

Die Geweihten der Halbgötter

der 5. Sphäre, soweit nicht in "Die Götter des Schwarzen Auges" beschrieben.
Philipp Seeger

www.flippah.de

Horas- Reichsgott des Alten Reiches

Der Staatskult des Alten Reiches ist im Neuen Reich weiterhin verboten. Es dürfte kaum einen Grund geben, warum ein Geweihter des Horas auf Abenteuer auszieht. Sollte dies doch geschehen, so sollte man sich an des Talentstartwerten des Praiosgeweihten orientieren. Diesen gegenüber gelten folgende Änderungen:

MU 12+, Bekehren -4, Lügen +6, Götter -1, Rechtskunde -2.

Sie kleiden sich in die Reichsfarben des Alten Reiches. Ihr Szepter ähnelt dem der Praiosgeweihten.

Ucuri- Sohn des Praios und Bote des Sieges

Hier lassen sich ohne Modifikationen die Startwerte der Praiospriesterschaft übernehmen, da sich kaum Unterschiede erkennen lassen. Auch hier könnte es Probleme bei der Begründung eines Abenteuerlebens geben. Auch in der Kleidung sind die Unterschiede gering, jedoch führen sie anstelle des Sonnenszepters einen kleinen Streitkolben (Werte aber wie Sonnenszepter).

Kor- Sohn der Rondra und des Famerlor, Gott der Söldner und des Kriegeres

Die Geweihten des Kor ähneln denn auch "normalen" Söldnern. Jedoch sind folgende Modifikatoren zu beachten:

CH 12+, JZ unbeschränkt, Bekehren +4, Götter +2, Lesen +4, Rechtskunde +4.

Dafür muß von allen Waffenfähigkeiten 1 abgezogen werden. Ihre Kleidung unterscheidet sie kaum von gewöhnlichen Söldnern.

Marbo- Tochter des Boron und der Etilia, Traumwächterin und sanfte Geleiterin der Toten

Die Diener Marbos werden bei weitem lieber gesehen als die ihres Vaters. Doch auch sie neigen zu verschlossenem Wesen, sind dabei aber sehr viel warmherziger als die Boronis. Man kann sie am ehesten so betrachten, daß sie das sind, was Ifirngeweihte im bezug auf Firun sind. Auf den Borongeweihten zurückgeführt ergeben sich folgende Modifikationen:

CH 13+, TA 6-, Messer -1, Schwerter -2, Speere +2, Stichwaffen -3, Bekehren +1, Betören +2. Interessanterweise gibt es in der Kirche der Marbo kein Schisma, was zu Problemen zwischen Marbo- und Boronpriestern beider Kulte führen kann, jedoch meist durch das sanfte Wesen der Marbogeweihten abgefedert wird.

Kein Geweihter der Marbo wird zu einer Waffe greifen, wenn es nicht zur Verteidigung seines Lebens- und nur des nackten Lebens- absolut unumgänglich ist.

Die Kleidung der Marbogeweihten ist zwar auch meist dunkel, jedoch legen sie ihre schwarzen Kutten nur zu rituellen Anlässen an. Auch hier sollte ein guter Grund gefunden werden, um ein Abenteuererleben zu ermöglichen.

Nandus- Sohn der Hesinde und (vermutlich) des Phex, Gott der Weisheit.

Der Hauptunterschied zwischen den Dienern der Hesinde und denen des Nandus ist, daß letztere sich noch stärker der Verbreitung und weniger der Ansammlung von Wissen verschrieben haben. Daher kommen auch folgende Modifikationen:

Lehren +4, Götter -2, Magiekunde -2. Ihre Kleidung ist meist schlichter: ein einfacher Überwurf aus festem Stoff, meist in hellgrüner Farbe, genügt ihnen.

Sie dürften aber im Abenteuer kaum vorkommen, da sie sich meist völlig der Volksbildung verschrieben haben. Einzig ein wandernder Lehrer, der zufällig in Abenteuer gerät wäre gut denkbar.

Aves- Sohn der Rahja und des Phex, Schutzgott der Entdecker und Abenteurer

Es gibt wohl kaum einen passenderen Typ als Abenteurer, als den Avesgeweihten, sieht er doch des Abenteuererleben als seine Form des Gottesdienstes an. Seine Kleidung ist leuchtend bunt. Er lässt sich leider kaum auf einen anderen Heldentyp zurückführen, daher hier die kompletten Werte:

MU 13+, CH 13+, NG 7+, Rest siehe andere Geweihte.

Talente:

Kampf: 3, 2, (-5,) 2, 2, 3, (-4, 0, -4, -2,) 2, 3, 1, 2, 2, 2, -3, (-5,) 0, 2, 1

Körper: 1, -2, -1, 2, 1, 3, 3, 1, 2, 3, 2, 1, 3

Gesellschaft: 1, 3, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 2, 2

Natur: 1, 0, 1, 2, 0, 2, 1, 2, 2

Wissen: -3, 2, 2, 1, 3, -4, 4, 2, 1, 2, 2, 5, -6, 0

Handwerk: 0, 2, 1, 2, 2, 2, 2, 3, 0, 2, 0, 1, 0, 1, 2, 1, 0, 1

Intuitives: 2, 3, 0, 3, 1

Eigene: Schild:2

Ein Avesgeweihter unterliegt kaum Einschränkungen seiner Waffenwahl. Er sollte das Abenteuer um des Abenteurers, nicht des Geldes willen suchen. Er ist meist ein lustiger Gefährte und wird beim fahrenden Volk gern gesehen.

Levthan- Sohn der Rahja und des Khabla

Geweihte des Levthan sind nicht bekannt

Simia- Sohn der Tsa und des Ingerimm, der Erneuerer

Diese Geweihten, die sich hauptsächlich in Gareth im Tempel oder in Ysilia beim Wiederaufbau finden, sind als Heldenfiguren doch recht ungeeignet. Wenn nun doch jemand einen Simiageweihten spielen will, so sollte er sich an den Talenten des Ingerimmgeweihten orientieren und folgende Modifikationen vornehmen:

IN 11+, CH 11+, Kampf/Körper: wie Tsageweihte, aber Stumpfe Hieb Waffen 2.

Ifirn- Tochter des Firun und der Meriban

Die Geweihten der Ifirn werden in "Die Götter des Schwarzen Auges" S. 58f beschrieben. Jedoch könnte man folgende Modifikationen in den Talentwerten durchführen:

Selbstbeherrschung -2, Tanzen +1, Betören +1.

Die Diener Ifirns eignen sich durchaus als Heldentyp, wenn auch fast ausschließlich im Norden, da einige von ihnen durch die Lande ziehen um verirrt Reisenden zu helfen. Die Ifirnkirche hat sich der Bekehrung der Nivesen verschrieben und akzeptiert daher auch Rothaarige problemlos als Geweihte.

Swafnir- Sohn der Rondra und des Efferd

Die Geweihten des Swafnir werden in "Die Götter..." S. 90 und "Thorwal" beschrieben.

Mokoscha- Tochter der Peraine (manche sagen, der Hesinde), Göttin der Bienen, Hirten und Reisenden

Die Diener Mokoschas ähneln nicht so stark denen ihrer Mutter und man sollte die Startwerte mit folgenden Modifikationen übernehmen:

Speere: +1, Lehren -2, Orientierung +2, Pflanzenkunde -2, Tierkunde +1, Wildnisleben +2, Alte Sprachen -2, Heilkunde Krankheiten -3, Heilkunde Wunden +2, Sinnenschärfe +1.

Die Geweihten Mokoschas eignen sich als Helden in sofern, als einige von ihnen durch die Lande- nur des Nordens- ziehen, um Reisenden beizustehen. Mokoscha wird vor allem bei Norbarden und bekehrten Nivesen, die aber meist Ifirn bevorzugen, verehrt.

Mada- Tochter der Hesinde, Göttin der Magie

Die Diener Madas sind durchaus eine seltsame Mischung. Viele von ihnen sind sogar Magiekundig und wollen der Göttin für ihre Gabe danken. Daß sie mit dem Praioskult Probleme haben, braucht kaum erwähnt zu werden.

Ein Madageweihter ist entweder ein Magier o.ä., dann nehme man diese Werte, oder er ist ein Magielaie, dann sind die Startwerte des Hesindegeweihten sinnvoll.

Jedoch sollte man bedenken, daß Mada selbst kaum in der Lage ist, zu helfen, und Hesinde über Madas Frevel nicht begeistert war. In sofern ist die Weihe zum Madageweihten hauptsächlich etwas, um einem Magier noch etwas mehr eigenes Profil zu verleihen.

Uriana, Tochter des Efferd und der Hesinde, Schutzgöttin der Güldenlandfahrer und Entdecker zur See

Uriana wird ausschließlich von ihrer direkten Klientel verehrt. Die Efferdgeweihten in Kuslik betreuen den kleinen Altar im dortigen Efferdtempel. Spezielle Geweihte gibt es nicht.

Ein Wort zu Haarfarbe von Geweihten:

In der WDSA wurde geschrieben, daß Rothaarige keine Geweihte werden. Dies ist nicht uneingeschränkt richtig. Es ist vielmehr so, daß Rothaarige keine Geweihte der Zwölf Götter, des Horas, des Ucuri, des Kor, der Marbo, des Nandus, des Aves (hier wird aber hin und wieder, insbesondere im Norden und in Albernica, eine Ausnahme gemacht) oder des Simia werden. Die Weihe der Ifirn, des Swafnir, der Mada und der Mokoscha aber steht ihnen durchaus offen.

Dies liegt vermutlich am Verbreitungsgebiet der Gottheiten: Ifirn, Swafnir und Mokoscha werden fast ausschließlich im Norden verehrt, wo der Bevölkerungsanteil der Rothaarigen recht hoch ist. Insbesondere in der Ifirnkirche finden sich erstaunlich viele rothaarige, was nicht verwundert, wenn man bedenkt, daß sich diese Kirche zum Ziel gesetzt hat, die Nivesen zu bekehren, was mit dem Ausschluß der Rothaarigen von der Weihe schlechterdings unmöglich wäre. Auch muß man bedenken, daß gerade in einer kleinen Kirche wie jener der Ifirn, schon drei rothaarige Geweihte ein hoher Anteil sind!