> nach GW: II (1-7) / III (8-14) / IV (15+)
Invocatio minor	III / P	Utu, Ork, Ach	rufen	<i>Ritualdauer:</i> Ritual
Magischer Raub	II/P	Ork, Per,Trz	aufnehmen	
Manifeste	I / Z	alle	rufen	
Sanftmut	II/P	Gob, Niv	bannen +MR	<i>Grad</i> nach GW:II (1-10) / III (11+)
Seelenwanderung	IV / P	Ach, Per, Wdm	aufnehmen +Mod.	<i>Reichweite:</i> Berührung (sonst nur mit Geisterbote)
Tiergedanken	II/P	Per,Trz, Gja	rufen +MR	<i>Wirkungsdauer:</i> RkP* SR
Wettermeisterschaft	IV / ZZZ	alle	bannen +Mod.	<i>Wirkungsdauer:</i> RkP* SR
Zauberklänge	II/P	alle	binden	
Zwingtanz	II / P	Per, Trz	bannen +MR	

Die Wurzeln des Druidentums

Die Schamanen der Ferkinas und Trollzacker kennen einige Ritua-
le, welche sich in erstaunlich ähnlicher Form auch im Druidentum
finden. Tatsächlich ist die druidische Ritualmagie dem Schamanis-
mus dieser beiden Völker noch so ähnlich, dass mit der *Ritualkenntnis*
(*Ferkina-Schamane*oder*Trollzacker-Schamane*)auch bestimmte Drui-

denrituale erlernt werden können: Namentlich *Wachs der Herrschaft*,
Miniatur der Herrschaft, *Kristall der Herrschaft* und *Wurzel des Blutes*
(siehe **AZ 44f.**), nicht aber die Dolchrituale sowie *Amulett der Herr-
schaft*, das ja eine zusätzliche Merkmalskenntnis erfordert. Ist der
Lehrmeister allerdings nicht ein anderer Schamane, sondern ein
Druide, werden die Lernkosten verdoppelt.

Die Knochenkeule

»... ist als weitere bemerkenswerte Gemeinsamkeit dieser Völker die
Knochenkeule ihrer Schamanen zu nennen. Sie findet sich beim Nivesen
ebenso wie bei Ork und Waldmensch — selbst der Rotpelz glaubt an die
Macht der Gebeine, obgleich er seine toten Brüder achtlos den Würmern
zum fraß vorwirft.«
- Strathus zu Angbar, Menschen und Nichtmenschen - Ein
phänotypischer Vergleich; *Pertakis-Edition, 1022 BF*

So sehr die Schamanen verschiedener Kulturen sich in der Wahl von
(Ver-)Kleidung, Bewaffnung und Ritualhilfsmitteln auch unterschei-
den mögen, tragen sie doch alle ein Ritualinstrument als Zeichen ihrer
Würde und zugleich wichtigsten Fokus für die Ausübung ihrer Ritua-
le. Zwar sind bei manchen Kulturen auch Schwerter und Szepter aus
anderen Materialien verbreitet, meist handelt es sich aber um eine knö-
cherne Keule. Diese wird aus dem großen Knochen (meist dem Ober-
schenkel) eines Tieres geschnitzt, das vom jeweiligen Volk als fast un-
bezwingbar angesehen wird: Raubkatzen, Bären, Elefanten und große

Echsen eignen sich hier besonders gut. Welche Tiere jeweils bevorzugt
werden oder welche andere Form das Ritualinstrument der entspre-
chenden Kultur hat, ist bei den schamanistischen Professionen ab Sei-
te 124 angegeben. Je nach Größe des Tieres wird die Keule dort auch
als 'klein', 'mittelgroß' oder 'groß' eingestuft — die entsprechenden
Kampfwerte finden Sie der Tabelle auf der nächsten Seite.
Anmerkung: Auch wenn in diesem Kapitel stets von der 'Knochen-
keule' gesprochen wird, sind damit alle Arten von schamanistischen
Ritualinstrumente gemeint — die Angaben sind sinngemäß auf die
Sägefischschwerter der Tocamuyac und Szepter der Stammes-Achaz
zu übertragen.

Neben der Knochenkeule führen manche Schamanen auch ein etwa
unterarmlanges Ritualmesser, das vor allem zur Bannung böser Gei-
ster eingesetzt wird. (Siehe dazu das *Bannschwert* in **MWW 84f.**, wo-
bei die Erschaffungsprobe natürlich auf die Ritualfertigkeit *Geister bin-
den* abgelegt wird.)

Kampfwerte von schamanistischem Ritualgerät

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	WM	DK	Talent
Kleine Knochenkeule	1W+2*	11/4	80	50	4*	0	-1/-1	N	Hieb Waffen
Mittelgroße Knochenkeule	1W+3*	11/3	110	100	3*	0	0/-1	N	Hieb Waffen
Große Knochenkeule"	2W+2*	14/2	220	150	2*	-2	-1/-3	N	Zh-Hieb Waffen
Sägefischschwert***	1W+2*	12/3	60	110	5*	-1	-2/+1	N	Schwerter
echsisches Szepter	1W+3*	11/3	120	90	4*	-1	0/-1	N	Hieb Waffen

*) kann durch Rituale verbessert werden.
**) Zweihandwaffe, kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hieb Waffen* geführt werden (TP/KK 15/3).
***) erleichtert die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* (aus AT oder PA) um 2 Punkte; bei einer gewürfelten 19 verhakt sich das Schwert jedoch mit der Waffe des Gegners, sodass die nächste Aktion des Schwertträgers um 3 Punkte erschwert ist. Mit dem Sägefischschwert muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenaparade (egal ob mit dem Sägefischschwert oder der gegnerischen Waffe) ein Bruchtest nach den Regeln von **MBK 29f.** durchgeführt werden, ebenso bei jedem Einsatz gegen eine Metallrüstung, bei dem keine SP erzielt werden (der Hieb also in der Rüstung hängen bleibt).

Die Keulenrituale

Der Knochen muss in einem von Neumond zu Neumond dauernden Ritual von allen bösen Geistern gereinigt und vom Geist des Schamanen durchdrungen werden. Zu diesem Zweck wird er mit geheimen Kräutermischungen behandelt (sei es durch Kochen, durch Einreihen oder Räuchern), der Schamane schnitzt Zeichen, Runen und Ornamente in ihn hinein, umwickelt ihn mit Lederbändern, höhlt ihn aus, füllt ihn mit Knochen- oder Edelsteinsplintern und lässt schließlich seine Kraft in ihn fließen.
Erst eine geweihte Knochenkeule kann mit weiteren Keulenritualen belegt werden. Diese folgen einer ähnlichen Zeremonie wie die Weihe, dauern jedoch nicht einen vollen Mondmonat, sondern nur eine Voll-

mondnacht. Bei sämtlichen Keulenritualen kommen die Modifikatoren nach Ort und Ritualbedingungen der schamanistischen Ritualprobe zur Anwendung (siehe S. 118f.). Die Knochenkeule ist das einzige magische Ritualinstrument, dessen Kräfte nach dem Tod seines Besitzers erhalten bleiben und von einem anderen Schamanen genutzt werden können. Bisweilen werden diese Keulen sogar über viele Generationen hinweg vererbt und bilden sogar das eigentliche Stammesheiligtum. Die Ritualprobe für die *Weihe der Keule* ist um die Gesamtzahl der bereits darin gebundenen pAsP erschwert - dies gilt jedoch nur für den Fall, dass der mittels *Rat der Ahnen* in einen seiner Nachfahren gerufene Geist des Vorbesitzers zugegen ist.

Sollte dies nicht möglich sein (da die Keule von einem anderen Stamm erbeutet wurde oder die entsprechende Kultur keinen Ahnenkult kennt, wie etwa die Goblins), ist die Probe sogar um die doppelten Keulen-AsP erschwert.
Mit den unten präsentierten Keulenritualen kann der Schamane die Macht seines Ritualinstrumentes dann vergrößern. Die meisten dieser Rituale (alle außer *Weihe* und *Geist* sowie dem in **AZ 154f.** aufgeführten *Apport*) können mehrmals auf die Keule gesprochen werden, um dadurch höhere Boni zu erzielen — bis zum jeweils angegebenen Maximum. Misslungene Rituale können beliebig oft wiederholt werden, jedoch kann in jeder Vollmondnacht nur ein einziges Ritual gewirkt werden (unabhängig von seinem Erfolg). Das Fassungsvermögen einer Knochenkeule ist theoretisch unbegrenzt.

Weihe der Keule
Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Schamane)
Lernkosten: 100 AP
Wirkung: Dieses Ritual stellt ein geistiges Band zwischen dem Schamanen und seiner Keule her, das es ihm später ermöglicht, sie weiteren Ritualen zu unterziehen. Ein Schamane kann immer nur eine einzige Keule durch dieses Ritual an sich binden, und außer den hier aufgeführten Keulenritualen und dem *Apport* (siehe **AZ 154f.**) kann der Schamane keine weiteren Rituale auf die Keule sprechen.
Eine solcherart geweihte Keule gilt als magische Waffe, die in der Lage ist, auch viele jener Wesen zu verletzen, die immun gegen gewöhnliche Waffen sind. Außerdem weiß der Schamane stets, in welcher Himmelsrichtung sich seine Keule befindet, wenn er von ihr getrennt wurde - und zwar bis zu einer Entfernung von RkP* mal 2 Meilen.
Erschaffungsprobe: *Geister binden* +3 (+bereits in der Keule gespeicherte pAsP)
Erschaffungskosten: 3W AsP; davon 1 permanent

Härte der Keule
Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Schamane)
Lernkosten: 50 AP
Wirkung: Mit diesem Ritual kann der Bruchfaktor der Keule gesenkt werden. Jeder Punkt BF kostet IWAAsP und erschwert die Ritualprobe um einen Punkt. Beträgt der BF bereits -5, kann die Keule mit diesem Ritual unzerbrechlich gemacht werden.
Erschaffungsprobe: *Geister binden* +BF-Senkung / für Unzerbrechlichkeit: +5
Erschaffungskosten: 1W AsP pro BF-Punkt / für Unzerbrechlichkeit: 3W AsP, davon 1 permanent

Opferkeule
Voraussetzungen: Ritualkenntnis (Schamane), SF *Blutmagie*
Lernkosten: 100 AP
Wirkung: entspricht dem druidischen Ritual *Opferdolch* (siehe **MWW 46**).
Erschaffungsprobe: *Geister binden* +7
Erschaffungskosten: 4W AsP

Gespür der Keule
Voraussetzungen: *Geister binden* 5
Lernkosten: 100 AP
Wirkung: Eine derart verzauberte Knochenkeule hat in der Hand ihres Besitzers eine besondere Kraft: Wenn ihr Kopfein magisches Artefakt oder eine magiebegabte Person berührt oder über eine Kraftlinie gehalten wird, beginnt sie zu zittern oder gleich dem Magiegeispür-Wert (s.u.), rasselt die Keule bei Präsenz von AE. Andernfalls bleibt die Keule unabhängig davon ruhig (nur bei einer 20 rasselt die Keule auch ohne Präsenz von AE). Tarnzauber (SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) oder antimagische Felder (HELLSICHT TRÜBEN) senken das Magiegeispür der Keule um ihre ZfP*.
Der Magiegeispür-Wert beträgt anfangs RkP*/2 Punkte, jede weitere Anwendung des Rituals erhöht ihn um RkP*/4 bis zu einem Maximum von

18 Punkten. Die Ritualprobe ist jeweils um den um den aktuellen Magiegeispür-Wert der Keule erschwert.
Erschaffungsprobe: *Geister binden* (+derzeitiger Magiegeispür-Wert)
Erschaffungskosten: 3W AsP davon einer permanent
Kraft der Keule
Voraussetzungen: *Geister binden* 7
Lernkosten: 75 AP
Wirkung: Dieses Ritual erhöht die mTP der Keule (siehe **MGS 55f.**, also die Schadenswirkung gegenüber Dämonen, Geistern etc. um 1 Punkt pro 3 eingesetzten pAsP (maximal bis zu den doppelten TP der Waffe, wobei der W6 als 4 gezählt wird). Für je 3 dieser zusätzlichen mTP steigen auch die TP gegenüber materiellen Gegnern um eins; dies erhöht jeeoch nicht das Maximum der mTR
Erschaffungsprobe: *Geister binden* +3 (+derzeitige mTP-Steigerung)
Erschaffungskosten: 3WAsP davon beliebig viele permanent

Hilfe der Keule
Voraussetzungen: *Geister binden* 7
Lernkosten: 100 AP
Wirkung: Dieses Ritual erleichtert sämtliche Rituale des Schamanen um 1 Punkt (nicht jedoch die Keulenrituale). Es kann bis zu drei Mal auf die Keule gelegt werden (mit jeweils höherem Probenzuschlag und pAsP-Kosten).
Erschaffungsprobe: *Geister binden* +5/ +8 / +12
Erschaffungskosten: 3W AsP davon 1/3/5 permanent

Nähe zur Natur

Voraussetzungen: *Geister binden* 7

Lernkosten: 100 AP

Wirkung: Dieses Ritual erleichtert alle CH-Proben im Umgang mit Elementarwesen (der entsprechenden Tradition) um 1 Punkt. Es kann bis zu drei Mal auf die Keule gelegt werden (mit jeweils höherem Probenzuschlag und höheren pAsP-Kosten).

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +5/+8/+12

Erschaffungskosten: 3WAsP davon 2 permanent

Zauber der Keule

Voraussetzungen: *Geister binden* 9

Lernkosten: 100 AP

Wirkung: Dieses Ritual senkt die AsP-Kosten jedes Schamanenrituals um 1 Punkt. Es kann bis zu drei Mal auf die Keule gelegt werden (mit jeweils höherem Probenzuschlag und pAsP-Kosten). Die Rituale kosten jedoch stets mindestens 1 AsP, auch können keine pAsP dadurch gespart werden.

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +7/+10/+13

Erschaffungskosten: 3WAsIJ davon 1/3/5 perm.

Bann der Keule

Voraussetzungen: *Geister binden* 11

Lernkosten: 150 AP

Wirkung: Dieses Ritual erleichtert alle Beherrschungsproben für Geister, Dämonen etc. um 1

Punkt. Es kann bis zu drei Mal auf die Keule gelegt werden (mit jeweils höherem Probenzuschlag und pAsP-Kosten).

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +9/ +12 / +15

Erschaffungskosten: 3W AsP davon 1/2/3 permanent

Geist der Keule

Voraussetzungen: *Geister binden* 11

Lernkosten: 200 AP

Wirkung: Mit diesem Ritual bindet der Schamane einen Elementar- oder Ahnengeist (in seltenen Fällen auch einen Dämon) in die Keule, den er zuvor mit entsprechenden Ritualen gerufen und zu dieser Bindung überredet hat. Dadurch wird die Knochenkeule zum *Besessenen Artefakt* (von einem Elementargeist, Dschinn, Dämon oder Totengeist), in Ausnahmefällen auch zu einem *Beseelten Artefakt* (von einem Astralgeist, wenn der Meister entscheidet, dass der Ahnengeist kein realer Totengeist sein kann).

Die LO entspricht RkP* + eingesetzte pAsP und kann durch Wiederholung des Rituals gesteigert werden (entsprechend *Gespür der Keule*). Regeltechnisch wird die Keule nun wie ein okkupiertes Artefakt mit eigener MR behandelt, das insbesondere eigene Magie einsetzen kann (siehe dazu Beseelte und Besessene Artefakte in der Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen). Ob dies nach dem Willen des Schamanen geschieht, hängt

von der LO und eventuellen CH-Proben ab.

Bei jedem künftig durchgeführten Keulenritual wird eine LO-Probe abgelegt. Bei deren Gelingen ist die entsprechende Erschaffungsprobe um LO/2 erleichtert, bei Misslingen um denselben Betrag erschwert. Misslingt ein Keulenritual, entscheidet eine weitere LO-Probe, ob der Geist der Keule seine Wohnstatt dabei nicht verlässt (wobei es auch geschehen kann, dass übelwollende Geister absichtlich in der Keule bleiben und dem Schamanen mit LO 0 ständig zur Last fallen).

Erschaffungsprobe: *Geister binden* (+0 für einen Geist, +3 für einen Elementargeist, +6 für einen Dschinn oder Dämon)

Erschaffungskosten: 4W AsP davon beliebig viele permanent

Apport der Keule

Voraussetzungen: *Geister binden* 11, *Geister rufen* 11

Lernkosten: 200 AP

Wirkung: Ruft die Keule aus einer Entfernung von maximal 3 + RkP* Meilen zurück zum Schamanen; näheres siehe **MWW 84**. Dieses Ritual kann zu beliebigem Zeitpunkt auf die Keule gelegt werden, es verschließt sie also nicht gegenüber anderen Ritualen. Bei einem Wechsel des Trägers muss das Ritual erneut vollzogen werden.

Erschaffungsprobe: *Geister binden* +11

Erschaffungskosten: 5W AsP, davon 1 permanent



ROWIN UDENBRANDS ERINNERUNGEN, TEIL 7

Ich fühle nach all diesen Jahren, dass ich das Ende meines Weges erreicht habe. Nun

bin ich ein alter Mann geworden, beinahe schon ein Greis. Mein Haar ist weiß wie der Schnee und mein Schwertarm nicht mehr so stark, wie ich es mir wünschen würde. Die Göttin und ihre Geschwister haben es in diesen Jahren größtenteils gut mit mir gemeint. Auch in den Zeiten der Not und des Haders erkenne ich nun das wohlmeinende Wirken der Götter, denn ohne diese Zeiten der Prüfung und des Leids wäre nicht das aus mir geworden, was ich heute bin: ein glücklicher und zufriedener Mensch, der im Einklang mit sich, den Seinen und mit Alveran steht.

Jetzt ist auch für mich der Zeitpunkt gekommen, den letzten Dienst für meine Herrin Rondra anzutreten. Ich bin bereit für den letzten Kampf. Möge mir die Herrin den Mut und die Kraft geben, auch diesen in ihrem Namen ehrenvoll zu führen.

Mit den ersten Strahlen der Praiosscheibe verließ ich den Tempel, in dem wir alle schon so lange ausgeharrt hatten. Mir folgten die letzten Überlebenden unserer Stadt in dem verzweifelten Versuch, durch einen Ausfall das Kampfesglück doch noch zu wenden. Wir stürmten beherzt aus dem Tempeltor und trafen auf keinerlei Widerstand. Die Ruhe war so allumfassend wie in Borons Schlafgemach.

Wohin auch immer mein Blick fiel, sah ich Tod und Verwüstung. Es gab keine Überlebenden, nicht einen einzigen. Schlimmer für mich und meine Kampfgefährten aber war, dass von dem, was all diese Verwüstung angerichtet hatte, keine Spur zu finden war. Das Böse war über Nacht über den Ort hereingebrochen, in dem der Tempel stand, den ich nun seit mehreren Jahren bewohnte und wo ich den Menschen die Lehren der Herrin Rondra näher zubringen suchte. Meine Frau Dalia war mit mir hierher gekommen und hatte ihrerseits einen Schrein zu Ehren ihrer Herrin Peraine errichtet. Dieser fand bei der Bevölkerung regeren Zuspruch als der Tempel, dem ich vorstand. In diesem Ort waren unsere Kinder groß geworden und hatten ihre ersten Lebenserfahrungen machen können. Als diese alt genug waren, sandten wir sie in Welt hinaus, damit sie lernen und ebenso wie wir Geweihte der Götter zu werden.

Ich war froh, dass die Kinder nicht zugegen waren, als der Sturm der Orks durch die Straßen und Gassen des Ortes floss. Der Angriff kam für uns alle unerwartet, es gab keine Anzeichen, keine Warnung für das, was kommen sollte.

Eines Tages waren alle ansässigen Orks aus der Stadt verschwunden, die bisher hier ihr Dasein mehr schlecht als recht gefristet hatten. Es war zunächst nicht aufgefallen, dass sie fehlten. Dann aber erreichte ein schwer verletzter Jäger unsere Palisaden und flehte um Einlass und Schutz. Sein zerschundener Körper zeigte Spuren von Misshandlung und Folter. Aus seinem Rücken ragten abgebrochene Pfeile, und jedem, der ihn sah, war sofort bewusst, was dies bedeutete. Die Orks hatten sich wieder erhoben und zogen aus, ihren finsternen Göttern zu huldigen, allen voran dem Götzen Brazoragh, der abermals nach Blut schrie. Der Jäger sollte die kommende Nacht des Schreckens nicht erleben; er starb an seinen schweren Verletzungen. Er sollte nicht der einzige bleiben, der den nächsten Tag nicht erleben würde.

In aller Eile bereiteten wir den Ort auf den kommenden Kampf vor, genau so, wie ich es Vorjahren mit den Ältesten und dem Magistrat geplant hatte. Die Palisaden wurden mit Wachen bemannt, und die Alten und Kinder begaben sich in den Schutz meines Tempels, eines der wenigen Steinhäuser der Ansiedlung. Ich selbst wollte so lange wie möglich an den Palisaden ausharren, um dann, sollten diese fallen, zum Tempel zu eilen, um diesen zu verteidigen. Bei der letzten Besprechung der Kampfführer der einzelnen Abschnitte sollte

ich viele meiner Freunde und Nachbarn das letzte Mal lebend zu Gesicht bekommen. Es herrschte eine Stimmung, die kaum zu beschreiben ist, denn jeder wusste, dass dies das Ende für alle bedeuten konnte. Zum Ende hin sprach ich noch einige segnende Worte der Herrin und gab uns alle in ihre Hände.

Als sich die Nacht über das Land senkte und Herr Phex seine Schätze ans Firmament hängen wollte, kamen Wollen und Sturm auf. Nach wenigen Minuten war kaum noch das eigene Wort zu verstehen, und ein alles durchnässender Regen fiel auf Dere herab. Wir harreten durchnässt und frierend auf unseren Verteidigungspositionen aus. Ich spürte, dass dieses Wetter nicht natürlichen Ursprungs war, und hatte vor meinem inneren Auge das Bild eines zaubernden Orkschamanen. Ich hoffte inständig, dass auch unsere nahenden Angreifer unter dem Unwetter zu leiden hatten.

Mit einem Mal riss der Wolkenvorhang auf, und die Nacht wurde sternenklar. Dann hörten wir ihre Hörner schallen und sahen, wie rund um unsere Siedlung Feuer und Fackeln entzündet wurden. Die Orks hatten den Sturm genutzt, um sich unbemerkt anzuschleichen, und sie waren mittlerweile so nah, dass wir glaubten, ihren stinkenden Atem riechen zu können. Dann brach ein zweiter Sturm über uns herein, doch dieser bestand nun nicht aus Wind und Regen, sondern aus Fleisch und Stahl. Der Feind berannte unsere Befestigungen, und es wäre uns vielleicht gelungen, die Palisaden zu halten, wenn die Verteidiger allesamt ausgebildete und fähige Kämpfer, nicht aber Händler, Jäger oder Fallensteller gewesen wären.

Plötzlich schrie jemand, der Feind würde durch unsere Gassen stürmen. Damit brach unsere Verteidigung zusammen, denn jeder wollte nur noch sein Hab und Gut und seine Familie schützen.

Ich lief mit einigen wenigen zu meinem Tempel - doch wir kamen zu spät. Ein Ork versuchte, sich Einlass in das Tempeltor zu verschaffen. Wir rannten umso schneller. Als wir ankamen, sah ich meine Gemahlin, wie sie mit einem Speer den Ork an eine der Tempelwände geheftet hatte. Dieser wand sich noch unter Schmerzen, wurde aber sehr schnell von einem alten Waldläufer und dessen Dolch von seinen Qualen erlöst. Mein Weib stand starr vor Entsetzen und betrachtete, wie das Blut des Eindringlings den Schaft des Speeres hinab über ihre Hände lief. Ich entwand den Speer ihren klammernden Händen, nahm sie in den Arm und hieß die anderen, die Tempeltore zu schließen. Mir war bewusst, dass sie zum ersten Mal in ihrem langen Leben ein anderes fühlendes, denkendes Wesen getötet hatte.

Laut rief ich die Herrin Rondra um Schutz und Beistand an. Meine Worte spendeten den Anwesenden Trost, und auch meine meiner Gemahlin schien aus ihrem Entsetzen erwacht und murmelte ein Gebet zu Travia und bat um ihren Schutz.

Von draußen erschall noch Kampflärm und Geschrei, das allerdings rasch verebbte. Wir bemannten die Schießscharten des Tempels, und ich bat die Herrin um Vergebung für den Kampf mit dem Bogen. Aber wir konnten das Tor nicht öffnen, nicht wenn wir alle hierher Geflohenen in Gefahr bringen wollten. Ich selbst nahm die Verantwortung der Göttin gegenüber auf mich, damit sie mich strafen, die anderen aber in ihrem Zorn verschonen möge.

Ich weiß nicht, was uns half in dieser langen Nacht. War es der Schutz meiner Göttin oder der Beistand Travias, der Göttin von Heim und Herd - aber wir sollten diese Nacht überleben, einem schrecklichen Morgen entgegen. Die Orken waren so plötzlich verschwunden wie sie gekommen waren, und die Herrin hatte mich wieder einmal nicht zu sich gerufen.

VOR- UND NACHTEILE, SONDERFERTIGKEITEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Auswahl an Vor- und Nachteilen sowie Sonderfertigkeiten, die speziell (oder gar ausschließlich) für die in Götter & Dämonen präsentierten Charaktere geeignet sind. Für die Vor- und Nachteile gilt wie üblich, dass Sie bei der Generierung nicht mehr als 50 GP aus Nachteilen gewinnen können (davon nicht mehr als 30 GP aus *Schlechten Eigenschaften*), wobei Nachteile, die fest mit Rasse,

Kultur oder Profession verbunden sind, auf diese Zahl nicht angerechnet werden. Fest vergebene Vorteile kosten demzufolge auch keine Generierungspunkte (bzw. sind bereits in den GP der Rasse, Kultur oder Profession eingerechnet). Vergleiche hierzu **AH 105ff.** sowie die Erschaffungsregeln in diesem Band ab Seite 7.

VORTEILE

Spielrelevante Vorteile bringen dem Helden einen Gewinn in Form von Proben- oder Lernerleichterungen, höherem Ansehen und dergleichen. Auch hier gilt, dass ein entsprechender Vorteil natürlich aus dem Hintergrund des Helden begründet sein muss. Die *Geweiht*-Vorteile

sind die Grundbedingung für das Erlernen liturgischer Sonderfertigkeiten. Weitere Vorteile finden Sie in **AH 106ff.** und **AZ 144ff.**; welche davon für Ihren Helden besonders geeignet sind, entnehmen Sie bitte der jeweiligen Professionsbeschreibung.

• **Beseelte Knochenkeule (1/2/3 GP pro LO-Punkt*)**: Die Knochenkeule des Schamanen wird von einem Geist bewohnt (siehe *SF Geist der Keule*). Je nach Art des Geistes und seiner Start-Loyalität ist dieser Vorteil unterschiedlich teuer (LO x1 für einen Totengeist/LOx2 für einen Elementargeist/ LO x3 für einen Dschinn oder Dämon).

• **Erebt Knochenkeule (2 GP pro pAsP*)**: Der Schamane ist im Besitz der Knochenkeule eines bereits verstorbenen Schamanen seines Stammes und hat diese bereits durch *Weihe der Keule* an sich gebunden. Der Spieler entscheidet in Absprache mit dem Meister, welche Rituale bereits auf dieser Keule liegen (alle außer *Geist der Keule*, der Schamane muss diese Objektrituale nicht selbst beherrschen), jedoch darf kein Bonus mehr als +3 betragen. Dieser Vorteil kostet für jeden bereits in der Keule gespeicherten pAsP 2 GE

• **Geweiht [Angrosch oder Gravesch] (16 GP*)**: Der zwergische bzw. orkische Held hat die Priesterweihe seiner Religion erhalten. Er verfügt über einen Grundvorrat von 24 KaE. Hinzu kommen die jeweils passende *Liturgiekenntnis* wie auch die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln und die Sonderfertigkeit *Karmalqueste*. Er erhält einen MR-Bonus von +1 und hat zahlreiche Liturgien seiner Religion erlernt (im Gegenwert von 70 Verrechnungspunkten); welche das im Einzelnen sind, finden Sie bei den Professionen aufgeführt. Ein Bonus auf den Sozialstatus bringt dieser Vorteil jedoch nicht.

• **Geweiht [nicht-alveranische Gottheit] (12 GP*)**: Der Held gehört als Priester der Kirche einer nicht-alveranischen Gottheit an (aktuell sind dies Aves, Ifirn, Nandus, Swafnir; zu Kor siehe Seite 71). Er verfügt über einen Grundvorrat von 12 KaP. Hinzu kommen die jeweils passende *Liturgie/Kenntnis* wie auch die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln und die Sonderfertigkeit *Karmalqueste*. Sein durch die lange Schulung gefestigter Geist sorgt für einen MR-Bonus von einem Punkt, sein Ansehen als Geweihter für einen SO-

Bonus von einem Punkt. Er hat einige Liturgien seiner Kirche erlernt (im Gegenwert von 35 Verrechnungspunkten); welche das im Einzelnen sind, finden Sie bei den Professionen.

• **Geweiht [H'Ranga] (16 GP*)**: Der Held hat die Priesterweihe eines H'Ranga-Kultes erhalten (H'Szinth oder Zsahh). Er verfügt über einen Grundvorrat von 24 KaE. Hinzu kommen die jeweils passende *Liturgie/kenntnis* wie auch die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln und die Sonderfertigkeit *Karmalqueste*. Seine intensive Ausbildung sorgt für einen MR-Bonus von einem Punkt. Des Weiteren hat er viele in seinem Kult übliche Liturgien erlernt (im Gegenwert von 70 Verrechnungspunkten); nähere Angaben dazu finden Sie bei den Professionen.

• **Geweiht [zwölfgöttliche Kirche] (17 GP*)**: Der Held gehört als Priester einer der zwölfgöttlichen Kirchen an, also der Praios-, Rondra-, Efferd-, Travia-, Boron-, Hesinde-, Firun-, Tsa-, Phex-, Peraine-, Ingerimm- oder Rahja-Kirche. Er hat die Weihe erhalten und verfügt damit über einen Grundvorrat von 24 KaP, die jeweils passende *Liturgie/Kenntnis* sowie die Fähigkeit, Mirakel

zu wirken. Sein durch die lange Schulung gefestigter Geist sorgt für einen MR-Bonus von +1, sein Ansehen als Geweihter für einen SO-Bonus von +2. Des Weiteren beherrscht die *SF Karmalqueste* und sämtliche 12 Segnungen. Hinzu kommen 10 Verrechnungspunkte, die zum Erwerb weiterer Liturgien verwendet werden (je nach Profession verschieden).

• **Wolfskind (ZHV, 15/5 GP*)**: Nach nivesischem Glauben rinnt das Blut der Himmelswölfe in den Adern der Menschen; in manchen schwächer, in anderen jedoch stärker. In jenen, die diesen Vorteil besitzen, ist das Erbe der Himmelswölfe stark, so dass sie sich ohne Probe für 1W6 AsP bis zur übernächsten Dämmerung (Sonnenauf- oder -Untergang, welches von beiden später kommt) in einen Rauwolf verwandeln können. Die Kosten werden gegebenenfalls durch die Sparfunktion einer Knochenkeule reduziert. Wölfe sind Wolfskindern gegenüber im Allgemeinen freundlich eingestellt und verhandlungsbereit. Nur Nivesen (Rasse: Nivese) können diesen Vorteil besitzen, und nur magiebegabte. 5 GP kostet der Vorteil dann, wenn sich das Wolfskind nicht willentlich verwandeln kann, sondern die Verwandlung intuitiv in Gefahrensituationen, durch heftigen Schmerz oder große Erregung geschieht. Alle Wolfskinder beherrschen — erlernt oder intuitiv — die *Wolfsprache*. Dies ist keine Sprache im eigentlichen Sinne, auch wenn dabei gejault, geknurr und gehechelt wird, sondern eher eine empathische Verständigung 'von Wolf zu Wolf', unterstützt durch intensive Körpersprache. Wenn das Wolfskind in menschlicher Gestalt mit Wölfen 'spricht', verliert es pro Spielrunde 1W6 AuP, da 'wölfische Körpersprache' in diesem Zustand recht anstrengend ist. In diesem Fall kann der Meister auch eine Probe verlangen (bei einem Wolfskind in Wolfsgestalt erübrigt sich das), die auf *Tierkunde* abgelegt wird und bei ungewohntem 'Dialekt' des Gegenübers (Straßenkötter, Schoßhund) oder im Streit auch erschwert sein kann.



NACHTEILE

Auch hier gilt (vergleiche **AH 111**): Ein punktwertter Nachteil muss ein Nachteil im Spiel sein, entweder durch erschwerte oder verbotene Proben, reduzierte Werte, Lernerschwernisse oder durch deutliche Einschränkung des 'freien Rollenspiels' (wie sie sich durch Ordensregeln, Verpflichtungen oder soziale Achtung niederschlägt). Welche weiteren Nachteile (aus AH oder AZ noch für Ihren geweihten oder schamanis-

tischen Helden geeignet sind, entnehmen Sie bitte der Beschreibung der einzelnen Professionen.

Hier finden Sie auch einige Nachteile (meist schlechte Eigenschaften), die ausschließlich für Paktierer geeignet oder speziell für diese empfohlen sind. Ob Ihr Held einen bestimmten dieser Nachteile nehmen darf, entscheidet der Meister.

• **Agrimothwahn (je -1 GP; nur Agrimoth-Paktierer)**: Diese *schlechte Eigenschaft* gibt es in mehreren Ausprägungen. Allen ist gemeinsam, dass der Paktierer die Herrschaft über die Natur erlangen - und demonstrieren - will, sei es dass er über Erdbeben und Steinschläge, Orkane und Unwetter, Vulkanausbrüche und Feuersbrünste oder verfluchte Wälder und tollwütige Tiere gebieten will.

• **Autoritätsgläubig (je -1 GP pro 2 Punkte Autoritätsgläubig)**: Diese *Schlechte Eigenschaft* (siehe **AH 115**) äußert sich in Buchgelehrsamkeit und Obrigkeitshörigkeit. Entscheidungen der Kirchenoberen oder weltlicher Herrscher werden von dem Helden nicht angezweifelt — es hat schließlich seinen Grund, dass diese Menschen über ihn gesetzt wurden. Ebenso wenig stellt er die Theorien hoch angesehener Gelehrter in Frage; selbst dann nicht, wenn das, was in den Büchern steht, der eigenen Erfahrung oder dem gesunden Menschenverstand widerspricht.

Sobald der Held etwas tut, was der Anweisung eines Höhergestellten oder der Aussage eines anerkannten Gelehrten zuwider läuft, kann der Meister eine Probe verlangen und beim Gelingen der Probe diese Aktivität verbieten. Oder aber er erschwert alle Talent- und Eigenschaftsproben, die während des Verstoßes abzulegen sind oder in irgendeinem Zusammenhang damit stehen, entsprechend der Regeln zu *Schlechten Eigenschaften*.

• **Blutdurst (je -1 GP für 2 Punkte Blutdurst)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Charakter liebt es, seine Gegner langsam und blutig zu töten. Dazu nutzt er jede sich bietende Gelegenheit, Ehre gilt ihm dabei nichts, Unterlegene sind willkommen Opfer, solange sie sich nur wehren. Seine Obsession führt dazu, dass er länger als nötig auf Schlachtfeldern verweilt, um Verwundete zu töten oder dass er wichtige Informanten ermordet. Ein solcher Charakter kann keinen Moralkodex annehmen, der Gewalttätigkeit ausschließt. (Und selbst in der Kor-Kirche haben Blutdürstige eigentlich keinen Platz.)

• **Brünstigkeit (je -1 GP für 2 Punkte Brünstigkeit)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Charakter zeigt ein unerschöpfliches sexuelles Verlangen, andere Lebewesen dienen ihm dabei nur zur Befriedigung seiner Gelüste, ob nun willig oder nicht. Dies führt allerdings auch oft dazu, dass er vor lauter Geilheit seine Umgebung völlig vernachlässigt - leicht bekleidete Amazonen haben im Kampf gegen einen Brünstigen Mann z.B. leichtes Spiel ...

• **Charyptophilie (je -1 GP; nur Charyptoroth-Paktierer)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Paktierer möchte über alle Arten von Seeungeheuern herrschen und Macht über Springfluten und Strudeln bekommen. Die Schätze des

Meeres betrachtet er als sein Eigentum, das ihm jederzeit zusteht. Dabei ist er stets versucht, anderen diese Macht auch zu demonstrieren.

• **Eingeschränkte Elementarnähe (H; -3 GP)***: Zu den Eigenheiten schamanistischer Magie gehört, dass jede Schamanen-Tradition nur Umgang mit dreien der sechs Elemente pflegt (diese sind jeweils bei der Profession angegeben). Diese drei beherrscht der Schamane alle gleich gut, also ohne Einbußen, selbst wenn sich zwei gegensätzliche darunter befinden. Wesen und Manifestationen der anderen Elemente dagegen kann er nicht rufen, weder mit dem Ritual *Meister der Elemente* noch auf anderem magischen Weg. Dieser Nachteil ist mit dem Vorteil *Affinität zu Elementaren* kombinierbar; dessen Boni gelten dann aber nur für die drei dem Schamanen nahe stehenden Elemente.

• **Geiz (je -1 GP für 2 Punkte Geiz)**: eine schlechte Eigenschaft; siehe **AH 115**. Der Charakter kann sich - schlimmstenfalls auch in Notsituationen - nicht von seinen Besitztümern trennen; er spart und knausert (auch bei Heilkräutern oder Bestechungsgeldern), trägt billige Kleidung, haust in heruntergekommenen Gaststuben, gibt keine Almosen und bewirtet Gäste bestenfalls mit Brot und Wasser - Hauptsache, sein Besitz wird nicht gemindert. Wenn er einmal zum 'Verpulvern' von Geld gezwungen ist, ärgert er sich so sehr darüber, dass er den Auswirkungen der Schlechten Eigenschaften in vollem Maße unterliegt.

• **Gerechtigkeitswahn (je -1 GP für 2 Punkte Gerechtigkeitswahn)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Charakter ist der Auffassung, dass Gesetze und Regeln eingehalten und Verstöße streng bestraft werden müssen. Auch kleinste Verstöße erfordern harte Strafen, mildernde Umstände gibt es nicht. Dies geht so weit, dass der Charakter nicht nur Richter und Henker sondern schließlich sogar den Gesetzgeber in einer Person vereint und nur noch seine eigenen Überzeugungen als Maßstab gelten lässt.

• **Größenwahn (je -1 GP für 2 Punkte Größenwahn)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Paktierer fühlt sich zu Großem ausersehen, sein Wille ist die einzige Grenze. Häufig richtet dies sich auf megalomagische Forschungen, aber

auch die Erlangung große Macht, ja gar die Herrschaft über Dere ist als Ziel möglich. Oft gekoppelt mit *Einbildungen* oder *Wahnvorstellungen*.

• **Grausamkeit (je -1 GP für 2 Punkte Grausamkeit)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Charakter empfindet Vergnügen daran, Opfer zu quälen und anderen Schmerzen zuzufügen. Die Auswirkungen ähneln den von Blutdurst.

• **Herrschnucht (je -1 GP für 2 Punkte Herrschnucht)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Charakter will allem und jedem seinen Willen aufzwingen. Einen anderen Willen neben seinem kann er nicht akzeptieren. Andere Personen müssen bloße Helfer bei der Umsetzung seiner Vorstellungen bleiben. Für diplomatische Verhandlungen ist ein solcher Charakter denkbar ungeeignet.

• **Jagdfieber (je -1 GP für 2 Punkte Jagdfieber)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Charakter liebt es, ein Opfer zu verfolgen, weidet sich an dessen Flucht und verzweifelt dem Bemühen, dem sicheren Tod zu entgehen. Sobald ein Jagdsüchtiger einmal ein Opfer erkoren hat, kann er aber auch selbst nicht mehr von der Jagd ablassen.

• **Konstruktionswahn (je -1 GP; nur Agrimoth-Paktierer)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Paktierer fühlt sich berufen, noch nie da gewesene Maschinen, Waffen oder Rüstungen zu entwickeln, einzigartige Bauten zu schaffen oder Dinge, die von überwältigender Macht künden und alle Naturgesetze sprengen.

• **Krankhafte Nekromantie (je -1 GP; nur Thargunitoth-Paktierer)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Paktierer will Macht über den Tod und Schlafund will diese in der Beherrschung von Untoten und in der Hervorrufung von Alpträumen zeigen.

• **Landangst (je -1 GP)**: eine *schlechte Eigenschaft*; siehe **AH 115**. Der Held hat Angst vor dem Land und hält sich bevorzugt im oder auf dem Wasser auf. Verliert er das Meer oder eine größere Wasserfläche aus dem Blick, muss er Zuschläge auf seine Proben hinnehmen.



• **Madas Fluch (ZH; -1, -2 oder -3 GP):** Das Madamal erinnert die Nivesen an Madas Frevel. Sie glauben, dass die Himmelswölfe ihr Missfallen zum Ausdruck bringen, wenn der Mond hell und groß ist. Daher zaubern die meisten Nivesen-Schamanen während dieser Zeit ungen und mit Mühe: An den drei Tagen vor Vollmond, an Vollmond und an den drei Tagen nach Vollmond sind alle Zauber- und Ritual-Proben erschwert: je nach Stärke des Nachteils um 1, 2 oder 3 Punkte. (Und zwar sowohl bei Tag als auch bei Nacht.) Es ist selten, dass andere Zauberer unter diesem Nachteil leiden (nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Spielleiters) oder dass er sich auch auf weltliche Talente erstreckt. In letzterem Fall werden die dreifachen GP verrechnet.

• **Mondsüchtig (-3 GP):** Der Mond versetzt den Helden in einen entrückungsähnlichen Zustand. Pro Stunde, die er sich im Mondlicht aufhält (egal ob schlafend oder wach), erhält er bei abnehmendem Mond einen Punkt Verzücktheit (sehr ähnlich der karmalen Entrückung und genauso geregelt wie diese, siehe S. 28), in der Woche nach Neumond zwei, in der darauf folgenden Woche drei und in der Vollmondnacht vier. Im Zustand starker Verzücktheit neigen Mondsüchtige zu Visionen (zutreffenden wie auch unzutreffenden) und zum Schlafwandeln. Verzückung addiert sich in ihrer Wirkung mit Entrückung. Sie wird im Mondlicht nicht abgebaut.

• **Moralkodex [Kirche]:** Alle Formen von Moralkodex beinhalten, wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, die Pflicht, den Glauben an die eigene Religion in der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen und, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. Weiterhin ist jedem Geweihten und jedem Akoluthen bewusst, dass er durch sein Verhalten das Ansehen seiner Kirche mehren und nicht mindern sollte. Auch die Bekämpfung von Wesenheiten, die die göttliche Ordnung massiv stören (vor allem Dämonen), gehört zu den Pflichten eines Kirchenangehörigen. Verstößt der Held gegen seine moralischen Prinzipien, so ist er durch Gewissensbisse für die nächste Zeit in all seinen Handlungen so eingeschränkt, als wirke eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe AZ 115). Stärke dieser Eigenschaft und Dauer, bis die Wirkung abgeklungen ist, entscheidet der Meister je nach Art der Verfehlung und anschließender Reue. Weitergehende Ausführungen zu Auflagen, Pflichten, Aufgaben und moralischen Werten finden Sie jeweils in den folgenden Texten.

Moralkodex [Angrosch-Kult] (-6 GP): Der Geweihte darf kein Feuer löschen und auch nicht zulassen, dass in seiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird. Brände einzudämmen ist immerhin erlaubt. Als Zeichen seines Standes führt der Geweihte die ewig brennende Laterne mit sich, deren Flamme alljährlich im Tempel erneuert wird. Zumindest symbolisch hält der Geweihte jedes Feuer am Leben, indem er z.B. einen brennenden Span oder ein Holzstreich in die Flamme seiner Laterne gibt. Der Angrosch-Geweihte kümmert sich um das Wohl der Zwerge und schlichtet insbesondere Streit unter ihnen.

Moralkodex [Badilakaner] (-12 GP): siehe Moralkodex [Travia-Kirche]; zusätzlich Keuschheit

und Armut: Der Badilakaner besitzt nur Ordenskleidung, Bettelschale und Wanderstab.

Moralkodex [Boron-Kirche] (-6 GP): Es herrscht ein Schweigegebot, d.h. es wird kein unnötiges Wort verloren. Jeder Geweihte ist verpflichtet, Tote zu bestatten, Untote zu vernichten und Seelen ihrer Ruhe zuzuführen.

Moralkodex [Bund des wahren Glaubens] (-6 GP): Der Bündler hält die Gebote aller Zwölfe abwechselnd ein, folgt also z.B. im Praisomond dem Moralkodex der Praisos-Kirche, im Rondramond dem der Rondra-Kirche, usw. Auch Wechsel von Tag zu Tag ist möglich. (Wir möchten an dieser Stelle davon abraten, einen Helden mit dem extremen Moralkodex auszustatten, der verlangt, es allen Zwölfen gleichzeitig recht zu machen. Sollte ein Spieler sich dennoch für diese Variante entscheiden, kann er den Wert des Kodex auf—12 GP hochsetzen, sollte den Geweihten aber mit Nachteilen wie Wahnvorstellungen oder vergleichbarem ausstatten. Selbsterständlich ist dies nur mit Erlaubnis des Spielleiters überhaupt möglich.)

Moralkodex [Dreischwesternorden] (-6 GP): Ordensleute verpflichten sich zu Friedfertigkeit (nicht völligem Gewaltverzicht), Armut, Demut, eigenhändiger Landarbeit und traviagefälliger Sittsamkeit und Hilfsbereitschaft. Dass sie außerdem Vegetarier sind, wird separat als *Speisegebote* verrechnet.

Moralkodex [Efferd-Kirche] (-9 GP): Der Geweihte verbirgt seine Gefühle nicht und lebt jede Laune aus. Er entzündet und verwendet kein Feuer, sondern meidet es. Wenn er sich außerdem nur von Rohkost ernährt, so wird das separat als *Speisegebote* verrechnet.

Moralkodex [Firun-Kirche] (-9 GP): Der Geweihte ist ernst und genügsam. Er verzichtet auf Luxus und Ausschweifungen, jagt nicht dem Gold nach, härtet sich ab und achtet auf die Einhaltung der Jagdgebote durch sich und andere. List und Täuschung lehnt er ab.

Moralkodex [Hesinde-Kirche] (-3 GP): Die Geweihten sammeln Wissen und schreiben es nieder. Sie bringen Kunstschatze und magische Gegenstände in den Besitz der Kirche; insbesondere sorgen sie dafür, dass gefährliche Bücher und Artefakte sicher in Tempeln verwahrt werden. Sie pflegen Kunstsinn und Bildung und leiten andere Menschen dazu an, verhindern und ahnden jedoch den Missbrauch von Wissen und darauf basierender Macht.

Moralkodex [H'Szint-Kult] (-3 GP): Die Priestervollführen rituelle Handlungen möglichst selten und möglichst nur in Tempeln, um die Aufmerksamkeit H'Szints nicht mehr als nötig zu erregen. Tempel oder heilige Orte anderer H'Ranga dürfen sie nicht betreten; Schlangen nicht verletzen und nicht zulassen, dass sie verletzt werden. Sie erforschen den Wandel der Welt und besonders die Magie. Zum Predigen sind sie nicht verpflichtet. Ob ein Dämon ausgetrieben werden muss, weil seine Anwesenheit höhere Mächte verärgert, oder ob man ihn besser nicht austreibt, weil dies noch mehr höhere Mächte verärgern könnte, entscheiden die Priester im Einzelfall.

Moralkodex [Ifirn-Kirche] (-3 GP): Ifirn-Geweihte achten auf die Einhaltung der Jagdgebote

durch sich und andere (Seite 51). Sie sind jedem Lebewesen gegenüber respektvoll und hilfsbereit und bemühen sich, durch Warmherzigkeit Lebensfreude gerade in Zeiten der Not und Knappheit zu vermitteln.

Moralkodex [Ingerimm-Kirche] (-6 GP): Der Geweihte darf kein Feuer löschen und auch nicht zulassen, dass in seiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird ('Wahrung des Feuers'). Brände einzudämmen ist immerhin erlaubt. Als Zeichen seines Standes führt der Geweihte die ewig brennende Laterne mit sich, deren Flamme alljährlich im Tempel erneuert wird. Zumindest symbolisch hält der Geweihte jedes Feuer am Leben, indem er z.B. einen brennenden Span oder ein Holzstreich in die Flamme seiner Laterne gibt. Bindend ist weiterhin das 'Opfergebot' der Ingerimm-Kirche.

Moralkodex [Kor-Kirche] (-3 GP): Kor-Geweihte haben die Pflicht, nach dem 'Guten Kampf' zu streben und sich alle Kämpfe, die diesen Anforderungen nicht entsprechen, in 'Gutem Gold' nach dem Khunchomer Kodex auszahlen zu lassen. Sie sehen sich als Diener des 'Scharfrichters des Kosmos' und zögern nicht, Dämonen und Paktierer zu erschlagen, ohne große nach deren Motivation zu fragen. Sie jammern nicht um Gnade und lehnen es ab, sich von Heilzauberei das Leben retten zu lassen.

Moralkodex [Nandus-Kirche] (-3 GP): Der Nandus-Geweihte strebt nach persönlicher Weisheit und Wissen um die Welt; er sammelt alles, was er an Wissen erlangen kann, dabei soll es nichts geben, das er nicht wissen will (abgesehen von Belanglosigkeiten, die ihn auf seinem Weg nicht weiterbringen). Er hilft anderen, Wissen und Weisheit zu erlangen, ohne ihnen etwas aufzudrängen, das sie nicht wissen wollen oder zu dem ihnen die nötige Reife fehlt, wahrte die Geheimnisse seines Bundes und die Rätsel, die den Aufstieg zur Weisheit bergen. Er fördert die Verbreiter von Weisheit und schädigt die Bewahrer der Dummheit.

Moralkodex [Peraïne-Kirche] (-6 GP): Peraïne-Geweihte müssen jeglicher Kreatur Hilfe leisten, die solche benötigt. Dies schließt auch Feinde mit ein. Die Geweihten sind angehalten zu arbeiten, Bescheidenheit zu üben und sich nie dem Müßiggang oder der Verschwendung hinzugeben.

Moralkodex [Phex-Kirche] (-6 GP): Der Phex-Priester darf keine Leistungen erbringen, ohne eine angemessene Gegenleistung zu erhalten oder erwarten zu können. Er muss seine Identität und seine Pläne geheim halten, um die Rätsel der Welt für die Wissen suchenden zu mehren. Einen Ausgleich zwischen diesen beiden Geboten zu finden, ist jedem Priester selbst überlassen. Phex-Priester sind zudem angehalten, mit Rätseln, Lügen, Aufgaben o.a. die Persönlichkeit und Individualität ihrer Mitmenschen zu schulen.

Moralkodex [Praisos-Kirche] (-12 GP): Der Praisos-Priester darf nicht lügen. Schweigen darf er, wenn ein besonderer Grund dafür vorliegt, außer gegenüber seinen Vorgesetzten, denen er nichts verheimlichen darf. Er ist zum Gehorsam gegenüber den Göttern, den Vorgesetzten und (bei weltlichen Belangen) dem Adel verpflichtet, darf sich in geistlichen Belangen keinen Befehlen außer den göttlichen bzw. kirchlichen beugen und

darfsich und seinen Glauben nicht verkleiden oder verbergen. Er soll auf Einhaltung der Gesetze achten und Schuldige dem zuständigen Gericht überantworten. Magieanwendung heißt er nicht gut, frevelhafte bekämpft er.

Moralkodex [Rahja-Kirche] (-6 GP): Rahja-Geweihte müssen Gleichmut wahren, um Freude zu verbreiten, den Rausch nicht um seiner selbst willen, sondern wegen der Nähe zur Göttlichkeit genießen und anderen diese Fertigkeiten nahe bringen. Es gilt ihnen als erstrebenswert, die Feinsinigen zur Ekstase zu verführen und die Verrohten zumindest zu sanftem Empfinden. Rahja-Priester befeiligen sich der Eleganz, Schönheit, rahjaischer Künste (wie Singen, Tanzen, Malen) und genießen jede Tat und jeden Genuss.

Moralkodex [Rondra-Kirche] (-12 GP): Rondra-Geweihte rächen jede Schmähung ihrer Göttin, verteidigen Gläubige gegen Ungläubige, müssen jeder Herausforderung in angemessener Weise begegnen, kämpfen nicht mit ehrlosen Waffen oder auf unrondranische Weise und dürfen keinem Kampfausweichen, außer aus Gründen der Ehre oder Gnade. Sie verteidigen die Zwölfgötterkirchen, befeiligen sich der ritterlichen Tugenden (Gnade, Verteidigung der Schwachen, Hilfsbereitschaft) und üben sich in den Kampfdisziplinen.

Moralkodex [Swafnir-Kult] (-9 GP): Ein Swafnir-Geweihter ist ehrlich und verhehlt keine Kritik. Er verteidigt oder rächt das Leben von Walen und Delphinen, als wären sie Mitglieder seiner Otta. Er zeigt Mut im Kampf, fördert die Gemeinschaft durch Worte und Taten und bewahrt die guten Sitten der Gastfreundschaft, der Heiligkeit des Eides, der Treue zur Gemeinschaft und der Hilfe auf hoher See.

Moralkodex [Travia-Kirche] (-6 GP): Bescheidenheit, Friedfertigkeit, Gastfreundschaft, Großzügigkeit, Hilfsbereitschaft, Sittsamkeit und Treue sollen die Geweihten üben, wobei Treue Zuverlässigkeit einschließt. Bindend sind die Gebote und Verbote der Travia-Kirche, zu deren Einhaltung auch Andere angeleitet werden sollen.

Moralkodex [Tsa-Kirche] (-12 GP): Tsa-Geweihte verabscheuen Gewalt, wenden grundsätzlich keine solche an, rufen nicht dazu auf und heißen sie nicht gut. Waffen meiden sie. Jede Form von Routine ist ihnen ein Gräuel; sie wechseln häufig Tätigkeit und Wohnort. Vegetarismus o.a. wird ggf. separat als *Speisegebote* verrechnet.

Moralkodex [Zsahh-Kult] (-6GP): Zsahh-Priester vollführen rituelle Handlungen möglichst selten und möglichst nur in Tempeln, um die Aufmerksamkeit Zsahhs nicht mehr als nötig zu erregen. Tempel oder heilige Orte anderer H'Ranga dürfen sie nicht betreten. Sie bewahren Lebewesen aller Art, *ganz* besonders Gelege, vor *sinnlosem* Tod und Leiden, und sie pflegen Kranke und Schwerverletzte. Zum Predigen sind sie nicht verpflichtet. Ob ein Dämon ausgetrieben werden muss, weil seine Anwesenheit höhere Mächte verärgert, oder ob man ihn besser nicht austreibt, weil dies noch mehr höhere Mächte verärgern könnte, entscheiden die Priester im Einzelfall.

• **Morbidität (je -1 GP; nur Belzhorash-Paktierer):** eine schlechte Eigenschaft; siehe AH 115. Der Paktierer erfreut sich an Leid, Siechtum, Fäulnis und strebt nach Macht über Gifte und Krankheiten, und danach, diese Macht zu demonstrieren.

• **Nagrachwahn (je -1 GP; nur Belshirash-Paktierer):** eine schlechte Eigenschaft; siehe AH 115. Der Paktierer strebt nach Macht über Eismassen, Schneestürme und Kälte — und danach, diese Macht beständig zu demonstrieren.

• **Neid (je -1 GP für 2 Punkte Neid):** eine schlechte Eigenschaft; siehe AH 115. Der Charakter glaubt, dass andere von höheren Mächten oder dem Schicksal stets besser behandelt werden. Was auch immer eine andere Person an Wertvollem oder Interessantem besitzt, an Fähigkeiten oder Status - der Held will es auch; vorzugsweise, indem er es dem anderen abnimmt. Er missgönnt anderen auch kleine Erfolge und hintertreibt deren Bemühungen.

• **Ruhelosigkeit (je -1 GP):** eine schlechte Eigenschaft; siehe AH 115. Der Charakter kann nur schwer an einem Ort bleiben, kann sich auf längerfristige Aufgaben kaum konzentrieren. Wann immer er länger an einem Ort verweilen oder eine längerfristige Aufgabe erledigen muss, ist eine Probe fällig, bei deren Gelingen er den Ort wechseln oder die Arbeit abbrechen muss; andernfalls erleidet er die zugehörigen Einschränkungen auf seine Talent- und Eigenschaftsproben.

• **Schlaflosigkeit (je -3 GP für 2 Punkte Schlaflosigkeit):** Der Charakter ohne die Einnahme von Drogen kaum noch Schlaf (*Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um seine Punktzahl in Schlaflosigkeit, um einzuschlafen) und will auch meist anderen keinen gönnen. Da er ohne Schlaf nicht regeneriert, ist er tagsüber meist gleichzeitig schlapp und übernervös.

• **Schöpferwahn (je -1 GP; nur Asfaloth-Paktierer):** eine schlechte Eigenschaft; siehe AH 115. Der Paktierer sieht sein Ziel darin, neue Lebensformen nach seinem Willen zu erschaffen, dem Leben eine neue Form zu geben.

• **Streitsucht (je -1 GP für 2 Punkte Streitsucht):** eine schlechte Eigenschaft; siehe AH 115. Einigkeit und Frieden sind dem Charakter zuwider, er versucht andere Personen gegeneinander aufzubringen, Zwist zu säen und sucht Streit um des Streits willen. Versprechen und Eide bedeuten ihm nichts.

• **Trägheit (je -1 GP für 2 Punkte Trägheit):** eine schlechte Eigenschaft; siehe AH 115. Der Charakter ist kaum zu Aktionen zu bewegen (alles, was nach Anstrengung aussieht, erfordert eine Probe), fängt kaum eine Aufgabe an und zeigt keinen Einsatz, Bequemlichkeit geht ihm über alles.

• **Treulosigkeit (je -1 GP):** eine schlechte Eigenschaft; siehe AH 115. Der Charakter ist nicht in der Lage, gegebene Versprechen einzuhalten. Er kann weder *Verbindungen* noch *Soziale Anpassungsfähigkeit* als Vorteile nehmen.

SONDERFERTIGKEITEN

Wie im weltlichen und magischen Bereich auch (siehe die Talent-Sonderfertigkeiten in **MFF 41f.**, die Kampf-Sonderfertigkeiten in **MBK 78ff.** und die magischen Sonderfertigkeiten in **AZ 154ff.**) gibt es auf dem Feld des karmalen und klerikalen Wissens wie auch in der animistischen Weltkirt Bereiche, die ein Held entweder beherrscht oder nicht und die sich schlecht in Talent- oder Zauberfertigkeitwerten ausdrücken lassen. Dieses Spezialwissen ist oft in Form von Ritualen gekleidet, die nur bestimmten Glaubensgemeinschaften zugänglich sind und wird hier als Sonderfertigkeit behandelt.

Fast alle hier aufgeführten Sonderfertigkeiten (SF) erfordern bestimmte Voraussetzungen, die der Held erfüllen muss, um die entsprechende SF zu erlernen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann sich ein Charakter die Sonderfertigkeit für den angegebenen AP-Betrag aneignen - gesetzt den Fall, er findet einen Lehrmeister, denn Sonderfertigkeiten kann man sich (im spieltechnischen Rahmen) nicht im Selbststudium aneignen.

Sonderfertigkeiten werden dadurch erworben, dass der Spieler Abenteurpunkte in Höhe der unten genannten *Kosten* aufbringt und sich so viele Zeiteinheiten mit dem Erlernen der entsprechenden Fertigkeit befasst wie ein Fünftel der Kosten angibt. Unter bestimmten Voraus-

setzungen kann man Sonderfertigkeiten preiswerter erwerben; die entsprechenden Angaben finden sich bei den Beschreibungen der Vorteile und der Professionen.

Zu den Sonderfertigkeiten zählen vor allem die liturgischen Handlungen und Liturgiekenntnisse der verschiedenen Glaubensgemeinschaften (bzw. die Rituale der Schamanen) und die Weihe im späteren Leben eines Helden. Ebenfalls hier noch aufgeführt sind einige magische Sonderfertigkeiten, die Beschwörern ihr Handwerk erleichtern oder erst ermöglichen.

Findet sich ein **G** beim Namen der Sonderfertigkeit, so ist diese SF nur geweihten Personen zugänglich.

Magische Sonderfertigkeiten, die mit einem **N** gekennzeichnet sind, können auch von Nichtzauberern (auch: ihrer Kräfte nicht bewussten Magiedilettanten) gewählt werden; ist eine Sonderfertigkeit nur für Voll-, Halb- oder Viertelzauberer zugänglich, dann ist dies entsprechend mit **Z**, **H** oder **V** gekennzeichnet. Borbaradianer, die mit Lebensenergie zaubern, sind als **B** vermerkt. Sonderfertigkeiten, die mit einem (*) gekennzeichnet sind, sind nur bestimmten Kulturen oder Professionen zugänglich. **OR** steht für ein Objekt-Ritual, in diesem speziellen Fall für die Verzauberung der Knochenkeule der Schamanen.

• **Akoluth (alle):** Ein Akoluth - zumeist ein Ordensmitglied, ein Laienprediger der Kirche oder ein Altarhelfer - nimmt all die Einschränkungen auf sich, die dem *Moralkodex* der jeweiligen Kirche entsprechen (zu Ausnahmen siehe einzelne Ordensbeschreibungen) und ist als Laienpriester seiner Kirche *verpflichtet*; er schuldet seinen Ordensoberen Gehorsam und kann gelegentlich zu wichtigen Missionen im Dienste der Gottheit aufgefordert werden, für die allenfalls die Spesen ersetzt werden. Dafür steigt sein SO um +1.

Außerdem hat er als Akoluth gelernt, rituelle Handlungen eines Priesters seiner Religion zu unterstützen (die Mirakelprobe zu erleichtern, siehe S. 28): Er erhält die *SF Liturgiekenntnis* seiner Kirche. Damit ist er auch in der Lage, *Entrückung* zu erfahren.

Zur Beachtung: In einigen Kirchen wird der Titel des Akoluthen als reiner Ehrentitel gesehen, *der nicht* mit der hier genannten Sonderfertigkeit verbunden ist.

Voraussetzungen: TaW *Götter/Kulte* 5; Initial der jeweiligen Kirche; Eigenschafts-Voraussetzungen jeweils 1 Punkt niedriger als die der entsprechenden Geweihten; je nach Kirche auch Einschränkungen für Zauberer

Kosten: 50 AP

• **Aura der Heiligkeit (G):** Im Laufe seines Lebens kann ein Geweihter lernen, die ihm verliehene göttliche Kraft nicht nur in sich zu tragen oder in Liturgien zu bündeln, sondern sie 'wie die Aura einer leibhaftigen Gottheit' zu verströmen. Dies äußert sich in Manifestationen, wie sie auch bei Mirakeln auftreten: Ein Praios-Geweihter etwa könnte von einer Aureole umgeben sein, eine Tsä-Geweihte Schmetterlinge anziehen, in der Nähe eines Boroni mag die Umgebung dunkler wirken und Geräusche leiser. Was genau geschieht und wie es auf die Umgebung wirkt, entscheidet der Meister.

Aktiviert und 'abgeschaltet' wird die Aura jeweils durch eine Probe auf die Liturgiekenntnis. Der Geweihte verströmt 1 KaP pro SR.

Voraussetzungen: IN 15, CH 15, Liturgiekenntnis der eigenen Religion mindestens 12

Kosten: 50 AP

• **Dämonenbindung I (ZHB):** Der Beschwörer kann einen Niederen Dämon dauerhaft in der dritten Sphäre binden oder manifestieren (siehe **MGS 47ff.**). Die Bindung aufrecht zu erhalten kostet täglich 1 AsP und 1 LeP (je 1W3 Punkte bei Bindung an eine Person), die üblicherweise in einem kurzen Ritual um Mitternacht geopfert werden müssen.

Voraussetzungen: Magiekunde 11, INVOCATIO MINOR 15 oder passender Pakt

Kosten: 150 AP oder 45 Pakt-GP; wird nur an der Akademie Brabak gelehrt (früher auch in Rashdul) und ist ansonsten nur bei Privatgelehrten (auch anderen Zauberern als Gildenmagiern) und in den Schwarzen Landen bekannt. Kenntnis der SF ist auch in Punin vorhanden, wird aber nicht an Akademiefremde weitergegeben.

• **Dämonenbindung II (ZHB):** Der Beschwörer kann einen Gehörnten Dämon dauerhaft in der dritten Sphäre binden oder manifestieren (siehe **MGS 47ff.**). Die Bindung aufrecht zu erhalten kostet täglich 1 AsP und 1 LeP (je 1W3 Punkte bei Bindung an eine Person), die üblicherweise in einem kurzen Ritual um Mitternacht geopfert werden müssen.

Voraussetzungen: Dämonenbindung I, Magiekunde 15 sowie passender Pakt oder INVOCATIO MAIOR 15

Kosten: 250 AP oder 75 Pakt-GP; wird nur an der Akademie Brabak gelehrt (früher auch in Rashdul) und ist ansonsten nur bei Privatgelehrten (auch anderen Zauberern als Gildenmagiern) und in den Schwarzen Landen bekannt. Kenntnis der SF ist auch in Punin vorhanden, wird aber nicht an Akademiefremde weitergegeben.

• **Exorzist (ZHVg):** Wer diese SF beherrscht - gleich ob Zauberer oder Geweihter - ist in der Lage, das theoretische Wissen um die Vertreibung von Dämonen und seinen festen Willen so in Einklang zu bringen, dass er bei einer Austreibung von Dämonen oder Geistern oder der Errichtung eines Bann- oder Schutzkreises (oder eines entsprechenden anderen Zauberzeichens gegen Dämonen, Geister oder Untote) eine *Magiekunde*-Probe würfeln und die Hälfte der TaP* als Erleichterung der jeweils passenden *Beschwörung!*-, *Mirakel*- oder *Ritualkenntnis*-Probe (als Aktivierungsprobe bei Zauberzeichen) verwenden darf. Zudem steht ihm ein Bonus von TaP*/4 auf eventuell anfallende Beherrschungs-/Vertreibungsproben zu.

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 11, Beherrschungs-Wert 12

Kosten: 200 AP; kann an allen Schulen mit den Merkmalen *Antimagie* oder *Beschwörung* erlernt werden (Perricum gilt hier als führend), ist aber auch bei der Hesinde- und der Praios-Kirche verbreitet, bei der Boronkirche zumindest bekannt; ebenso bei Hexen der Schwesternschaft des Wissens, einigen Kristallomanten und neuerdings einigen wenigen Druiden (sowie den obligatorischen verschiedenen Privatgelehrten).

• **Form der Formlosigkeit (ZH):** Mit dieser SF ist der Beschwörer in der Lage, dem Dämon bei der Beschwörung zusätzliche Eigenschaften mitzugeben (siehe **MGS 42**). Außerdem musserbeim nachträglichen Verbessern der (Kampf-)Werte des Dämons mittels ZfP* aus der Beschwörungsprobe nur die Hälfte der Kosten aufwenden. Er kann einem Dämon auch nach Erscheinen zusätzliche Eigenschaften mitgeben, muss hierfür jedoch die dreifachen ZfP*-Kosten aufwenden.

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 11, INVOCATIO MINOR oder I. MAIOR 11

Kosten: 150 AP oder 45 Pakt-GP; wird nur an den Akademien Brabak und Punin gelehrt (früher auch in Rashdul) und ist ansonsten nur bei Privatgelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt. Kenntnis der SF ist auch in im Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik vorhanden, wird aber keinesfalls an Akademiefremde weitergegeben. Ebenfalls bekannt ist diese SF bei der Schwesternschaft des Wissens sowie einigen 'schwarzen' Hexenzirkeln.

• **Geber der Gestalt (Z):** Ein Beschwörer mit dieser SF muss beim nachträglichen Formen eines Dämons nur die einfachen ZfP*-Kosten aufwenden, um ihm zusätzliche Eigenschaften zu geben (siehe **MGS 52**).

Voraussetzungen: TaW *Magiekunde* 15, INVOCATIO MINOR oder I. MAIOR 15, Ritualkenntnis [Druide, Gildenmagie, Hexe oder Kristallomant] 11, *SF Form der Formlosigkeit*

Kosten: 100 AP oder 60 Pakt-GP (30 Pakt-GP für Amazeroth-Paktierer); wird nur an der Akademie Brabak gelehrt und ist ansonsten nur bei Privat-

gelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt.

• **Höhere Dämonenbindung (Z):** Ein Beschwörer mit dieser Sonderfertigkeit muss bei der *Bindung an einen Ort* oder der *Bindung an ein Objekt* nur 2/3 der errechneten AsP-Kosten für diesen Dienst aufwenden. Auch, die einzelnen Dienste, die ein *manifestierter* oder *an eine Person gebundener* Dämon leisten soll, erfordern jeweils nur 2/3 der angegebenen Kosten. Näheres finden Sie in **MGS 47ff.**

Voraussetzungen: SF Dämonenbindung II, Beherrschungs-Wert 15, Ritualkenntnis [Druide, Gildenmagie, Hexe oder Kristallomant] 11

Kosten: 250 AP oder 75 Pakt-GP; ist nur bei Privatgelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt.

• **Karmalqueste (G):** Kenner der entsprechenden Anrufungen und Meditationen sind in der Lage, sich so sehr auf die Prinzipien der Göttlichkeit einzustimmen, dass sie durch diese Harmonisierung permanent Karmaenergie zu ihrem Grundwert hinzu gewinnen. Im Rahmen solcher zwei Wochen dauernden Versenkungsübungen legt der Geweihte eine Mirakelprobe ab: Er erhält IN/4 + LkP*/10 KaP zu seinem Grundvorrat hinzu. Für Geweihte nicht-alveranischer Götter gilt: IN/5 + LkPVIO KaP. Mit diesem Hinzugewinn ist auch eine Entrückung in Höhe des Zehnfachen der gewonnenen KaP verbunden.

Es ist nur eine Karmalqueste pro Jahr üblich (sprich: Der Spielleiter muss und sollte keine weiteren Karmalquesten im Laufe des gleichen Jahres erlauben).

Voraussetzungen: TaW *Götter/Kulte* 7; LkW 7 oder SF *Kontakt zum Großen Geist*

Kosten: Das Erlernen der korrekten Anrufungen kostet 50 AP, die Durchführung 300 AP (250 für Geweihtenicht-alveranischer Götter)

• **Keulenrituale (OR*):** Mit diesen Ritualen kann ein Schamane seine Knochenkeule verzaubern. *Weihe der Keule* (Kosten 100 AP), *Härte der Keule* (50 AP), *Opferkeule* (100 AP), *Gespür der Keule* (100 AP), *Kraft der Keule* (75 AP), *Hilfe der Keule* (WO AP), *Nähe zur Natur* (100 AP), *Zauber der Keule* (100 AP), *Bann der Keule* (150 AP), *Geist der Keule* (200 AP), *Apport der Keule* (200 AP). Näheres finden Sie auf den Seiten 152ff. bei der Beschreibung der Knochenkeule.

Voraussetzung: RK Schamane; weitere Voraussetzungen je nach Keulenritual

Kosten: je nach Keulenritual; s.o.

• **Kontakt zum Großen Geist (*):** Der Schamane hat die 'zweite Initiation' zum Hochschamanen der Nivesen, Waldmenschen oder Orks (Tairach) erhalten und ist damit einer nicht-alveranischen Gottheit *geweiht*. Dadurch ist er in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne seiner Gottheit zu ordnen. Er verfügt über einen Grundvorrat von 12 KaP und die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln (s. auch S. 120f.) Er erhält 40 Verrechnungspunkte zum Erwerb passender Liturgien.

Die Regelung zur Weihe von Zauberern (siehe S. 19) hat für Hochschamanen keine Gültigkeit.

Voraussetzungen: Der Held muss ein Schamane der Nivesen, Waldmenschen oder Orks (Tairachpriester) sein; CH 15; alle vier schamanistischen Ritualfertigkeiten je 10+.

Kosten: 700 AP

• **Liturgiekenntnis [Kirche] (G):** Der Geweihte ist in der Lage, Liturgien und Anrufungen seiner Kirche zu erlernen und so durchzuführen, dass die göttliche Kraft in ihm dadurch zur Wirkung gelangt. *Liturgiekenntnis* wird im Spiel wie eine Gabe gehandhabt. Die Probe erfolgt auf *Mut, Intuition* und *Charisma* (MU/IN/CH). Der Startwert der *Liturgiekenntnis* beträgt 3. Die Steigerung erfordert stets einen Lehrmeister und erfolgt bei der Generierung nach Spalte E der Steigerungskostentabelle, später jedoch nach Spalte G.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweiht* oder SF *Spätweihe* oder *Akoluth*

Kosten: Steigerungskosten nach den o.g. Spalten der SKT; *Liturgiekenntnis* der eigenen Kirche wird als Teil des Vorteils *Geweiht* oder der SF *Spätweihe* bzw. *Akoluth* aktiviert und dabei auf einen Startwert von 3 gesetzt.

• **Liturgien (G):** Mit diesen formalisierten Ritualen verströmt der Geweihte die ordnende Kraft seiner Karmaenergie, um damit der Umgebung einen bestimmten Aspekt seiner Gottheit nahe zu bringen. Die Liturgien sind den Kirchen zugeordnet und hinsichtlich ihrer Mächtigkeit in sechs Grade aufgeteilt. Um eine Liturgie einer Kirche erlernen zu können, muss der Geweihte regeltechnisch über einen *Liturgiekenntnis-Wert* verfügen, der dem dreifachen Grad der gewünschten Liturgie entspricht; Liturgien fremder Kirchen gelten - wenn sie überhaupt zugänglich sind - als einen Grad höher als aufgeführt. Die Anwendung selbsterforderte eine Mirakelprobe (Hochschamanen: eine Probe *auf Geister aufnehmen*) und den Einsatz von KaR

Voraussetzungen: Vorteil *Geweiht* oder SF *Spätweihe* und passende *Liturgiekenntnis* oder SF *Kontakt zum Großen Geist*.

Kosten: 50 AP mal Grad der Liturgie

• **Nekromant (ZH):** Kenner dieser Sonderfertigkeit zahlen bei der gleichzeitigen Erhebung von Untoten mittels des SKELETTARIUS nur 7 AsP pro Untotem, müssen nur ein Fünfstel der AsP als permanenten Kosten beim TOTES HANDLE aufbringen und zahlen für den Dienst *Kontrollierte Untoten* eines Nephazz nur die Hälfte der AsP-Kosten. Ihre Untoten sind stets um einen Punkt loyaler als angegeben. Mehr zu Untoten finden Sie in MGS 77ff..

Voraussetzungen: MU 15, TaW *Magiekunde* 11, Merkmalskenntnis Dämonisch (Thargunitoth)

Kosten: 250 AP oder 150 Pakt-GP (75 für Thargunitoth-Paktierer); wird nur an der Akademie Brabak gelehrt und ist ansonsten nur bei Privatgelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt.

• **Ritualkenntnis [Schamanentradition] (vier magische/karmale Fertigkeiten) (H):** Der Zauberkundige ist in der Lage, Rituale einer bestimmten schamanistischen Tradition zu erkennen, zu erlernen und durchzuführen. Die Ritualkenntnis setzt sich zusammen aus den

vier Ritualfertigkeiten *Geister rufen* (MU/IN/CH), *Geister bannen* (MU/CH/KK), *Geister binden* (KL/IN/CH) und *Geister aufnehmen* (MU/IN/KO). Jede der vier Fertigkeiten hat einen eigenen RkW (*Ritualfncntniswert*), auf den Proben abgelegt werden wie bei einem Talent. Die übrig behaltenen Punkte aus einer Probe werden mit RkP* bezeichnet. Die vier Fertigkeiten werden einzeln, unabhängig voneinander, nach Spalte E gesteigert; alle drei Lernmethoden sind zulässig (Lehrmeister kann übrigens auch ein Ahngeist sein). Startwert in allen vier Fertigkeiten ist +3; einige Professionen und Varianten erhalten einen höheren Startwert in einer oder mehreren Fertigkeiten.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Held einen willigen Lehrmeister aus einer anderen schamanistischen Tradition findet, der ihm die Ritualkenntnis seiner Tradition beibringt, steigert er die darin enthaltenen vier Fertigkeiten zum Umgang mit Geistern nach Spalte G.

Voraussetzungen: Schamanen-Profession

Kosten: Die Ritualkenntnis der eigenen Tradition wird als Teil des Vorteils *Halbzauberer* aktiviert; die vier enthaltenen Fertigkeiten werden einzeln nach Spalte E gesteigert. Ritualkenntnis einer fremden Tradition kostet 250 AP Aktivierungskosten (und erfordert meisterliche Erlaubnis); die vier enthaltenen Fertigkeiten werden einzeln nach Spalte G gesteigert.

• **Schamanistische Rituale (H*):** Diese Rituale bilden die Basis des Zauberswirkens der jeweiligen animistischen Weltansicht; mit ihnen werden Willen und Wirken der Geister in die Welt gebracht. Zu ihrem Wirken ist eine Probe auf eine der vier Ritualfertigkeiten des Schamanen und der Einsatz von Astralpunkten nötig. Die Rituale sind den einzelnen schamanistischen Traditionen zugeordnet und hinsichtlich ihrer Mächtigkeit in sechs Grade aufgeteilt. Um ein Ritual erlernen zu können, muss der Schamane in der bei Ritualprobe genannten Ritualfertigkeit über einen RkW verfügen, der mindestens dem doppelten Grad des gewünschten Rituals entspricht; Rituale fremder Traditionen gelten - wenn sie überhaupt zugänglich sind - als einen Grad höher als aufgeführt.

Voraussetzungen: schamanistische Ritualkenntnis, passende Tradition, ausreichender RkW

Kosten: 50 AP mal Grad des Rituals

• **Spätweihe [alveranische Gottheit]:** Der Held hat erst im Erwachsenenalter eine etwa einjährige Ausbildung zum

Priester erhalten. Er ist einer Gottheit geweiht, die in Alveran residiert (also einem oder einer der Zwölfe) und ist in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne seiner Gottheit zu ordnen. Er verfügt über einen Grundvorrat von 24 KaP Hinzu kommen die jeweils passende *Litur-*

giekenntnis wie auch die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln. Während der Vorbereitung auf seine Weihe hat er einige Liturgien seiner Glaubensgemeinschaft erlernt (im Gegenwert von 80 Verrrechnungspunkten); orientieren Sie sich bei der Auswahl an den Liturgien, die in der entsprechenden priesterlichen Profession enthalten sind. Der SO des Helden steigt auf den Mindestwert der entsprechenden Geweihten-Profession, oder um einen Punkt, wenn er bereits darüber hegt.

Eine Spätweihe erfordert immer die Zustimmung des Meisters und sollte nur Helden gewährt werden, die sich bereits in mehreren Abenteuern um die betreffende Kirche oder Religion verdient gemacht haben, die sich freiwillig (auch ohne den regeltechnischen Nachteil) zu den moralischen Werten ihrer Kirche bekennen und die ihren Verpflichtungen nachkommen. Siehe Seite 18.

Voraussetzungen: CH 11; weitere Eigenschaftsvoraussetzungen wie bei der betreffenden Geweihten-Profession angegeben; Talentwerte mindestens in Höhe der Boni, die bei der entsprechenden priesterlichen Profession genannt sind; der Held muss sich zu den Lehren und Prinzipien der Gottheit und ihrer Kirche hingezogen fühlen; kann nicht bei Spielbeginn gewählt werden

Kosten: 1000 AP; für Halbzauberer 1500 AP; für Vollzauberer 2000 AP

• **Spätweihe [nicht-alveranische Gottheit]:** Der Held hat erst im Erwachsenenalter eine etwa einjährige Ausbildung zum Priester erhalten. Er ist einer 'Gottheit der Sechsten Sphäre' geweiht und ist in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne seiner Gottheit zu ordnen. Er verfügt über einen Grundvorrat von 12 KaR Hinzu kommen die jeweils passende *Liturgiekenntnis* und die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln. Während der Vorbereitung auf seine Weihe hat er einige Liturgien seiner Glaubensgemeinschaft erlernt (im Gegenwert von 40 Verrechnungspunkten); wenn nichts speziell angegeben ist, orientieren Sie sich bei der Auswahl an den Liturgien, die in der entsprechenden priesterlichen Profession enthalten sind. Der SO des Helden steigt auf den Mindestwert der entsprechenden Geweihten-Profession, oder um einen Punkt, wenn er bereits darüber liegt. Eine Spätweihe erfordert immer die Zustimmung des Meisters und sollte nur Helden gewährt werden, die sich bereits in mehreren Abenteuern um die betreffende Kirche oder Religion verdient gemacht haben, die sich freiwillig (auch ohne den regeltechnischen Nachteil) zu den moralischen Werten ihrer Kirche bekennen und die ihren Verpflichtungen nachkommen. Siehe S. 18.

Voraussetzungen: CH 11; weitere Eigenschaftsvoraussetzungen wie bei der betreffenden Geweihten-Profession angegeben; Talentwerte mindestens in Höhe der Boni, die bei der entsprechenden priesterlichen Profession genannt sind (oder gemäß der angegebenen Forderungen); der Held muss sich zu den Lehren und Prinzipien der Gottheit und ihrer Kirche hingezogen fühlen; kann nicht bei Spielbeginn gewählt werden

Kosten: 700 AP; für Halbzauberer 1000 AP, für Vollzauberer 1500 AP



SZENARIOVORSCHLÄGE

Im Folgenden finden Sie - alphabetisch nach dem Namen der Kirche geordnet - Szenario-vorschläge, die Ihnen zugleich Anregungen geben werden, mit welchen Motivationen aventurische Götterdiener aufbrechen könnten, um Abenteuer zu erleben. Auch für Kirchen und Kulte als mögliche Auftraggeber finden sich etliche Plotansätze. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Stöbern in dieser 'kreativen Inspirationskiste'.

ANGROSCH

- Bei der Vertreibung der Brillantzwerg aus den Beilunker Bergen durch die Schwarzen Horden wurden viele Aufzeichnungen und wertvolle Relikte zurückgelassen. Die verstreute Geweihtenschaft benötigt Helfer, um diese zurückzuerlangen.
- Die Sichtung einiger Geschuppter führt zu wilden Gerüchten in einer Sippe. Einige Leute werden losgeschickt, um nach dem Rechten zu sehen.
- In den Tiefen alter Hallen eines Angrosch-Heiligtums finden sich Aufzeichnungen über vergessene Siedlungen. Eine Heldengruppe wird beauftragt, Genaueres in Erfahrung zu bringen.

BORON

- In Al'Anfa, Mengbilla und dem Kemi-Reich sind die Boron-Geweihten staatstragend in die Politik eingebunden. Möglich also, dass ein Geweihter als Diplomat ins Ausland geschickt und dort in eine Intrigengeschichte verwickelt wird.
- Zwar können auch andere Geweihte einen Grabsegen sprechen, aber wenn möglich zieht man lieber einen Boron-Geweihten hinzu. So werden die Geweihten ab und zu in abgelegene Dörfer gerufen. Ob die Todesursache eine natürliche war, zeigt sich dann dort...
- Es geschieht selten, dass ein gefährlicher Irrer (womöglich ein Zauberer) aus einem Noioniten-Kloster ausbricht. Aber wenn doch, dann muss er natürlich wieder eingefangen werden.
- Dämonen-Diener haben die Rauschkräuter der Boron-Kirche mit unheiligen Essenzen gemischt, und der Hochgewichte, der sie eingenommen hat, ist in seinen Alpträumen gefangen. Gelingt es den Helden, ihn daraus zu befreien und das Komplott aufzudecken?

BUND DES WAHREN GLAUBENS

Grundsätzlich können für Mitglieder des Bundes dieselben Motivationen gelten wie für alle anderen Kirchen der Zwölggötter. Hier einige weitere mögliche Aufhänger:

- Die Kette der Zwölggötter, ein heiliges Artefakt des Bundes, ist seit langer Zeit verschollen. Nun hat der Bund einen sonderbaren Brief bekommen. Der Schreiber behauptet, er wisse, wo das Artefakt zu finden sei - es wieder zu beschaffen aber, würde überaus gefährlich werden. Der Schreiber nennt einen entlegenen Treffpunkt. Der Bund beschließt, der Sache trotz alledem nachzugehen - und sucht nach einer Abenteurergruppe, die ein Mitglied des Bundes zum angegebenen Treffpunkt begleiten soll.
- In einem Dorf haben sich zwei ansässige Geweihte der zwölggöttlichen Kirchen so sehr zerstritten, dass das ganze Dorf darunter leidet. Ein Mitglied des Bundes wird gebeten, sich der Sache als Schlichter anzunehmen.

EFFERD

- Auch wenn der Hüter des Zirkels energisch gegen den Handel mit Necker-Sklaven vorgeht, dürfte es immer noch einige dieser Geschöp-

fe in Unfreiheit geben. Es bietet sich also an, einmal hinter die Fassade so mancher einflussreicher Havener Patrizierfamilie zu blicken.

- Die Anhänger Charyptoroths sind nicht untätig. Einige ihrer Diener haben sich unerkannt in die freien Lande eingeschlichen. Es besteht die Gefahr, dass sie versuchen, bei den Efferd-Brüdern unterzukommen und dort ihre unheiligen Gedanken zu verbreiten.
- Da reines Wasser ein kostbares Gut ist, wird befürchtet, dass Charyptoroth-Diener ihre unheiligen Kräfte gegen Wasserquellen verwenden, und somit in den großen Städten ein Massensterben auslösen könnten.
- Es gibt Efferd-Tempel am Rande der Khôm, dort, wo das Wasser ohnehin knapp ist. Dieser Versuch der Missionierung stößt bei den örtlichen Novadis auf Unmut. Der Bey befiehlt, gegen den Geweihten vorzugehen. Die Helden können hier hilfreich eingreifen.
- Der Strudel zu Neersand hält ein urzeitliches Seemonster gefangen. Zu diesem versuchen gelegentlich Dämonenarchen vorzustößen. Die Charaktere können nun entweder einer dieser Archon einen Hinterhalt stellen, möglich ist aber auch, selbst in die Tiefen des Strudels hinabzutauchen und in einer phantastischen Saga gegen den Bahamut anzukämpfen.

FIRUN

- Der Firun-Kult sucht ein paar kundige Helfer für eine Expedition nach Glorania, etwa um den Nachschub an Theriak für die Warunkei abzuschneiden.
- Ein Adelige steht im Verdacht, dass auf seinen Jagdausflügen die Gebote Firuns mit Füßen getreten werden. Da der örtliche Firun-Geweihte diesem bekannt ist, bittet er Fremde, dem Gerücht nachzugehen.
- Die jüngsten Wetterkapriolen haben zu Schneefällen im Nördlichen Regengebirge geführt. Ein Firun-Geweihter in Begleitung von welterfahrenen Helfern möchte diesem Phänomen auf den Grund gehen.

HESINDE

- Die Sammlung von Wissen ist stets das Ziel der Hesinde-Kirche gewesen. Nun liegen viele der kostbaren Niederschriften - und Artefakte - in den Schwarzen Landen und müssen vor unberechtigtem Zugriff gerettet werden. Was liegt da näher, als eine Geweihte in Begleitung einiger Pfadfinder und Beschützer zur Rettung zu senden?
- In den Dämonenschmieden Yol-Ghurmaks, dem Unheiligtum von Eslamsbrück und den Tiefen des Warunker Burgberges gehen unheimliche Dinge vor sich. Wüsste man mehr um diese Vorgänge, so könnte man zu geeigneter Zeit gegen sie gewappnet sein. So sendet die Hesinde-Kirche ihre Kundschafter aus...
- Ein geraubtes Artefakt - vielleicht die aus Altaia verschwundene Kugel - ist wieder am Rande der Schwarzen Lande aufgetaucht. Der vermeintlich sichere Zugriff auf das Artefakt entpuppt sich als Falle: Während man die die Helden begleitende Draconiterin schrecklichen Foltern unterwirft, stehen die Helden selbst vor der Wahl, die eigene Flucht zu arrangieren oder alles auf eine Karte zu setzen und auch die Ordensfrau zu befreien.
- Begierig nehmen viele Geweihte alles Wissen auf. Doch Manches ist nicht für jedermanns Geist bestimmt und verwirrt die Gedanken oder bringt sie auf seltsame Bahnen: Wer steckt hinter dem Spielmann, dessen Rätselverse keinen Sinn ergeben und der so freigiebig mit Verbotenem Wissen um sich wirft?

- Kaum eine Kirche (mit Ausnahme der der Tsa) hat so viele verschiedene Sekten und Meinungen hervor gebracht. Während sich die meisten im Hesinde gefälligen Disput auseinandersetzen, ziehen andere bewusst die Fäden im Hintergrund, verbergen oder verfälschen gar Wissen. Wenn wundert es da, dass man auch 'Fachleute von außen' hinzu holt, um Vorgänge und Personen unabhängig durchleuchten zu lassen.
- Seit eine Geweihte von der Untersuchung prägoblinischer Hügelgräbern in Almada zurückgekommen ist, benimmt sie sich seltsam. Als man sie dabei erwischt, wie sie blutiges Fleisch verschlingt, wird eine Gruppe ausgesandt, die ergründet, welcher Fluch die seltsame Veränderung bewirkt hat.
- Eine Hesinde-Geweihte hat es sich zum Ziel gesetzt die 'größten Kunstwerke aller Zeiten' wieder erstehen zu lassen. Um alle Bruchstücke der Tafeln des Tykates, der kunstvollen Kristallkaiserin von Bosparan sowie andere zerstörte Kunststücke wieder zusammenzufügen, sind viele Questen notwendig, die eine Geweihte alleine kaum bewältigen kann oder bei denen sie Begleitschutz braucht.

H'RANGA-PRIESTER

- Alte Schriftrollen deuten an, dass ein heiliger Gegenstand eines der H'Ranga beim Auszug der Geschuppten aus Yash'Hualay, dem heutigen Khunchom, in seinem Versteck vergessen wurde. Nicht auszudenken was geschähe, wenn er den Menschen in die Hände fallen würde. Die Wut des H'Ranga darüber könnte ganz Aventurien vernichten. Das Objekt muss schnellstens von einem Priester geborgen und in Sicherheit gebracht werden - und das inmitten der die Echsen hassenden Tulamiden. Und was, wenn der Gegenstand bereits von den Menschen gefunden wurde?
- Eine sonderbare Achaz-Sekte will ein Ritual durchführen, das ohne Zweifel einige H'Ranga aufmerksam machen wird (sei es aus Eifersucht oder Zorn). Dies muss unbedingt verhindert werden.
- Ein größerer Frevel wurde begangen, und nur ein besonderes Opfer (je nach H'Ranga: besonderes Lebewesen, kampfstarke Warmblüter,...) kann den H'Ranga ablenken. Dieses muss nun so schnell wie möglich beschafft - und ohne dass ihm etwas geschieht zurück zum Tempel gebracht werden.

IFIRN

- Der Ifirn-Kult sucht ein paar kundige Helfer für eine Expedition nach Glorania, etwa um zu prüfen, ob der Tempel in Eestiva als Sanktuarium nutzbar ist.
- Eine Ifirn-Geweihte ist bei ihren Reisen im Orkland den Orks in die Hänge gefallen und muss befreit werden
- In einem eingeschnittenen Ort bittet ein Ifirn-Gläubiger die Helden um Hilfe bei der Versorgung seiner Nachbarn durch die Jagd. Doch auch andere Jäger sind unterwegs ...

INGERIMM

- Nicht selten kommt es vor, dass ein Hochgeweihter eines Tempels Abenteurer damit beauftragt, ein uraltes/kostbares/verschollenes/legendäres/gestohlenes/usw. Meisterstück der Handwerkskunst zu beschaffen. Dabei stellen sich einige Hindernisse in den Weg, und vielleicht sind bereits andere Personen an dem Artefakt interessiert ...
- In einem größeren Ingerimm-Tempel steht die Weihe eines neuen Meisters der Esse an. Da es mehrere ehrgeizige Bewerber gibt, entbrennt zwischen ihnen ein mörderisches Intrigenspiel. Ein ranghoher Geweihter befürchtet Schlimmstes und bittet die Helden, die Angelegenheit rechtzeitig aufzudecken.
- In Al'Anfa sind Zünfte verboten, so dass rechtschaffene Handwerker einen schweren Stand haben. Die Ingerimm-Kirche plant im Verborgenen die Stärkung ihrer Position. Doch der Arm der Boron-Kir-

ehe reicht weit, und möglicherweise geraten die Helden hierbei zwischen die Fronten.

- In der Umgebung eines Vulkans, fernab jeglicher Zivilisation, hat sich der Glaube an einen wundersamen Flammengötzen verbreitet. Die Ingerimm-Kirche sucht Teilnehmer für eine Expedition, um der Gelegenheit auf den Grund zu gehen.
- In den Schwarzen Landen kommt es immer wieder zu Schändungen der Elemente durch dämonisches Wirken aus der Domäne des Agrimoth (z.B. entfesselter Dämon, Umtriebe eines Paktierers o. ä.). Nun wird die Hilfe wackerer Recken benötigt, die dem Treiben ein Ende bereiten. Mehr über den Erzdämonen Agrimoth und sein Gefolge finden Sie in **MGs 37**.

KOR

- Einige Kor-Gläubige wollen das Schlachtfeld von Mühlingen besuchen. Die örtlichen Bauern empfinden es als Hohn, dass dieses Massaker gefeiert werden soll. Die Stimmung schlägt noch höher, als die Kor-Gläubigen erwägen, auch noch ein großes Blutopfer darzubringen — einen prächtigen Bullen, der bestens als Zuchttier geeignet wäre. Können die Helden vermitteln?
- Einer der Helden hat sich in Fasar, Al'Anfa oder einem ähnlich korgläubigen Ort vermeintlich eines todeswürdigen Vergehens schuldig gemacht und soll nun dem Blutigen geopfert werden...
- Manche Kor-Geweihte meinen, dass man einmal in seinem Leben die Schwarze Sichel besucht haben sollte, welche sie als derische Manifestation Sokramors ansehen. Allein auf die Sichel - oder lieber in Begleitung? Ein Söldlingsauftrag, der zumindest bis an den Rand der Sichel führt, ist in jedem Fall ein guter Auftrag...

PANDUS

- Grundsätzlich ist es nicht schwer, einen Nandus-Geweihten ins Abenteuer zu bekommen: Schließlich ist 'da draußen' eine Welt, die er entdecken und erkunden muss, um höhere Weihen zu erlangen. Typisch für ihn ist die Suche nach Rätseln, die es zu lösen gilt, das Enttarnen falscher Spuren oder auch das Streben nach verborgen gehaltenem Wissen (und vielleicht auch nach verbotenen). Dafür kennt man schließlich St. Rohal und St. Borbarad ...
- Zum 'Erlangen von Weisheit' gehört auch das Beschaffen mehr oder weniger heiliger Bücher und Artefakte - auch und vor allem aus dem Besitz von noch nicht Erleuchteten (oder gar von Frevlern). Da aber ein junger Geweihter dies sicherlich nicht alleine schafft, ist auf hilfsreiche und kompetente Mitstreiter angewiesen. Andererseits können die Helden von einem schwerreichen Auftraggeber gebeten werden, den Diebstahl eines alten Buches oder Gemäldes aufzuklären und damit auf die Spuren der Nanduskirche kommen.
- In den Regionen, in denen die Nandus-Kirche schon über einen gewissen Einfluss verfügt, bietet es sich an, den Geweihten als reisenden Lehrer oder als Diplomaten einzusetzen, um besagten Einfluss zu festigen und neue Anhänger zu gewinnen - was ihn leicht in Konflikt mit der Obrigkeit oder traditionalistischen Kirchen bringen kann.
- Um das freie Denken zu fördern, kann es bisweilen nötig sein, auf den Pfaden St. Xeledons zu wandeln und allzu unerleuchtetes Schrifttum 'kreativ zu manipulieren', erleuchtetes Schrifttum zu verbreiten oder die Weisheit mittels eines selbst geschriebenen Theaterstücks zu verbreiten.

MOKOSCHA-GLÄUBIGE NORBARDEN

- Winkt der Sippe ein besonders gutes Geschäft, so kann es sehr wohl sein, dass der Norbarde auch zu entlegensten Orten reist, um es im Sinne der Seinen abzuschließen. Dabei kann er in allerlei Unannehmlichkeiten und Gefahren stolpern, und auch auf seine Abenteurergruppe stoßen.

• Möglich ist aber auch ein Beginn des Abenteuers zwischen den Zelten der Norbarden: Die Sippe hat einen guten Handel abgeschlossen. Über Nacht aber ist einer der Handelspartner (denen man das Gastrecht nach abgeschlossenem Handel gewährte) mit der Ware auf und davon - und hat nicht nur die Sippe sondern auch seine vermeintlichen Kollegen (die Heldengruppe) um einiges Geld und Gut erleichtert. Was tun? - Ihnen nach!

PERAINE

- Peraine wird bei vielen Siedlern verehrt, auch im Svelltland. Obwohl vielerorts an das Nebeneinander gewöhnt, stellen die Orks zuweilen eine Bedrohung dar - Gelegenheit für Helden, Heiligtümer zu beschützen, Geweihte zu befreien und Ähnliches.
- Ilsur ist nicht nur eine letzte Bastion gegen die Schwarzen Lande, die Stadt beherbergt auch wichtige Peraine-Heiligtümer. Unter keinen Umständen dürfen diese den Schergen Xeraans in die Hände fallen - eine Aufgabe für erfahrene Recken, die weder den Tod noch Dämonen fürchten.
- Ilsur der Dreischwesterorden bietet sich an, wenn man ein Szenario rund um die Schwarzen Lande spielen will. Durch intensive Siedlungsbemühungen an den Grenzen werden dringend Beschützer gebraucht. Möglicherweise will der Orden gar Hilfe für den Tobrischen Widerstand in die Schwarzen Lande hinein schmuggeln.
- Selbstverständlich gibt es auch immer wieder Expeditionen, die aufbrechen, um die Schale der wundersamen Heilung zu finden - wo auch immer diese verborgen sein mag. Diese Queste bietet sich als eine langfristige Motivation hervorragend an, in deren Verlauf einige andere Abenteuer warten.

PRAIOS

Als Vertreter von Recht und Gerechtigkeit bieten sich Praios-Geweihten viele Abenteueransätze:

- Ein Bote bringt die Nachricht, dass ein kleines Dorf von merkwürdigen Ereignissen (Missgeburten, Kornfäule, etc.) heimgesucht wird. Wenn der Praios-Geweihte ankommt, ist der Mob inzwischen bereit, eine 'Hexe' auf den Scheiterhaufen zu stellen. Kann der Diener des Götterfürsten den wahren Schuldigen finden?
- Auf dem Pilgergang nach Punin zum Geburtshaus des Heiligen Gilborn verschwinden immer wieder Kleinigkeiten aus dem Gepäck der Pilgergemeinschaft. Nachforschungen bringen zu Tage, dass mitnichten ein Pilger die Diebstähle begeht, sondern ein Kobold, den der verärgert hat. Wie können die Pilger den Kobold besänftigen?
- Möglicherweise wird der Praios-Geweihte einer Heldengruppe zur Seite gestellt, die einen Mord untersuchen soll.
- Andererseits hat vielleicht die Inquisition Verdacht geschöpft, dass in einer Baronie unheilige Praktiken des Namenlosen betrieben werden. Ist es versuchtes Bauernvolk, oder gar die Herrin der Baronie selbst? Oder gerät der Praios-Priester gar in eine Intrige, die die Baroin der Ketzerei bezichtigen soll?
- Berichte aus einer abgelegenen Region munkeln von einem düsteren dämonischen Artefakt. Selbstredend wird ein Praios-Priester ausgeschiedt, die Gerüchte zu untersuchen und das Artefakt zu zerstören (oder in die Stadt des Lichtes zu bringen!).

PHEx

- Ein Phex-Geweihter benötigt eigentlich keine Einladung zum Abenteuer, er macht sie sich selbst. Doch bisweilen sucht das Schicksal nach Helden:
- Ein Fasarer Dieb/Einbrecher der Beni Fessir hat sich den Heimatort des Phex-Geweihten zum Territorium für seine nächste Großtat ausgesucht. Bald sieht sich der Held von den Taten des Fremdlings übertrumpft ...

- Eine Prinzessin ist entführt worden, just, bevor sie den Prinzen heiraten sollte. Viel wichtiger aber ist die Belohnung, die ihr Vater für ihre wohlbehaltene Rückführung auf seine Burg ausgesetzt hat: einen prachtvollen Türkis in Form eines Halbmondes ... Ob die Braut den Prinzen heiraten will oder nicht, interessiert da fast gar nicht mehr.
- "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex," heißt es so schön. Was aber, wenn man angeblich in flagranti bei einer Tat ertappt wird, die man gar nicht begangen hat? Dann braucht man eventuell doch anderer Leute Hilfe ...
- In Trallop brechen die Novizen alljährlich zu ihrer Weihe in die Bärenburg ein. Doch dieses Mal ließ einer das Herzogenhorn Fantholi mitgehen - und nun ist er verschwunden...

RASTULLAH

- Der Rastullah-Glaube ist nicht an eine Rasse oder Kultur gebunden, doch die meisten Rastullah-Gläubigen leben im Kalifat.
- Kalif Malkillah III sendet Kämpfer aus, die bei Rennen und Turnieren den Ruhm des Glaubens mehren sollen.
 - In den Querelen zwischen Kalifat, Aranien, Khunchom, dem de facto unabhängigen Sultanat Gorien-Rashdul, und dem Reich des schwarzen Dolguruk von Thalusa kann eine Heldengruppe an Feldzügen teilnehmen, Anschläge vereiteln, Entführte befreien, oder oft geplünderte Dörfer bewachen.
 - Jemand, dem in Keft die Blutrache droht, beauftragt die Helden, nach Keft zu reisen und auf dem Feld der Offenbarung einen Brief an Rastullah zu verlesen (siehe **GKM 130f.**). Der Brief wird unterwegs mit einem Teil des Gepäcks gestohlen und muss zurückgeholt werden. Dabei wird er geöffnet, und die Helden stellen fest, dass sich ihr Auftraggeber bei Rastullah für ein Verbrechen entschuldigen will, das sie vielleicht noch verhindern können, wenn sie eiligst umkehren. Oder der Brief fällt den Bluträchern in die Hände und zeigt ihnen, wo ihr Feind wohnt.

RAHJA

- Rahja-Geweihte haben meist einen wirklich guten Grund, um auf Reisen zu ziehen, um so mehr, wenn es sich um ein Abenteuer handelt...
- Ein herzloser Adliger in Weiden steht in dem Ruf, aufgrund uralter Gesetze vom *Ius Primae Noctis*, dem Recht der ersten Nacht seiner Leibeigenen in unstatthaftem Umfang Gebrauch zu machen. Vielleicht kann ihn die Rahjani davon abbringen?
 - Das Fest der Freuden steht an, und viele Rahja-Geweihte, Gaukler und Händler reisen nach Belhanka. Im Getümmel der lieblichsten Stadt des Lieblichen Feldes wird ein Mann von einer Rahja-Priesterin mit ihrem Seidenschal erwürgt - und die Kirche stellt den Abenteurern bei der Aufklärung des Falles eine Rahjani an die Seite.
 - Eine Lieferung geweihten Tharfs wird auf ihrer Reise nach Festum überfallen, der Wein gestohlen. Wer vollbringt ein solches Sakrileg, und was hat er mit dem Wein vor?

RONDRA

- Als Verteidiger der Zwölfgöttlichen Kirchen haben es die Rondra-Geweihten nicht schwer, Abenteuern zu folgen:
- Ein Zug Rahja-Geweihter möchte ins Svelltland zum Heiligen Weinstock von Tiefhusen pilgern und braucht Schutz. Natürlich werden sie von Rahja-Kavallieren begleitet, doch es wurde auch um Unterstützung durch die Rondra-Kirche gebeten...
 - Eine Rondra-Geweihte soll eine Botschaft vom Schwert der Schwerter zu den Amazonen der Burg Yeshinna überbringen. Dann wird von einem unheiligen Artefakt in der Nähe der Burg gewarnt. Die Rondra-Geweihte wird eingeladen, die auserwählten Amazonen zu begleiten, das Artefakt zu zerstören...
 - Auf einem Adelsturnier wird ein Teilnehmer von einer scharfen Lan-

zenspitze getötet, obwohl nur Turnierlanzen zugelassen waren. Die Rondra-Geweihte wird gebeten, dieses Ereignis zu untersuchen und den Schuldigen zu bestrafen.

- Ein Schwarzer Ritter peinigt seine Leibeigenen und gilt als unbezwungen im Schwertkampf (oder im Lanzengang). Kann die Rondra-Geweihte ihn herausfordern, im Kampf bezwingen und die Bauern von ihrem allzu harten Joch befreien?
- In Arivor ist eine Reliquie Rondras gestohlen worden. Wer sie von der gefährvollen Queste zum Loch Harodröl wiederbringt, hat sicherlich eine Queste im Sinne der Herrin bestanden!

RUR & GROR

- Die Rückeroberung Maraskans ist vordringlichste Aufgabe. Dazu gehört zum Beispiel der Schutz der Hochgeweihten im Shikanydad, der Kampf gegen die alljährliche schwarzmaraskanische Diskusstafette oder die Rückeroberung von Abschriften der Heiligen Rollen.
- Wirklich tollkühne Helden könnten auf die Idee kommen, dass Nedimajida von Tuzak, Komturin von Boran- und Hauptverantwortliche für die Pervertierung des Rur und Gror Glaubens in einen Belhalhar-gefälligen Kult besser tot als frei in Boran aufgehoben sei.
- Die junge Hochgeweihte Milhibethjida ist einer der wenigen Menschen, die von der Existenz der Skrechu wissen. Persönliche Bekannte oder gezielt ausgewählte Fremde könnte sie in die Maraskankette schicken, um mehr über Motivation und Ziel dieses Wesens herauszufinden, zuvorderst jedoch, um zu klären, ob es noch Teil der Schönheit ist oder (wie von der Priesterin gemutmaßt) ein weiterer Feind Deres.
- Auch abseits von Maraskan finden sich zahlreiche Betätigungsfelder: Prophezeiungen aus den Heiligen Rollen können das Interesse der Priesterschaft auf einen Helden lenken, oder als Auslöser von Questen dienen. Denkbar wäre ein Auftrag zur Bergung von Abschriften der Heiligen Rollen aus dem Besitz der Praios- oder Hesinde-Kirche. Auch die persönliche Sinnsuche eines Priesters, sei es nach einer der 64 Fragen des Seins oder nur die Klärung der Frage, ob Orks und Oger Teil der Schönheit sind oder nicht, bedürfen vielleicht der Hilfe der Helden.
- In Aventurien haben sich einige kleine Gemeinden nicht maraskanstämmiger Rur-und-Gror-Gläubiger gebildet, zumeist um Veteranen der mittelreichischen Besetzung. Die Bitte eines besorgten Vaters, sein Kind von 'solcher Ketzerei' abzuhalten, mag je nach religiöser Zusammensetzung der Heldengruppe unterschiedlich behandelt werden.
- Eine ganz neue Aufgabe für rur-und-gror-gläubige Helden mag die Organisation einer maraskanischen Hochzeit, beispielsweise in den Nordmarken, darstellen.

Weitere mögliche Szenarien finden Sie in der Box **Borbarads Erben**.

SWAFNIR

- Die Gegner des Gottwals sind reich an Anzahl, sie sind fremdartig und verschlagen (echsische Kultisten), sie verfügen über finstere Zauber (Charyptoroth-Paktierer) oder große militärische Macht (die alanfanische Flotte) - genau die Herausforderung, die ein Swafnir-Geweihter sucht.
- Aus dem abgelegenen Hinterland Thorwals wird von grässlichen Bluttaten berichtet. Ist es eine marodierende Orkbande, ein wildes Tier, sind es Ghule aus den Mooren - oder ein friedloses Swafnir-Kind, das zur inneren Ruhe zurückgebracht werden muss? (Hieraus kann sich ein Szenario entwickeln, das leicht die Ausmaße des Beowulf-Epos oder der Handlung des '13. Kriegers' annehmen kann.)
- Für eine rein thorwalsche Gruppe mit einem Swafnir-Geweihten,

einer Skaldin, einem Zauberer der Runajasko und einer Seefahrerin bietet sich ein Ausflug in die Vergangenheit der Hjaldinger an. Noch sind nicht alle Landestellen der Frühzeit entdeckt, und auch viele Zauberrunen harren noch ihrer Entdeckung.

- Ein bei Enqui angespülter, toter Pottwal weist viele Wunden auf, die nur von Harpunen herrühren können. Betreiben die Horasier auf den Olportsteinen doch verbotenen Walfang, oder wurde der Bruder Opfer einer Bluttat der Schergen Gloranas?

TRAVIA

- Die Bekehrung der letzten aventurischen Heiden zu den Zwölfen und insbesondere einem Travia gefälligen Lebenswandel ist der Kirche ein großes Anliegen. Was liegt da näher, als eine Geweihte in Begleitung einiger Pfadfinder und Beschützer zu den Elfen, Fjarningern, Nivesen oder Shokubunga zu schicken?
- Eine Hochzeit in einem abgelegenen Dorfohne eigenen Tempel ist ein anderer guter Reisegrund für eine Travia-Geweihte.
- Kurz vor der Hochzeit wurde der Braut das ererbte Brautkleid entwendet oder dem Bräutigam das selbst bestickte Tischtuch,

das bei der Feier präsentiert werden sollte und mit dem er schon vor dem ganzen Dorf geprahlt hat. In aller Eile müssen die Helden das gute Stück finden und unverseht aus den Klauen einer Nebenbuhlerin retten.

- Wenn eines braven (und spendablen) Bürgers Ehefrau mit dem Geliebten nach Al'Anfa durchgebrannt ist, könnte die Travia-Kirche sich berufen fühlen, nach der Dame suchen zu lassen und sie möglichst zur Rückkehr zu überreden.
- Auch in Aventurien denkbar: Ein altes, hilfloses Ehepaar in Darpatien hat in kurzer Zeit alle Kinder im Krieg gegen die Schwarzen Lande verloren. Nur ein Sohn ist noch übrig und wird tatsächlich von der Armee entlassen. Aber er muss erst mal aus heftig umkämpftem Grenzgebiet herausgeholt werden.
- Der warmen Farbe wegen sind viele Sakralgegenstände der Travia-Kirche aus Kupfer gemacht. Kupfer ordnen andererseits die Orks ihrem Gott Tairach zu. Während des Orkkriegs wurden viele geweihte Gegenstände verschleppt, andere irgendwo im Wald versteckt und vergraben, und warten seitdem auf ihre Bergung.
- Als Seelsorgerin von Sträflingen, Bettlern oder Straßenkindern könnte eine Geweihte von einem geplanten Verbrechen erfahren, das sie natürlich verhindern will.
- Andererseits könnte eine weichherzige Geweihte Kerkerinsassen, von deren Unschuld sie überzeugt ist, zur Flucht verhelfen oder für sie bürgen, wenn sie auf Ehrenwort freigelassen werden sollen, um ihre Unschuld zu beweisen — womit die Geweihte dann ihre Heldengruppe gefunden hätte. Auch über das Tempelasyl kann eine Travia-Geweihte gut ihre zukünftigen Gefährten kennen lernen.

TSA

- Pilgernde Tsä-Gläubige dürfen Dragenfeld nicht betreten. Treiben Praios- und Hesindekirche, die den *Zugang zur* Wüstenei bewachen, falsches Speil oder droht eine wirkliche Gefahr? Vielleicht können die Helden helfen, vor allem, wenn sich die Tsä-Gläubigen parout nicht von ihrem Vorhaben abbringen lassen wollen?
- Ein Dorf in der Nähe Vallusas direkt an der Grenze wurde gerade befreit. Eine idealistische Tsä-Geweihte beginnt mit dem Wiederaufbau des dortigen Tempels. Neben Ausrüstung braucht sie dafür vor allem Schutz.
- Einige Echsen sind in einen Tsä-Tempel eingebrochen und haben

ein Artefakt gestohlen, das einst angeblich ihrer Götzin Zzah gehörte. Wie reagieren die Helden?

- Bis heute ist unbekannt, dass die Skrechu den Splitter der Asfaloth besitzt. Aber die Helden können auf Maraskan dennoch mit einer Mutation 'gesegnet' werden.
- Eine Geweihte der Tsa ist in der letzten Zeit sehr sonderbar geworden. Sie sagt, sie arbeite an einem großen Kunstwerk - und hat zu diesem Zwecke eigens eine alte Lagerhalle angemietet, die sie nun kaum noch verlässt, zu der sie niemandem Zutritt gewährt, und aus der die zu Anfang neugierigen - und mittlerweile diesbezüglich verstörten und verunsicherten - Geweihten sonderbare Geräusche vernommen haben. Die besorgten Geweihten bitten eine Vertrauen erweckende Helden-Gruppe um Hilfe.

UCURI

- Nach Erhalt einer für ihn besonders wichtigen Nachricht tritt manch

ein Geweihter der zwölfgöttlichen Kirchen für ein Jahr den Ucuriaten bei. Auf diese Weise bezeugt er den Göttern seine Dankbarkeit, muss in seinen Prinzipien aber womöglich sehr umdenken, um im ungewohnten Umfeld bestehen zu können.

- Als Herold kommt ein Ucuriat weit herum. Ein Botendienst könnte ihn nahe an den Schwarzen Landen vorbei führen oder gar ein Stück hinein. Da er sich nicht verstecken oder verleugnen darf, kann es spannend werden, wenn er auf Söldner der Heptarchien trifft: Ist noch ein Funken Götterfurcht in ihnen, so dass sie ihn (nicht ohne arge Schmähungen) ziehen lassen, oder muss der Ucuriat im Rahmen seiner Mittel die Überbringung der Botschaft anders gewährleisten ...?
- Der vertrauliche Empfänger einer Botschaft ist nicht aufzufinden. Wohin ist er verschwunden?
- Der Ucuriat wird gebeten, in einem Streit zwischen zwei Tempeln verschiedener Zwölfgötter zu vermitteln. Beide Parteien glauben sich natürlich im Recht. Um ein neutrales, gerechtes Urteil fallen zu können, müssen erst einmal Fakten gesammelt werden.

ANIMISTISCHE KULTUREN

Ihre starke Bindung an Sippe und Stamm legt bei Schamanen und Priestern der animistischen Kulturen besonderes Gewicht auf die Frage nach dem Beginn der Abenteuerlaufbahn. Neben den hier präsentierten Szenariovorschlägen finden Sie daher weitere Anregungen und Ideen dazu bei der Beschreibung der einzelnen Schamanen.

DARPA-MEDIZINMANN

- Die kleine, kaum achtjährige Ake-Iya zeigt einen unseligen Hang dazu, mit ihren ungewöhnlich starken Zauberkraften vorwiegend andere zu kränken oder gar zu verletzen. Die Sippe vermutet, dass ein böser Geist von ihr Besitz ergriffen hat, und steht kurz davor, sie zu verbannen. Der junge Schamane kann zwar keine Besessenheit feststellen, doch erzählt ihm Ake-Iya in wirren Worten von einer unheimlichen Höhle, zu der es sie seit Monaten immer wieder hinzieht.

DSCHUNGELSTAMM-

MEDIZINMANN

- Der junge Medizinmann wird von Sklavenjägern im Auftrag eines skrupellosen Mengbillaner Händlers entführt. Er verlangt von dem Schamanen, ihm das Geheimnis der Boabungaha-Herstellung zu entlocken (Alternative: ... seine wahnsinnig gewordene Frau zu heilen, bei der bereits alle Medici und Boroni versagt haben).
- Die Tochter des Häuptlings wurde von einem wilden Tier schwer verletzt und hinkt seitdem am linken Bein. Der junge Medizinmann der Sippe wird dazu auserkoren, sie ins heilige Tal Kun-Kau-Peh zu begleiten, wo man sich von der berühmten Take-Ca Heilung verspricht.

FERKIPA-PURANSHÂR

- Die Geister müssen erzürnt sein, denn die heilige Quelle der Sippe ist versiegt. Besteht ein Zusammenhang mit den zahlreichen Wühlschraten,

die in letzter Zeit beobachtet wurden; fliehen diese womöglich vor irgendetwas? In einer alten zwergischen Mine, die seit Urzeiten tabu ist, scheint etwas Magisches vorzugehen.

- Die Krieger des Stammes haben Schmuggler überfallen, die über einen Gebirgspfad verbotene Rauschmittel ins Mittelreich bringen wollten. Der Schamane hat diese Tränke und Pulver ausprobiert, und sie gewährten ihm stärkere und klarere Visionen als alle Kräuter seiner Heimat - er will unbedingt mehr davon. Der Stoff soll aus einem fernen Land namens Al'Anfa stammen.

FJARNINGSCHER SKULDUR

- Zu Ehren Frunus erklettern Fjarninger die höchsten Berggipfel. Nun hat eine durchreisende Firun-Geweihte erzählt, in Raschtulswall und Ethernem Schwert gäbe es Berge, die noch viel höher und eisiger seien als die der Nebelzinnen, und die womöglich noch nie ein Mensch bezwungen habe.
- Mammuts gelten den Fjarningern als weise, und sie meiden das Eisreich Gloranas. Ein Skuldur, dem das auffällt, könnte schließen (obwohl auch andere Erklärungen denkbar wären), dass das Eisreich Frunu nicht gefällt, sondern vielmehr dazu da ist, doch bekämpft zu werden.

GJALSKERLÄNDER BRENOCH-DÛN

- Der Dûn-Brenoch-Dûn ist gestorben. Sein Nachfolger will nun rituell Herz und Hirn des Toten verspeisen, da es sein Wissen auf ihn übergehen lässt. Doch in der Nacht vor dem Ritual wird das Dorf überfallen und hernach ist der Leichnam verschwunden. Also folgt der Schamane den Spuren ...
- Eine fremde Abenteuergruppe kommt (offensichtlich mit einer Mischung aus Furcht und Widerwillen) in ein Dorf der Gjalskerländer. Bei



sich haben sie eine alte Schriftrulle, die in der Sprache der Gjalskerländer verfasst ist und die die Gruppe bislang nicht hat entschlüsseln können. Der Inhalt ist derart erschütternd, dass ein Schamane mit der Gruppe gesandt wird, um der in dem Dokument ausgelegten Spur nachzugehen.

GOBLIN-SCHAMANIN AUS FESTUM

- Ein tolldreister goblinischer Einbrecher hat die Amtskette der Adelsmarschallin gestohlen, um sie seiner Liebsten zu schenken. Wenn das publik wird, gibt es in Festum ein Gobiin-Pogrom. Also muss noch vor dem nächsten Staatsakt die Kette so unauffällig zurückgebracht werden, damit niemand merkt, dass sie je verschwunden war.
- Mantka Riiba, oberste Schamanin der Festumer Goblins, ist auch die ungekrönte Königin der Schmuggler dieser Stadt. Eine junge Schamanin könnte als ihre Vertrauensperson eine Lieferung teurer Waren begleiten oder beauftragt sein, im Ausland neue Handelspartner zu gewinnen.

GOBLIN-STAMMESSCHAMANIN

- Mit einer rein goblinischen Heldengruppe tritt die Schamanin einer Bedrohung für ihren Stamm entgegen, beispielsweise Elfen, Nivesen oder Ordensleuten vom Dreischwesternorden, die den Goblins das Land streitig machen. Oder sie versucht, eine Kulthöhle, die von Galottas Schergen besetzt wurde, zurückzuerobern.
- In einem schlimmen Hungerjahr ist ein Teil des Stammes nach Al'Anfa ausgewandert — ein paar Sklavenhändler waren dabei 'behilflich'. Leider wurde die Schamanin an eine andere Plantage verkauft als ihre Verwandten. Gemeinsam mit einigen Menschen wagt sie die Flucht.

GRAVESH-PRIESTER

- Nur wenige Klumpen hatte der Mensch von diesem seltsamen Erz mit sich geführt, als er von den Kriegern gefangen genommen wurde. Nur gut, dass der junge Gravesch-Priester sie gleich an sich nehmen konnte! Der Schamane hatte mit der Opferung des Gefangenen schon genug anrichten, denn nun würde er wohl nie erfahren, wo dieser das wundersame Gestein aus dem Fels geholt hatte. Nie hatte er ein Metall geläutert, das sich so leicht bearbeiten ließ - es war elastischer und doch härter als sein bester Stahl. Nein, irgendeinen Weg muss es geben, um die Spur des Menschen zurückzuverfolgen!

MINIWATU-MEDIZINMANN

- Die versklavten Eingeborenen werden unruhig, seit man eine Gruppe gefangener Weißer zu ihnen auf die Plantagen geschickt hat. Entweder es gelingt dem jungen Schamanen, für Ordnung zu sorgen, oder sorgt dafür, dass die Aufwiegler verschwinden — dann sollte er selbst sich bei seiner Sippe aber auch nicht mehr blicken lassen.
- Schehaiya, der Sonnenbruder von Sukkuvelani, hat durch seine neuen Sklaven von einer der erlesensten Freuden der Zivilisation gehört: Sie nennt sich 'Ferrara-Kutsche' und soll im 'Mittleren Reich' ein wahres Königsgut darstellen. Nun schickt er den jungen Medizinmann los, ihm ein oder zwei davon zu besorgen. Als Unterstützung stellt er ihm jene Handvoll Sklaven zur Verfügung, die scheinbar so gut über das ersehnte Gut Bescheid wissen.

NIVESEN-SCHAMANIN (KASKIV)

- Die nivesischen Schamanen wissen nur allzu gut, dass nur die Stärksten überleben, lässt doch die Sippe in schweren Zeiten und wenn es nicht anders geht alte und schwache Mitglieder zurück. In der letzten Nacht aber hatte die Schamanin eine Vision, die sich tags darauf er-

füllt: Die Sippe stößt auf eine Gruppe bewusstloser, schwer verletzter und halb erfrorener Fremder (die zukünftige Heldengruppe der Schamanin). Ihr Schicksal, so sagte es die Prophezeiung, sei eng mit dem der Sippe verknüpft; ihr Tod werde der Sippe Unheil bringen. Die Schamanin weiß, dass es der Tod der Sippe wäre, wenn alle blieben. Es ist zu kalt, die Nahrung ist knapp. Sie bleibt mit einigen Krautern und einem geringen Vorrat allein zurück, um die Fremden zu pflegen...
• Iloinen Schwanentochter, Tochter der halbgöttlichen Ifirn, kämpft in wölfischer Gestalt mit ihrem Rudel gegen den grausamen Griff Nagrachs. Einem Ruf der Schwanentochter werden auch Nivesen-Schamanen ohne zu zögern folgen.

RIKAI-PRIESTER

- Ein orkischer Krieger darf sich keinen Moment der Schwäche erlauben — auch nicht gegenüber den Frauen seiner Sippe. Allerdings sind nicht alle Orks mit übermäßiger Manneskraft gesegnet, und manch einer mag das Gerücht allzu wörtlich nehmen, die Diener Rikais hätte für jedes Leiden das rechte Kraut. Wehe aber dem Priester, der dann nicht helfen oder (noch schlimmer) das Geheimnis nicht für sich behalten kann.

STAMMES-ACHAZ

- Einige Mitglieder des Stammes haben eine geheime Sekte gebildet und huldigen dort nur einem einzelnen H'Ranga. Dadurch müssen auf Dauer die anderen Stammes-H'Ranga aufmerksam werden. Es gilt nun, die Mitglieder zu identifizieren und ihnen die Gefahren ihres Tuns zu erklären oder sie im Zweifelsfall mit Gewalt aufzuhalten.
- Ein neues Wesen ist in der Umgebung des Dorfes aufgetaucht. Nach den Beschreibungen könnte es ein H'Ranga mittleren Ranges sein. Dies muss überprüft und anschließend müssen auch gewisse Opferungen vereinbart werden. Der Weg zu den H'Ranga ist gefährlich, und der Schamane braucht kampfstärke Begleitung oder ist im Moment so schwach, dass er nicht eigenständig laufen kann.

TAIRACH-PRIESTER

- Der alte Tairach-Priester der Sippe ist schon seit vielen Jahren ein Sklave des Rauschkrauts. Als nun der Rikai-Priester ohne einen Nachfolger seinen Gang zu Tairach antrat, ging auch das Wissen um die Zucht und Verwendung dieser Pflanzen verloren. Darum schickt der von seiner Sucht niedergestreckte Schamane seinen Schüler aus, um entweder eine große Menge des Krautes zu beschaffen — oder aber einen kundigen Rikai-Priester zu finden.
- Die Aufgabe eines Tairach-Priesters ist die Bewahrung der Erinnerungen, nicht die Suche nach Wissen. Das heißt aber noch lange nicht, dass die Erzählungen eines gebildeten Menschensklaven nicht die Neugier eines jungen Schamanen wecken könnten: Erzählungen von einem 'Land des Mondes' etwa (Almada), oder von einem 'Himmelsauge', das einem Wunder des Firmaments bis auf Armesweite heranholt (Teleskop in den Goldfelsen) ...

TOCAMUYAC-MEDIZINMANN

- Weitab von jeder Küste hat man eine Handvoll Schiffbrüchiger aufgelesen. Seither werden sie unter strenger Obacht gepflegt. Doch scheinen sie böse Geister auf das Floß gebracht zu haben: Die Kaninchen sind allesamt krank geworden, und auch das Gemüse auf der mitgeführten Schilfinsel gedeiht nicht mehr recht. Der alte Medizinmann und Floßführer will die Geretteten daher bei der nächsten Insel an die Miniwatu verkaufen. Doch seinen jungen Schüler plagt das schlechte Gewissen: Könnte für das Unglück nicht sein vergeblicher Versuch verantwortlich sein, den Krankheitsgeist der hübschen jungen Weißen auszutreiben?

- Eine Fehlentscheidung des Medizinmanns hat die Sippe um ein Haar in die Hände von Sklavenjägern getrieben. Nun soll er bei nächster Gelegenheit ausgesetzt werden - es sei denn, er kann seine Sippe bis zur nächsten Küste davon überzeugen, dass die Geister doch mit ihm sind. Vielleicht sind ihm die fremden Schiffbrüchigen dabei behilflich?

TROLLZACKER-SCHAMANE (SCHOCHZUL)

- Der Schamane stößt bei der Kräutersuche in der Nähe seines Lagers auf einen schwer verletzten Troll. Der Sterbende bittet den Schamanen, seinen Bezwinger aufzuhalten, er habe Schreckliches vor. Die Spur führt den Schamanen [an einen Ort nach Wahl des Meisters]. Dort kann der Schamane allein nicht bestehen. Er sucht nach Helfershelfern, die ihm bei seiner Aufgabe zur Seite stehen könnten und stößt auf seine Heldengruppe.

MEDIZINMANN DER VERLORENEN STÄMME

- Ein Geweihter eines Zwölfgötterkultes ist im Dorfeingetroffen und versucht nun eifrig, die 'Ungläubigen' zu missionieren und vom animistischen Weltbild abzubringen. Der Schamane muss sein mühsam erworbenes Ansehen verteidigen und vielleicht sogar zu drastischen Maßnahmen greifen, um die Geister nicht zu erzürnen.
- Nach einigen fehlgeschlagenen Ritualen werden in der Sippe Zwei-

fel an den Fähigkeiten des Schamanen laut. Da der Vorrat an Schnaps und Waffen jedoch zu Ende geht, beschließt der Häuptling, der junge Medizinmann solle sich durch einen gelungenen Handel beweisen. Er schickt ihn mit einem Schrumpfkopf voll Boabungaha als Tauschware zur nächsten Siedlung der Weißen.

WALDINSEL-UTULU-MEDIZINMANN

- Die Geister der Wogen sind erzürnt und spülen Nacht für Nacht grausam entstellte Meerestiere an den Strand, die nach nur wenigen Augenblicken verenden. Der Grund für ihren Zorn muss das Schiff voller Weißer sein, das nur einen Tagesmarsch entfernt auf die Korallenbänke aufgelaufen ist. Doch soll man den Fremden nun helfen, die Insel schnellstmöglich wieder zu verlassen, oder könnte ihr Opfer die Nachtschwarze Herrin eher besänftigen?
- Die letzte Blutfehde hat eine schreckliche Wendung genommen: Als die Krieger den grausamen Awo-Kimba einen Hinterhalt legen wollten, hat deren alter Medizinmann ihnen die bösen Geister der Verwirrung in die Leiber fahren lassen. In ihrem Wahn aber haben sie das Totendorf der eigenen Sippe betreten und dort gewütet wie brünstige Brüllaffen. Nun liegt es am Schamanen, im tabuisierten Totendorfnach dem Rechten zu sehen: Er muss die verwirrten Krieger beruhigen, ihnen die Verwirrungsgeister austreiben und vermutlich auch die Grabruhe der Toten wiederherstellen.

