GESCHOSSE:

(Treffer bei 12-20 auf W20, für jeden Helden einzeln würfeln)

W20, welche Geschosse die Helden treffen, in ihrer Nähe einschlagen, wer ein Schild hat, darf versuchen abzuwehren.

1-10: Pfeile oder Armbrustbolzen prasseln in Salven herab

- 1-5/ normale Bolzen 1 Pfeil (1W+4), 2 Pfeil (1W+6), 3 Kriegspfeil (1W+7), 4 Bolzen (1W+5), 5 Bolzen (2W+6), 6 Kriegsbolzen (2W+6)
- 6/ Pfeil mit Totenkopfgewand löst bei Treffer Nekrodem aus (Infizierung mit einem Totengeist -> Übernahme des Körpers (Willenskraftprobe vs MR, WillenskraftGeist 12)
- 7/ Pfeil (1W+4) Brenne toter Stoff (Flammeninferno 13KR(Maximal 13Schritt Radius) W20 TP pro KR)
- 8/ Pfeil (1W+4) Brenne toter Stoff (Drachenglut 7W6 TP)
- 9/ Pfeil (1W+5) Böser Blick Hass (14TaP*) Held greift nächststehende Person an
- 10/ Pfeil (1W+5) Panik überkomme Euch (Alle deren MR kleiner als 5 ist suchen Schreiend das Weite, Wirkungsdauer 8SR (40min))

11-12:

- 1-2 (Pandemoniumei, (Pro Rechtschritt 13 Krallenhände (AT7 TP 1W), 7 Tentakel (AT7, TP 1W+2) und 1 Maul (AT7, 2W- 37 Rechtschritt groß))
- 3-4 Exposami-Eisensplitterkugel 2W6+5 TP
- 5 schwebende goldene Kugel (Reversalis Panik überkomme Euch, Alle deren MR kleiner als 7 -> Gold verfärbt sich rotschwarz Ignispaero 6,6,4,4,2 + 6TP)
- 6 Speer Auge des Limbus-> 7Schritt, 27 AsP, KK+ 27, jeder Schritt vom Zentrum -2 für die KK-Probe

13-15: Säckchen mit Stein- oder Metallsplittern reißen im Flug auf und durchbohren Leichtgerüstete am Boden 2x2W6-2 TP

16-17: Sorduläpfel regnen herab: 2W6+2 SP, Auflösung von Material, das nicht aus Stein oder Metall besteht.

18-19: Runde Steinbrocken schlagen ein und verursachen bei einem Treffer W20+5 TP

20: Tonkugel mit Brandöl zerbirst und richtet im Umkreis von 2 Schritt 3W20 TP an, 4 Schritt 4W6 TP und 8 Schritt 2W6 TP. (1W20 SP/2 Schritt, 2W6SP/4 Schritt, 1W6SP/8Schritt für die nächsten W6KR)

GEGNERISCHE LUFT-TRUPPEN

Untote Riesenalken

- Aufgabe: Bombardierung, Luftkampf
- Lassen Steinbrocken auf Ungeschützte herabregnen
- Anzahl: 20
- Aussehen: bleiche Skelette, 5 Schritt Spannweite
- Schnabel: INI 7+1W6 AT 8 PA 3 TP 1W6+2 DK H
- Steine FK 10* TP 3W6
- Le 22 KO 13 RS 2 MR 2/4 GS 1/10 GW 11
- Das Ausweichen ist um FkP*/2 erschwert

Gargyle

- Aufgabe: Luftkampf, Landung: Greifen Verteidiger und unbewegliche Luftschiffe
- Anzahl: 200-300 in 2-6er Gruppen
- Faust: AT 14 PA 6 TP 1W+5 LE 40 AU 100
- KO 20 GS 12/7 MR 10/unendlich* GW 10RS 5
- Doppelangriff (2 um +4 erschwerte Attacken)/Niederwerfen(3), Hinterhalt (12) (bei gelingen AT-5), Betäubungsschlag, Stumpfer Schlag
- Besonderheit: Anstatt TP kann Gargyl den Helden bei erfolgreichem Angriff festhalten (INI, AT/PA je -5), Aktion und KK+5 nötig um sich zu befreien
- Wenn min. 2 Gargyle einen Held 1 KR packen, erheben sie sich mit ihm in die Lüfte
- *immun gegen Merkmale Form und Hellsicht, alle anderen Zauber, auch mit Merkmal Schaden sind um MR erschwert.
- Durch Galottas Einfluss: Zauber mit Merkmalen Einfluss und Herrschaft sind um 20 erschwert

Gotongis

- Anzahl: 2 Dutzend
- Aufgabe: Beobachtung
- LE 12 zerplatzen beim Treffer, blutiger Schleim spritzt 2 Schritt weit und verursacht W6 TP

Karakilim (großer Gegner)

- Anzahl: 6
- Aufgabe: Bombardierung
- Aussehen: 5 Schritt lange dunkelgrüne Schlangen mit Fledermausschwüngen
- Karakil beißt nur, wenn er zum Nahkampf gezwungen wird
- Biss INI 12+W6 AT 10 PA 3 TP 3W+3 DK SP
- LE 110 KO - GS 18/1 MR 7 RS 5 GW 12
- Eigenschaften: 2 Aktionen/KR, Schweben, Ausweichen in den Limbus (auch mit Reiter), kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17)
- Karakil-Reiter
- Anzahl: 3
- Weichen Pfeilen extrem gut aus, nimmt im Nahkampf Feinde mit einer 2 Schritt langen gespaltenen Zunge in den Würgegriff

Luftschiffe

- Anzahl: 14

- Aufgabe: Bombardierung, Landung
- Aussehen: Fliegen mit Dämonen:
- Karakil trägt eine Gondel,
- 2 Karakil sind an den Seiten eines Schiffes festgebunden,
- ein Arjunoor trägt 3 Gondeln (2 Mal)
- Karakil trägt eine 10 Schritt durchmessende Schale
 - mit Eisenspitzen an der Unterseite ist mit 6 Söldnern besetzt, die siedendes Öl herab gießen, bei einem lohnenden Ziel lässt der Karakil das Gefährt fallen
 - Öl richtet im Umkreis von 2 Schritt 3W20 TP an, 4 Schritt 4W6 TP und 8 Schritt 2W6 TP. (1W20 SP/2 Schritt, 2W6SP/4 Schritt, 1W6SP/8Schritt für die nächsten W6KR)
- 8 Schritt lange Holzboote
 - mit Zinnen an der Reling sind mit 12 Soldaten und Untoten besetzt, mit unterschiedlichen Geschützen,
 - Außenwände: Kupferplatten

3 schiffsähnliche Holzbastionen:

- Sonnenfinsternis, Wolkendorn, Drittes Bosparan,
- 15 Schritt lang, 3 Decks, mit Hornissen, Rotzen, Ölsiedereien, sowie 30 Kämpfern und 50 Untoten, die bei Einbruch der Dunkelheit heraustreten. Mit Bogenschützen besetzt, gegen Enterversuche. Eines kann sich in eine Rauchwolke hüllen, um Bogenschützen zu entkommen, der Dämon kann dann jedoch selbst nix sehen.

Ein Arjunoor trägt ein kastenförmiges Gebilde aus Steineiche, an der Unterseite hängt eine 2 Schritt messende Eisenkugel an einer 30 Schritt langen Kette, 5 Personen Besatzung,

- Abrisskugel: 5W6 P (für 3 TaP* aus Körperbeherrschung -1W6), Held kann auf Kugel springen (Athletik +6), Kette empor klettern (2 Klettern +3) und entern.

7 große instabile rhombenförmige Landungsschiffe

- 12 Schritt, wenig Geschütze, beherbergen 100 Soldaten und Untote, sehr langsam, ideale Ziele. Einige Offiziere haben durch einen Blakharaz-Pakt einen lebenden Schatten (vgl. Ecliptifactus)

Gegner

TRANSYSILIEN (I-8)

W20-Wurf: 1-4 Horde von Yol-Ghurmak, 5-8 Vollstrecker von Vallusa, 9-12 Horde von Kholak-Kai, 13-14 Karmanthi von Sokramor, 15-16 Hageljecken, 17 Todesdiener der Taubrimora, 18 Reiter des Widharcacal, 19 Irrhalkengarde, 20 Magier

- Karmanthi von Sokramor (1R) (1W6+4)(Weißer Karmanath auf Rotem Grund)
 - Kettenhemden, verstärkte Helme (RS ~5, Kopf 3)
 - LE 32, AuP 36, KO 13, GS 6, MR 6, WS 9, MU 15
 - Säbel AT/PA 18/15, Schilde PA 20 (N) BF1
 - Offiziere 1auf10, LE 36, AuP 40, KO 15, MR 8, WS 10 MU 17
 - Leichte Platte, Visierhelme (RS ~7, Kopf 7)
 - Säbel 1W+6 (magisch) AT/PA 20/17 (N)
 - Bei 6 auf W6 BLK-Pakt und Ecliptifactusschatten
- Vollstrecker von Vallusa (gemischt) (2W6+2) (Rote Dämonenfratze auf Schwarzem Grund)
 - Lederrüstungen, verstärkte Helme (RS~3), Kopf 3)
 - LE 30, AuP 34, KO 12, GS 7, MR 5, WS 8, MU 13
 - Streitkolben AT/PA 16/14, Schild PA 17, BF3 (N)
 - Streitaxt 1W+4 – AT/PA 17/15, Schild PA 16, BF3 (N)
 - Reitersäbel 1W+4 - AT 16 PA 15, BF1 (N)
 - Großer Sklaventod 2W+4 – AT 17 PA 13, BF2 (NS)
 - Kriegshammer 2W+3 – AT 14 PA 12, BF3 (N)
 - Warunker Hammer 1W+5 – AT 16 PA 13, BF2 (NS)
- Horde von Kholak-Kai (1R) (2W6+3) (Rote Dämonenkrone über schwarzer Stadt auf weißem Grund)
 - Lederrüstungen, verstärkte Helme (RS~3), Kopf 3)
 - LE 34, AuP 36, KO 14, GS 7, MR 7, WS 9, MU 14
 - Hellebarde 1W+5 – AT 14 PA 16, (S)
 - Warunker Hammer 1W+5 – AT 16 PA 13, BF2 (NS)
 - Offiziere (1auf10), LE 38, AuP 42, KO 16, GS 6, MR 9, WS 10, MU 16
 - Leichte Platte, Visierhelme (RS ~7, Kopf 7)
 - Warunker Hammer 1W+7(magisch) AT/PA 19/16 (NS)
 - Bei 6 auf W6 BLK-Pakt und Ecliptifactusschatten
- Horde von Yol-Ghurmak (1R) (3W6) (Roter Doppelwolskopf auf schwarzem Grund)
 - Lederrüstungen, verstärkte Helme (RS~3), Kopf 3)
 - LE 34, AuP 36, KO 13, GS 7, MR 5, WS 9, MU 13
 - Streitkolben 1W+4 - AT 14 PA 12, Schildparade 16, BF3 (N)
 - Säbel 1W+3 - AT 16 PA 14, BF1 (N)
 - Kriegshammer 2W+3 – AT 17 PA 15, BF2 (N)
 - Hellebarde 1W+5 – AT 16 PA 17, BF3 (S)
 - Sturmsense 1W+4 – AT 17 PA 15, BF2 (S)
 - Stoßspeer 2W+2 – AT 17 PA 15, BF2 (S)
- Hageljecken (1R) (1W6+4) (3 goldene Bolzen auf schwarzem Grund)

- Lederrüstungen, verstärkte Helme (RS~3), Kopf 3)
- LE 34, AuP 36, KO 14, GS 7, MR 6, WS 8, MU 14
 - Schwere Armbrüste 2W+6, (+4/+2/0/-1/-3), FK 21
 - Kompositbögen 1W6+5, (+2/+1/+1/0/0), FK 23
 - Kriegsbögen 1W6+7, (+3/+2/+1/0/0), FK 21
 - Säbel 1W+3 – AT13 PA 12, BF1, (N)
- Irrhalkengarde (sR) (1W6+2) (Roter Irhalk auf schwarzem Grund, darüber eine rote Kaiserkrone)
 - Geschwärzte Vollplatte (RS~9), Kopf 8)
 - LE 43, AuP 48, KO 17, GS 5, MR 12, WS 11, MU 18
 - Anderthalbhänder 1W+6 (magisch) – AT/PA 19/17, (NS)
 - Warunker Hammer 1W+7 (magisch) – AT/PA 20/16, (NS)
 - Offiziere (1auf6) LE 45, AuP 50, KO 19, GS 5, MR 14, WS 12, MU 20
 - Geschwärzte (magische) Vollplatte (RS~27), Kopf 24)
 - Großer Sklaventod 2W+6 (magisch) – AT 21 PA 18, (NS)
 - Bei 6 auf W6 BLK-Pakt und Ecliptifactusschatten
 - 1 Agrimothpaktierer (1-5 auf W20, bei 5/6 auf W6 Magier)
 - LE 43, AuP 48, KO 17, GS 5, MR 12, WS 11, MU 15
 - Herrschaft über Djinne TaW 14 (Kontrollwert 12 *5 Punkte Erleichterung) – 3W6 AuP
 - Erz – Geist: INI 8+W6, LeP 16, RS5, AsP 18, Archofaxius 6, AT/PA 12/0 3W+2 (DK H), GS 3, MR 9
 - Erz – Djinn: INI 10+W6, LeP 34, RS9, AsP 40, Archofaxius 14, Archospaero 14, AT/PA 16/4 4W+6, Angriff mit Erz (3 Schritt) 2W6+14, GS 5, MR 16
 - (Sekundärschäden Erz:
 - Angriff zum Niederwerfen KK+ 1/5 TP, WS KO/2-2
 - Feuer - Geist: INI 11+W6, LeP 16, RS1, AsP 18, Ignifaxius 6, AT 17/4 2W+4 (DK H), GS 9, MR 8
 - Feuer – Djinn: INI 14+W6, LeP 32, RS1, AsP 40, Ignifaxius 14, Ignisspaero 14, AT 22/8 3W+8, Angriff mit Feuer (7 Schritt) 2W6+14, GS 11, MR 14
 - (Sekundärschäden Feuer:
 - Je 10 TP RS-1, leichtentzündliche Materialien entflammen
 - Humus – Geist: INI 9+W6, LeP 16, RS3, AsP 18, Humofaxius 6, AT 13/6 2W+1 (DK H), GS 7, MR 8
 - Humus - Djinn: INI 12+W6, LeP 32, RS5, AsP 40, Humofaxius 14, Humusspaero 14, AT 19/10 3W+2, Angriff mit Humus (3 Schritt) 2W6+14, GS 10, MR 13
 - (Sekundärschäden Humus:
 - Körperliche Eigenschaften -1/10 TP für 1SR
 - Luft – Geist: INI 8+W6, LeP 16, RS3, AsP 18, Aerofaxius 6, AT 14/12 1W+4 (DK H), GS 16, MR 6
 - Luft – Djinn: INI 13+W6, LeP 32, RS5, AsP 40, Aerofaxius 14, Aerospaero 14, AT 18/18 2W+2, Angriff mit Luft (21 Schritt) 2W6+14, GS 30, MR 12
 - (Sekundärschäden Luft
 - KK-Probe +1/10 TP, bei Misslingen 1 Schritt weit/10 TP, 1Punkt Erschöpfung/10TP
 - Orkanbö TaW 11 (3W6 +11 TP(A), Niederwerfen (KK+11))
 - Dämonischer Fokus (-4)

- 1 Blakaratzpaktierer (6-10 auf W20, bei 5/6 auf W6 Magier)
- LE 42, AuP 50, KO 18, GS 5, MR 17(24), WS 12, MU 18
 - Großer Sklaventod 2W+4 – AT 17 PA 13, BF2 (NS) (Seelenschwert)
 - Blutrote Robe mit dem Zajadzeichen BLK über Lederrüstungen, verstärkte Kappe (RS~4), Kopf 3)
 - Nachtsicht, Druidenrache (+144AE), Schwer zu verzaubern
 - Lodernder Blick (MU/MU/CH, 18/18/17) Selbstbeherrschungsprobe+11 1W6 AuP
 - Dämonischer Fokus (-3)

- Todesdiener der Taubrimora (sR) (1W6+4) (schwarze Wellen auf rotem Grund)
 - Schwarze leichte Platte, Visierhelme (RS~7), Kopf 6)
 - LE 38, AuP 41, KO 15, GS 6, MR 8, WS 10, MU 16
 - Bastardschwerter 1W+5, AT/PA 18/17, BF 2 (NS)
 - Hellebarde 1W+5 – AT/PA 16/18, BF3 (S)
 - Offiziere (1auf6) LE 43, AuP 48, KO 17, GS 5, MR 12, WS 11, MU 18
 - Schwarze leichte Platte, Visierhelme (RS~8), Kopf 6)
 - Bastardschwerter 1W+7 (magisch), AT/PA 20/19, (NS)
 - Bei 6 auf W6 BLK-Pakt und Ecliptifactusschatten

- Reiter des Widharc al (sR) (1W6+2) (Rote Zahjadglyphe AGM auf schwarzem Mantel)
 - Schwarze Kettenhemden, Visierhelme (RS~5), Kopf 6)
 - LE 38, AuP 41, KO 15, GS 7, MR 8, WS 10, MU 16
 - Bastardschwerter 1W+5, AT/PA 17/16, BF 2 (NS)
 - Langschwerter & Schilde 1W+5 – AT/PA 17/16, Schildparade 20, BF2 (S)
 - Offiziere (1auf6) LE 40, AuP 42, KO 17, GS 5, MR 12, WS 11, MU 18
 - Schwarze leichte Platte, Visierhelme (RS~8), Kopf 6)
 - Bastardschwerter 1W+7 (magisch), AT/PA 20/19, (NS)
 - Bei 6 auf W6 BLK-Pakt und Ecliptifactusschatten

- Magier der Heptagonakademie (W3-1) in Begleitung von (W20-Wurf, bei 20 Erzgolem) (Bei 3&4 BKL, 5&6 AGM)
 - LE 38, AE 59, AuP 41, KO 15, GS 8, MR 16(23*), WS 8, MU 16, KL 17
 - Stab 1W+1, AT/PA 12/15, (NS)
 - Gardianum 18, Hellsicht trüben 17 , Invocatio maior 15, Invocatio minor 19, Pentagramma 14, Protectionis 18, Stein wandle 16, Analys 11, Arcanovi 13, Attributo 10, Cryptographo 12, Eigenschaft wiederherstellen 14, Eigene Ängste 14, Einfluss bannen 11, Geisterbann 16, Ignifaxius und Archofaxius 15, Illusion auflösen 10, Invercano 12, Nuntiovolo 12, Odem 11, Pandemonium 15, Reversalis 15, Skelettarius 15, Tlalucs Odem 15, Verständigung stören 11, Verwandlung beenden 12, Brenne toter Stoff 6, Chimaeroform 9, Ecliptifactus 13, Erinnerungen 11, Geisterruf 5, Hartes Schmelze 13, Höllenpein 12, Karnifilo 10, Magischer Raub 13, Schwarzer Schrecken 13, Totes Handle 12, Weiches Erstarre 11, Wiederwille 14
 - Stab: Gardianum (24 SP), Gardianum (34 SP), Archofaxius 26 TP,
 - Artefakt:
 - 1-2 Invocatio Maior (1-2 Irrhalk, 3-4 Gurgulum, 5Taifelel, 6 Shruuf), 3-6 Invocation Minor (1-2 Zant, 3-4 Heshtot, 5-6 Braggu)
 - Invercano (W3)

- Bronzegolem (Ogerstatue 2,5 Schritt groß)
- MU 14, KL3, IN 1, CH, 1, FF 1, GE 4, KO 26, KK24, INI 4+W6, PA 1, LeP 160, RS 7, GS 2, AuP 400, MR 20
 - Faust DK NS, AT 5, TP 3W6+12
 - Immun gegen Feuer, Merkmal Form
 - Resistenz vs profane Waffen (halber Schaden)
 - Leichte Empfindlichkeit vs geweihte Objekte (zweifach geweiht 1W6 SP/KR, heilig 2W6 SP/KR)
 - Mittlere Empfindlichkeit vs Ingerimm (zweifach geweiht 2W6 SP/KR, heilig 2W20 SP/KR)

WARVNIKEI (9-I6)

W20-Wurf: 1-8 Skelette/Untote, 9-12 Horde der Ghumai-Kal, 13-15 Skelettgarde, 16-17 Knochenritter, 18-19 Drachengarde, 20 Nekromanten

- Drachengarde (sR) (1W6+5, ab 4 sind Nekromanten dabei) (Weißer Drachenschädel über Pyramide auf Schwarzem Grund)
 - Geschwärzte Vollplatte (RS~9), Kopf 8)
 - LE 43, AuP 48, KO 17, GS 5, MR 12, WS 11, MU 18
 - Langschwert 1W+5 – AT/PA 19/17, Schildparade 21 (N)
 - Zweihänder 2W+5 – AT/PA 20/17, (S)
 - Offiziere (1auf6) LE 45, AuP 50, KO 19, GS 5, MR 14, WS 12, MU 20
 - Geschwärzte (magische) Vollplatte (RS~27), Kopf 24)
 - Zweihänder 2W+6 (magisch) – AT 21 PA 18, (NS)
 - Nekromant (W3)
 - LE 38, AE 54, AuP 47, KO 15, GS 8, MR 16(23*), WS 8, MU 18, KL 17
 - Stab mit Totenschädel 1W+2, AT/PA 13/16, (NS)
 - Geisterruf 14, Invocatio Maior 14, Invocatio Minor 14, Pentagramma 16, Skelettarius 17, Totes Handle! 15, Traumgestalt 12, Analys 10, Armatrutz 12, Balsam 9, Gardianum 16, Horriphobus 12, Ignifaxius 12, Magischer Raub 14, Nekrophia 12, Odem Arcanum 13, Reversialis 12, Schwarzer Schrecken 11, Unitatio 16, Nuntiovolo Botenvogel 10, Tlalucs Odem 17, Panik 10, Krabbelnder Schrecken 12, Fluch der Pestilenz 9, Dunkelheit 13
 - Untote erheben (3W6 AuP & 1LeP)
 - Todeshauch TaW 16 (CH/KK/KO + MR, 16/12/15+MR) – Das Opfer verliert TaP* LeP und entwickelt einen starken Verwesungsgeruch (3W6 AuP)
 - Dämonischer Fokus (-5)
 - Unverletzlichkeit (Nur verletztlich durch karmales Wirken)
 - Stab: Gardianum (24 SP), Miasphero (14 TP(A), KO-Probe um nicht 1W6 KR kampfunfähig, Miasmafaxius (Ausweichen +10, 15 SP(A), KO+3)
 - Artefakt:
 - Dunkelheit (6 Schritt Radius, Dunkelheit Mondlicht 3+13= AT/PA -8
 - Gardianum (23 selbstauslösend)
- Horde der Ghumai-Kal (IR) (2W6+2) (Weißer Ghumai-Kal auf schwarzem Grund)
 - Lederrüstungen, verstärkte Helme (RS~4), Kopf 3)
 - LE 34, AuP 36, KO 14, GS 7, MR 7, WS 9, MU 15

- Hellebarde 1W+5 – AT 14 PA 16, (S)
- Warunker Hammer 1W+5 – AT 16 PA 13, BF2 (NS)
- Knochenritter (sR) (1W6+3) (Weißes Knochenkreuz auf schwarzem Grund)
 - Schwarze leichte Platte, Visierhelme (RS~7), Kopf 6)
 - LE 38, AuP 41, KO 15, GS 6, MR 8, WS 10, MU 17
 - Bastardschwerter 1W+5, AT/PA 18/17, BF 2 (NS)
 - Hellebarde 1W+5 – AT/PA 16/18, BF3 (S)
 - Offiziere (1auf6) LE 43, AuP 48, KO 17, GS 5, MR 12, WS 11, MU 19
 - Schwarze leichte Platte, Visierhelme (RS~8), Kopf 6)
 - Bastardschwerter 1W+7 (magisch), AT/PA 20/19, (NS)
- Skelettgarde (sR) (2W6) (Weißer lachender Totenkopf auf schwarzem Grund)
 - Schwarze leichte Platte, Visierhelme (RS~7), Kopf 6)
 - LE 38, AuP 41, KO 15, GS 6, MR 8, WS 10, MU 17
 - Boronsichel 2W+7, AT/PA 18/17, BF 2 (S)
 - Rabenschnabel 1W+5 – AT/PA 17/16, Schildparade 20 BF3 (N)
 - Offiziere (1auf6) LE 43, AuP 48, KO 17, GS 5, MR 12, WS 11, MU 19
 - Schwarze leichte Platte, Visierhelme (RS~8), Kopf 6)
 - Bastardschwerter 1W+7 (magisch), AT/PA 20/19, (NS)
- Skelette/Untote (1W6+6/2W+4, ab 10 ein Nekromant dabei)
 - Skelette LeP 30, KO 12, GS 5, MR 5, LO 7, GW 7
 - Hände: AT/PA 10/5, TP 1W+2, DK H
 - Untote LeP 25, KO 9, GS 5, MR 5, WS 4
 - Hände: AT/PA 8/5, TP 1W+2, DK H
 - Waffe:
 - Streitaxt 1W+4 - AT 15 PA 6 (N)
 - Streitkolben 1W+4 - AT 12 PA 5 (N)
 - Säbel 1W+3 - AT 14 PA 7 (N)
 - Reitersäbel 1W+4 - AT 14 PA 7 (N)
 - Großer Sklaventod 2W+4 – AT 15 PA 8 (NS)
 - Zweihänder 2W+4 – AT 14 PA 7 (S)
 - Kriegshammer 2W+3 – AT 13 PA 5 (N)
 - Warunker Hammer 1W+5 – AT 12 PA 5 (NS)
 - Hellebarde 1W+5 – AT 12 PA 5 (S)
 - Sturmsense 1W+4 – AT 10 PA 5 (S)
 - Stoßspeer 2W+2 – AT 14 PA 7 (S)
 - RS
 - Platte (RS~7) -> (5,6)
 - Kettenhemd, verstärkter Helm (RS~5) -> (3,4)
 - Lederrüstung (RS~3) -> (1,2)
 - Besonderheiten: MU-Probe, können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden, Schwerter, Säbel, Stäbe richten halben Schaden an, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile keinen.
- Nekromanten (W3) siehe oben...

DÄΜΟΠΕΠ (I7-20)

1-2 Irrhalken: (BLK) 4-gehört

Entschwörung +17 (+9 für Exorzisten), (+7 Existenz), +9 gehörter Dämon, +13 Protectionis = Probe + 46

INI 14+1W6, PA 12, LeP 56, RS 6,

Krallen DK NS, AT 10, TP 2W6+2

Schnabel DK N, AT 17, TP 1W6+8

GS 18/6, MR 15

- 3 Aktionen pro KR, Flugangriff (AT+2, PA+4 für Verteidiger), Sturzflug (AT-3, PA+3 für Angreifer), Gezielter Angriff – Berührung mit der Glut (1W20+10 TP mit Sekunddärschaden Feuer)
- Bei Tod 5W6 +6
- Regeneration I (1W6 LeP)
- Verwundbarkeit Praios, Wasser

3 Gurgulum: (BLK) 3-gehört

Entschwörung +11 (+6 für Exorzisten), (+7 Existenz), +9 gehörter Dämon =Probe + 27

INI 6+W6, PA 0, LeP 12, RS 0, GS 1, MR 10

- Kritische Existenz (Vernichtung bei Verlust von mehr als 1/3 ihrer LeP auf einmal)

4-6 Taifelel (AGM) 1-gehört

Entschwörung +10 (+5 für Exorzisten), (+7 Existenz), +9 gehörter Dämon, +13 Protectionis = Probe + 39

INI 7+W6, PA 5, LeP 70, RS 0,

Feuerpranken DK HNS, AT 13, TP 1W6 (+1W6)

GS 5, MR 11,

- Immunität Feuer
- Verwundbarkeit Wasser
 - Umgebung DK H 1W6 SP/KR und Verlust von 1RS/KR
 - DK N 1SP/KR und 1 RS alle 3KR
 - DK S 1SP/3KR und 1 RS alle 6KR

7 Arjunoor (AGM 8-gehört)

Entschwörung +15 (+8 für Exorzisten), (+7 Existenz), +9 gehörter Dämon, +13 Protectionis = Probe + 44

INI 13+2W6, PA 2, LeP 250, AsP 200, RS 4, GS 50/4, MR 16

- Aeolitis, Aerofugo, Aerogelo, Atemnot, Krähenruf, Kulminatio, Leib des Windes, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Silentium, Tlalucs Odem, Wand aus Sturm, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille
- Kontrolle über Vögel

8-9 Azzitai (AGM 3-gehört)

Entschwörung +13 (+7 für Exorzisten), (+7 Existenz), +9 gehörter Dämon, +12 Protectionis = Probe +41

INI 12+1W6, PA 8, LeP 100, RS 2

Feuerpranken HNS AT 14 TP 1W6 (+1W6 für W6KR)

Hörner N AT 5 TP 1W6+7

GS 9, MR 13

- 3 Aktionen/KR
- Bei Parade wird die Waffe des Angreifers so heiß das sie ihm 1W SP zufügt, Waffen mit einem hölzernen Schaft gehen bei einer 6 in Flammen auf
 - Umgebung DK (H) 1W6 SP/KR und Verlust von 1RS/KR,
 - DK (N) 1/SP/KR und 1 RS alle 2KR,
 - DK (S) 1SP/2 KR und 1 RS alle 4KR

10- 13 Gotongi (BLK ungehört)

Entschwörung +8 (Exorzisten +4), +3 niederer Dämon, = Probe +11

INI 16+W6, PA 20, LeP 12, AsP 60, RS 0

Zwicken DK HNS, AT 16, 1SP

GS 25, MR 12

- Sehr kleiner fliegender Gegner **AT+4 PA +8**
- Verwundbarkeit Zauberei
- Große Verwirrung, Böser Blick, Große Gier (3W6 ZfW)
- Beit Tod zerplatzen in blutigen Schleim, spritzt 2 Schritt weit und verursacht W6 TP

14-16 Heshthot (BLK ungehört)

Entschwörung +11 (Exorzisten +6), (+7 Existenz), +3 niederer Dämon, +12 Protectionis = Probe +33

INI 12+W6, PA 10, LeP 22, AsP 15, RS4

Peitsche DK SP, AT 15, TP 1W6 -> -1KK

Schwert DK NS, AT 15, TP 1W6+4 -> BF +1

GS 8, MR

- Dunkelheit (ZfW 20)
- 3 Aktionen/KR

17-18 Zant (BLH ungehört)

Entschwörung +10 (Exorzist +5), (+7 Existenz), +3 niederer Dämon, = Probe +20

INI 18+1W6, PA 10, LeP 32, RS4

Pranke DK N, AT 15, TP 1W+4

Biss DK HN, AT 15, TP 2W+2

Schwanz DK N, AT 13, TP 1W6+2

GS 9, MR 12

- 3 Aktionen, 2 Angriffe, 1 Reaktion
- Niederrennen, Sprung-> Niederwerfen (4),
- Folgeschaden Säure (1W 3KR)
- Raserei (für 1SR, GS und INI-Basis mal 3)
- Regeneration I (1W6 LeP)
- Schreckgestalt I MU-Probe (Bei Nichtgelingen Abzug 1W6 Punkte auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK zbd INI-Basis)

19-20 Braggi (ungehört)

Entschwörung +9 (Exorzist +5), +3 niederer Dämon, =Probe +12

INI 22+1W6, PA 0, LeP 30, AsP 25, RS 0

Stinkender Nebel DK HNS, AT 15, TP 1W SP

GS 50, MR 5,

- 3Aktionen/KR

- Gezielter Angriff (Nebel eingeatmet 2W6 SP und für W6 Minuten kampfunfähig falls Körperbeherrschung +SP nicht gelingt)
- Schreckgestalt II (MU-Probe -> Wirkung entsprechend eines Horriphobus W6 ZfP*)

UNTERSTÜTZUNG

- 1-2 Gossenvolk (2W+6) (Erfahren)
 - (W6-Wurf, 1-3 niemand, 4-5 Geweihter, 6 Magier)
 -

- 3-7 Garether Bürgerregiment (Erfahren) (3W+2)
 - (W6-Wurf, 1-3 niemand, 4-5 Geweihter, 6 Magier)
 - Kettenhemden, verstärkte Helme (RS ~5, Kopf 3)
 - INI 11+W6, LE 32, AuP 34, KO 13, GS 5, MR 4, WS 7, MU 13
 - Glefe TP 1W+4, AT/PA 12/15, (S)
 - Verstärkte Knüppel TP 1W+2, AT/PA 15/12, (HN)
 - Säbel TP 1W+3, AT/PA 15/13, Schildparade 17, (N)
 - Offizier (1auf 10) INI 14+W6, LE 36, AuP 40, KO 14, GS 5, MR 6, WS 9, MU 14
 - Säbel TP 1W+3, AT/PA 17/15, (N)

- 8-11 Garether Bürgerregiment (Veteran) (2W+4)
 - (W6-Wurf, 1-3 niemand, 4-5 Geweihter, 6 Magier)
 - Kettenhemden, verstärkte Helme (RS ~5, Kopf 3)
 - INI 14+W6, LE 36, AuP 40, KO 14, GS 6, MR 6, WS 9, MU 14
 - Glefe TP 1W+4, AT/PA 16/16, (S)
 - Verstärkte Knüppel TP 1W+2, AT/PA 17/15, (HN)
 - Säbel TP 1W+3, AT/PA 17/15, Schildparade 20, (N)
 - Offizier (1auf 10) INI 15+W6, LE 38, AuP 42, KO 15, GS 5, MR 6, WS 10, MU 14
 - Säbel DK N, TP 1W+3, AT/PA 18/16

- 12-14 Garether Bürgerregiment Schützen (1W+3)
 - (W6-Wurf, 1-3 niemand, 4-5 Geweihter, 6 Magier)
 - Lederrüstung, verstärkte Helme (RS ~3, Kopf 3)
 - (Erf.) INI 11+W6, LE 32, AuP 34, KO 13, GS 6, MR 4, WS 7, MU 13
 - Kurzbogen FK 16 1W+4 (+1/+1/0/0/-1)
 - Streitkolben 1W+4, AT/PA 14/13, (N)
 - (Vet.) INI 14+W6, LE 36, AuP 40, KO 14, GS 6, MR 6, WS 9, MU 14
 - Kurzbogen FK 23 1W+4 (+1/+1/0/0/-1)
 - Streitkolben 1W+4, AT/PA 16/14, (N)

- 15-16 Überreste eines schweren Elitgarderegiments (1W+4)
 - (W6-Wurf, 1-3 niemand, 4-5 Geweihter, 6 Magier)
 - leichte Platte, Visierhelme (RS~7), Kopf 6)
 - INI 15+W6, LE 38, AuP 41, KO 15, GS 6, MR 8, WS 10, MU 16
 - Anderthalbhänder 1W+5, AT/PA 18/17, BF 2 (NS)
 - Hellebarde 1W+5 – AT/PA 16/18, BF3 (S)
 - Offizier (1auf 6) LE 40, AuP 43, KO 16, GS 6, MR 10, WS 10, MU 17
 - leichte Platte, Visierhelme (RS~7), Kopf 6)
 - Anderthalbhänder 1W+5, AT/PA 18/17, BF 2 (NS)

- 17 Korknaben (1W6+2)
 - (W6-Wurf, 1-3 niemand, 4-5 Geweihter, 6 Magier)
 - Kettenhemden, Visierhelme (RS~6), Kopf 7)
 - INI 16+W6, LE 45, AuP 48, KO 17, GS 4, MR 9, WS 11, MU 17
 - Felsspalter 2W+5, AT/PA 20/17, BF -1 (N)

- Zwergenskraja 1W+5, AT/PA 19/17, Schildparade 23, BF 0 (N)
 - Schwere Armbrust 2W+6 (+4/+2/0/-1/-3) FK 23
 - Offizier (1auf 6) LE 47, AuP 50, KO 17, GS 4, MR 10, WS 11, MU 17
 - Platte, Visierhelme (RS~10), Kopf 8)
 - Felsspalter 2W+5, AT/PA 21/18, BF -1 (N)
 - Schwere Armbrust 2W+6 (+4/+2/0/-1/-3) FK 23
- 18 Rondrakirche (1W3+2)
 - Geweihter in Kettenhemd und Wappenrock der Kirche (RS ~5)
 - INI 16+W6, LE 47, AuP 50, KO 17, GS 4, MR 10, WS 11, MU 17
 - Rondrakamm(Geweiht) 2W+4, AT/PA 21/18, (NS)
 - Akoluth in Kettenhemd und Wappenrock der Kirche (RS ~5)
 - INI 14+W6, LE 43, AuP 46, KO 15, GS 4, MR 6, WS 10, MU 15
 - Zweihänder (Geweiht) 2W+5, AT/PA 19/17, (NS)
- 19 Sonnenlegion (2W6+2) (1Geweihter auf 6)
 - Kettenhemden, Visierhelme (RS~5), Kopf 6)
 - INI 16+W6, LE 45, AuP 48, KO 17, GS 4, MR 9, WS 11, MU 17
 - Hellebarde(geweiht) 1W6+7, AT/PA 20/18, (S)
 - Streitkolben(geweiht) 1W+5, AT/PA 19/17, Schildparade* 23, (N)
 - *Spiegelschilde reflektieren Magie
 - Geweihter in Kettenhemd und Robe der Kirche (RS~5)
 - INI 16+W6, LE 44, AuP 46, KO 14, GS 4, MR 10, WS 9, MU 18
 - Sonnenzepter(geweiht) 1W6+4, AT/PA 17/15, (N)
- 20 Pfeile des Lichts (W3+2)
 - Magierroben über Lederrüstung (RS Feuer 14, RS normal ~4)
 - LE 38, AE 66, AuP 41, KO 15, GS 8, MR 17(24*), WS 8, MU 16, KL 17
 - Stab 1W+1, AT/PA 12/15, (NS)

Adamantium Erzstruktur 17, Aeolitus Windgebraus 12, Analys Arcanstruktur 13, Ängste lindern 14, Armatrutz 23, Attributo 19, Balsam Salabunde 18, Beherrschung brechen 23, Blitz dich find 14, Caldofrigo heiß und kalt 16, Corpofesso Gliederschmerz 20, Corpofrigo Kälteschock 20, Dämonenbann 20, Dunkelheit 14, Duplicatus Doppelbild 14, Eigenschaften wiederherstellen 17, Einfluss bannen 18, Eisenrost und Patina 17, Fortifex arkane Wand 16, Fulminictus Donnerkeil 16, Gardianum Zauberschild 16, Geisterbann 14, Hellsicht trüben 21, Herbeirufung vereiteln 19, Ignifaxius Flammenstrahl 22, Ignorantia Ungesehn 17, Illusion Auflösen 19, Invercano Spiegeltrick 15, Klarum Purum 21, Oculus Astralis 14, Odem Arcanum 18, Paralysis starr wie Stein 16, Penetrizzel Tiefenblick 12, Psychostabilis 17, Reflectimago Spiegelschein 12, Schadenszauber bannen 19, Schleier der Unwissenheit 20, Schwarz und Rot 11, Silentium Schweigekreis 14, Transversalis Teleport 13, Unitatio Geistesbund 15, Veränderung aufheben 17, Verständigung stören 19, Verwandlung beenden 21, Visibili Vanitar 16, Wand aus Flammen 14, Widerwille Ungemach 16, Zauberklinge

- Stab: Gardianum (24 SP), Gardianum (34 SP), Ignifaxius (36),
- Artefakt: Invercanoring, Balsamring (sofortige Regeneration 180 KR, 9 Minuten), Pentagramma (+48)

Magier LE 34, AE 58, AuP 38, KO 12, GS 8, MR 12(15*), WS 6, MU 14, KL 17

1-2 leer (19Asp), 3-4 mittel (38), 5-6 voll (58)

1 fliehende (W3) Magier, 2 Unterstützungsmagier, 3 Elementaristen, 4 Heilmagier, 5 Entschwörer, 6 Kampfmagier

1-3 Punin, 3-4 Lowangen, 5 Drakonia, 6 Andergast, 7-9 Kuslik, 10 Grangor, 11-14 Gareth, 15 Mirham, 16 Fasar, 17-18 Perricum, 19 Rommilys, 20 Bethana

Geweihte (W3-1 Geweihte plus W6 Akoluthen)

1-5 Praios, 6-7 Rondra, 8 Efferd, 9-10 Travia, 11-12 Hesinde, 13 Firun, 14-15Tsa, 16 Phex, 17-18
Peraine, 19Ingerimm, 20 Rahja.

ZWÖLFGÖTTERHEILIGE

Praios

Gilborn von Punin, Erzheiliger und Schutzheiliger gegen Zauberei
Lechmin von Weiseprein, Erzheilige
Arras de Mott, Erzheiliger und Schutzheiliger der Erleuchtung
Owilmar von Gareth, Schöpfer des heiligen Gongs und der Sankt-Noralec-Sakrale
Hildemara von Wehrheim
Praiodan
Kathay
Quanion Praiopold I., Schutzherr des Ewigen Lichtes
Anselm Praiodan XXI.

Rondra

Geron der Einhändige, Schutzheiliger gegen Ungeheuer
Leomar von Baburin, Schutzheiliger der Kriegertugenden
Hlûthar von den Nordmarken, Schutzheiliger gegen dämonische Mächte
Lutisana von Kullbach, Schutzheilige des Freiheitskampfes
Ardare, Schutzheilige gegen Verrat und Unehre
Rondragabund von Riedemer, Schutzheilige der Waffen
Thalionmel von Neetha, Schutzheilige gegen übermächtige Feinde
Yppolita von Kurkum, Schutzheilige der geduldigen Wacht und gegen die dämonischen Mächte von Eis und Frost
Arika, Schutzheilige Al'Anfas und wider Drachengezücht
Raidri Conchobair
Leomar von Bethana
Leonore vom Berg
Siegrain vom Berg
Murak-Horas
Arkos von Zorgahan
Baduar vom Eberstamm

Efferd

Elida von Salza, Schutzheilige gegen namenlose und chaotische Mächte
Efferdane die Gläubige, Schutzheilige gegen Wesen der Nachtblauen Tiefen
Liaiella, Schutzheilige der Ertrunkenen
Reshmina

Travia

Badilak von Mendena, Schutzheiliger der Armen
Travinian, Schutzheiliger Darpatiens und gegen dämonische Wesen und Bedrohungen
Mascha, Schutzheilige der Flüchtlinge
Dythlind, Schutzheilige der Bäcker

Boron

Etilia, Schutzheilige der Hoffnung in Zeiten der Einsamkeit und des Verlustes
Noiona von Selem, Schutzheilige der geistig Umnachteten
Khalid al-Ghunar von Rashdul, Schutzheiliger der Bestattung
Nemekath (nur Al'Anfa)
Liaiella, Schutzheilige der Ertrunkenen
Laguan, Schutzheiliger Kemis

Velvenya Karinor (nur Al'Anfa)
Tarquinio Honak Schutzheiliger des Kampfes gegen Ungläubige (nur Al'Anfa)
[Bearbeiten]Hesinde
Canyzeth, Erzheilige und Schutzheilige der Erkenntnis
Cereborn, Erzheiliger und Schutzheiliger des Kunstschaffens
Argelion Schlangentreu, Erzheiliger und Schutzheiliger wider finstre Magie
Ingalf von Silas, Schutzheiliger der Erfindungen
Ancilla, Schutzheilige des geistigen Wandels
Refardeon, Schutzheiliger der Schreiber

Firun

Mikail von Bjaldorn, Schutzheiliger der Jagd und bei Hunger
Firungald aus Lowangen, Schutzheilige der körperlichen Meisterleistungen an Land
Grimma aus Notmark, Schutzheilige der körperlichen Meisterleistungen auf See und Meer
Garadan Einauge, Schutzheiliger der aussichtslosen Kämpfe und des Kampfes gegen Wildtiere
Jarlak der Waidmann, Schutzheiliger der Jagd und Tobriens
Isegrein von Weiden, Schutzheiliger der Wildnisreisenden

Tsa

keine

Phex

Rakull von Nebachot, Schutzheiliger gegen übermächtige Feinde
Assaf ibn Kasim

Peraine

Therbûn von Malkid, Schutzheiliger der Heilkunst
Theria ni Ulghain von Honingen, Schutzheilige der Heilkundigen
Selma von Arimont, Schutzheilige der Missionare
Parinor, Schutzheiliger der Apotheker
Kedio Kalman d'Oranzio, Schutzheiliger wider unheilige Seuchen
Lindegard, Schutzheilige der von dämonischen Feinden Verfolgten
Shazar der Pflanzer
Hagebald

Ingerimm

Rhys der Schnitter, Schutzheiliger der Geschicklichkeit und der Grobschmiede
Ilpetta Ingrasim, Schutzheilige der Geduld
Thimorn, Schutzheiliger der Baumeister
Thallian, Schutzheiliger der Färber
Helmbrecht, Schutzheiliger der Fleischer und Räucherer
Zachariad, Schutzheiliger der Glasbläser
Bosper, Schutzheiliger der Goldschmiede
Coruna, Schutzheilige der Graveure
Rondralieb, Schutzheilige der Rüstungsschmiede
Waliburria, Schutzheilige Kürschner und Gerber
Ysinthe, Schutzheilige der Schneider
Stordian, Schutzheiliger der Seiler
Aisyphan, Schutzheiliger der Steinmetze

Firunian von Reichsend, Schutzheiliger der Töpfer
Odelinde, Schutzheilige der Stellmacher
Ingrimiane, Schutzheilige der Waffenschmiede
Alruna, Schutzheilige der Weber
Maline, Schutzheilige der Zimmerleute und Küfer
Aldifreid, Schutzheiliger der Instrumentenbauer
Sylvette, Schutzheilige der Schuster und Sattler

Rahja

Khabla, Schutzheiliger der Schönheit
Ascandear von Baburin, Schutzheiliger der Hingabe
Dorlen von Joborn, Schutzheilige der Harmonie und der Versöhnung zwischen Feinden
Rahjalina, Schutzheilige des Schaumweines
Valpo von Gareth, Schutzheiliger der Brauer, Winzer und Zecher
Xaviera, Schutzheilige der Kurtisanen
Ahn'Alazina

Kor

Ghorio Dorgulawend von Khunchom, Schutzheiliger des Kodex

Nandus

Niobara von Anchopal, Schutzheilige der Astronomie
Thamos Nostriacus, Schutzheiliger der Prophezeiungen

Aves

Bastrabun

Praios

Einleitung eines Abgebenbuches des Praiostempels zu Hôt-Alem. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

Strahlend steht sie,
majestätisch über allen Landen,
feurig, mächtig, wie als Krone,
des Höchsten Größten.
Die Sonnes, gülden, adlig, ist PRAios' Auge,
blickend auf die Welt.

Mal strafend brennend,
dann wärmend jubilierend.
Fanfarenstößen gleich,
sind die Strahlen reinen Lichts,
die durchbrechen all das Dunkel,
all die Nacht.

Lasst uns preisen,
was uns Leben gibt.
PRAios' Auge, Krone, Speer,
und einig sein und knien,
vor IHM, der einst sprach:
Es werde Licht!

Gebet eines Beilunker Reiters während seines Halts in einer Schenke, nahe Gareth. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

PRAios mein Herr,
möge Dein wachsames Auge mich behüten Tag und Nacht,
Halte Deine Hand schützend über mich,
auf dass ich singe,
auf dass ich preise Deine Herrlichkeit.
Ich will in Chorälen Deiner jubeln,
im Gebet Dein gedenken,
dass ich nicht falle in die Hand des Bösen,
und nicht strauchle auf meinem Weg
zu Dir.

Praiosformel

Nur was in sich ruht, kann gereinigt werden.
Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden.
Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden.
Und nur was erleuchtet ist, ist endlich frei!

Ein profanes Lied zu Ehren des Praios, gehört in den ländlichen Gebieten Garetiens. Aufgeschrieben von Severus Hesindeguth.

Praios - Mein Licht

Praios mein Licht,
auf mein Angesicht.

Schein herab mit warmen Strahlen,
bringst den Menschen reine Gaben,
bringst Wahrheit uns,
so sei dir Preis und Ehr.

Richte du nur ein,
was wächst auf den Feldern,
denn du kannst bestimmen,
was jetzt recht und gut.

Straf du nur,
wer dir Schand gebracht,
triff ihn mit Strahl und Bann,
den gülden dein Antlitz strahl,
niemand es trüben kann.

Praios mein Licht,
auf mein Angesicht.
Schein herab mit warmen Strahlen,
bringst den Menschen reine Gaben,
bringst Wahrheit uns,
so sei dir Preis und Ehr.

Rondra

Gebet des Kriegers Firos Illjanewitsch von Ifirgrad vor einer Schlacht. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

RONdra, Dir geweiht mein Herz.
Meine Klinge, meine Taten,
sollen singen Dir von Ehr' und Ruhm.
Nicht eher will ich halten,
nicht eher will ich ruh'n,
bis der heil'gen Löwin,
mächtiges Gebrüll,
erfüll das Dererund und jedes edlen Kämpfers Herz.
Richte Deine Blicke nun auf mich,
auf dass ich ehrlich, heilig streite,
nur die Gebote Alverans in Herz und Ohr.

Lied der Krieger der Trutzburg zu Prem

Rondra, Göttin des Sturmes,
Herrin der Kligen in unserer Hand,
Dir geweiht auf See und an Land!
Rondra segne die Kligen,
auf dass sie singen,
das Lied zu Deiner Ehr!
Rondra sei mit uns,
auf dass wir siegen
auf Brechen und Biegen!
Das wohl!

Heilige, geliebte Frau Rondra

Heilige, geliebte Frau Rondra, strahlende Göttin,
gib mir Mut und Kraft, Mut und Kraft der Leuin,
damit Deine Macht in meinem Herzen lebt.

Heilige, geliebte Herrin Rondra, strahlende Göttin,
schenk mir Deinen zornigen Blick, den Blick der Leuin,
damit Dein Zorn aus meinen Augen schaut.

Heilige, geliebte Frau Rondra, strahlende Göttin,
gewähr mir Deine Liebe, die Liebe der Löwin,
damit ich nicht fehlgehe und Deinem Weg folge.

Denn Dein sind mein Schwert und mein Leben,
solange mein Herz schlägt.
Sei mit mir, Strahlende, damit dereinst der Ruf an Deine Tafel mich ereilen mag.

Der heilige Choral der Ardare

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!

Gebet vom Blute

Herrin Rondra, durchdringe uns und fülle uns mit Deinem Geist,
dring ein in unsere Glieder und gebe ihnen Kraft,
dring ein in unsere Herzen und gebe ihnen Mut,
dring ein in unsere Seelen und gebe ihnen Zorn!
Mein Leib sei Dein, und den Leib des Feindes will ich Dir opfern.
Rotes Blut, Heiliges Blut - Blut wasche rein - so sei es.

So höret Gefährten,
Gelobte der Göttin

Hell singt unsere Klinge,
Hell brennt unser Blut,
Entbrennt ob Rondras
So brüllender Wut,
Entflammt gleich Hlûthars
So feurigem Willen,
Wenn Rondra und Kor,
auch Famerlor, willig
Wir weihn unser Leben!

Oh Herrin Rondra, als erste göttliche Streiterin wider die Mächte des Chaos rufe ich zu dir:

An diesem Ort, an dem der Leib der Urmutter Sumu aufs Grausamste verletzt ist,
An diesem Ort, an dem selbst die unverrückbaren Mächte der Zeit nicht mehr sicher sind,

An diesem Ort, an dem die Macht Borons aufs Unheiligste verhöhnt wurde,
An diesem Ort, an dem die dämonischen Kräfte nach der dritten Sphäre greifen,
An diesem Ort, an dem eine junge Dienerin deiner Schwester TSA von einem zwölfmal verdamnten
Knecht der Niederhöhlen korrumpiert wurde,

Bitte ich dich himmlische Sturmlöwin, mach mich zu einem Werkzeug deiner göttlichen Gerechtigkeit.
Erfülle mich mit deiner göttlichen Stärke, damit ich mit wuchtigen Schlägen das Übel in diesem Turm
zerschmettern kann.

In deiner Heimstätte zu Donnerbach will ich Dir als Niederster der Niederen demütig dienen, sobald ich
mit deiner Gnade diesen niederhöllischen Frevel vergolten habe und dieser Ort gereinigt ist. Dies gelobe
ich bei Deinem Namen!

Heiliger Hluthar als Kämpfer gegen die Dämonen,
Heilige Adare als Streiterin wider Verrat und Unehre,
Heilige Thalionmel als Sinnbild des Mutes im Angesicht der Übermacht,

Euch rufe ich zu Zeugen meines Gelöbnisses. Bei Rondra, so sei es!

Lobpreis der Herrin

Herrin des Sturms,
in Donner, Blitz und Wind überwältigst Du uns!

Herrin der Schlacht,
in Eleganz, Tapferkeit und Standhaftigkeit beschämst Du uns!

Göttliche Leuin,
in Stärke, Kraft und Wildheit erschreckst Du uns!

Wie könnten wir Dir je würdig sein?

Glorie sei dir in der Höhe!

Anrufung Rondras vor dem Kampf um den Nachtschattenturm
(von Thallian Eirilîôyn zu Donnerbach)

O Domina, Rondra optima maxima, adoro te

Siehe gnädig auf mich Sünder der ich mich heute an dich wende.
Viel zu oft habe ich deine Macht und meine Ehre gefrevelt in den letzten Wochen.
Zu oft konnte ich mich nicht beherrschen und andere mussten unter meiner Schwäche leiden.

Mea culpa, mea maxima culpa est, ut imbecillus!
Meus timor, meus maximus timor est, ut deficiam!

Wir stehen einem Bösen gegenüber das so verderbt ist, dass selbst der Herr BORon sich angewidert
abwendet.

Aus seiner unheiligen Ruhe gerissen wurde dieser wandelnde Frevel an deiner göttlichen Ordnung, um
dem verderbtesten von Sumus Kindern - den zwölfgöttlich verfluchten Borbarad - einen neuen Körper zu
geben, mit dem er wieder auf dem Dererund wandeln soll.

Auf Knien flehe ich zu dir, gib mir den Mut und das Vertrauen in deine Hilfe und meine Stärke um im
Angesicht des Übels zu bestehen. Nicht um den Sieg bitte ich Dich, denn das ist anmaßend. Ich bitte dich
nur um die Gelegenheit mit meinem Schwert deine Größe und Allmacht im Angesicht des Chaos zu

preisen. Wenn es dein Ratschluss sein soll, dass ich heute auf dem Schlachtfeld zurückbleibe, dann jubelt meine Seele in Vorfreude auf die Gnade deines Paradieses.

Meum gaudium, meum maximum gaudium est, ut tibi serviam
Ad majorem gloriam Deae

Gebet zum Gedenken (von Thallian Eiriliôyn zu Donnerbach)

Herrin Rondra, göttliche Leuin und ewige Donnerin,
heute haben wir uns versammelt um unseren dahingegangenen Freunden zu gedenken.

Wir wollen uns erinnern an ihre Stärke und ihr Geschick im Kampfe, die uns zu Ihren Lebzeiten immer ein Vorbild waren und bis zu unserem eigenen Ende sein werden.

Wir wollen gedenken an ihre Treue und ihre Zuverlässigkeit, auf die wir früher immer bauen konnten und die wir nun so schmerzlich vermissen.

Wir wollen auch nicht ihren Humor und ihren beständigen Optimismus vergessen, der uns das Herz in manch schlimmer Situation froher machte und deren Fehlen in uns nun eine Leere hinterlassen hat.

Aber wir sollten nicht traurig sein um den Tod unserer Gefährten, vielmehr sollten wir uns für sie freuen. Denn ich bin sicher, dass sie Eingang in dein himmlisches Paradies gefunden haben. Beide starben sie heldenhaft und selbstlos um anderen das Leben zu retten. Ohne auf Ihre eigene Sicherheit zu achten, stürzten sie sich auf weit überlegene Gegner. Sollten sie auch im Leben Verfehlungen gegen deine göttliche Ordnung begangen haben, mögen ihre letzten Taten dich doch erfreuen.

Deshalb bitten wir für unsere vergangenen Freunde um deine Gnade und um den Mut selbst so über uns hinauswachsen zu können, wenn das Ende kommt.

Gloria in excelsis eterna dea Rondra
Et pacem hominis in dere. Amen.

Stürmische Rondra

Stürmische Rondra, du stolzeste unter den Göttern,
die herrschst über die im Kampf entfesselten Urgewalten,
Aug in Aug will ich dem Feinde entgetreten und ein jeder Streich von mir soll sein ein Huld an Dich,
Dein göttlicher Funke soll wohnen in all meinen Hieben,
denn ich wahren die schwachen und zerschlagen den der lästert und frevelt wider deiner und deiner
Geschwister Gebote.

Por honore Rondra, pro seapto infirmorum!

Gelobte Göttin

Gelobte Göttin, seit Anbeginn der Welt hast Du den aufrechten und ehrenhaften Kampf zum einzig wahrhaften Mittel gegen das Böse auserkoren. Diesen Ruf habe ich gehört und ihm zu folgen habe ich geschworen.

Niemals will ich dulden was Du verachtetest und verschmäht,
ich will es ächten und vernichten wo immer ich ihm habhaft werde,
denn Du gibst mir die Kraft dazu.
Niemals will ich zaudern und zögern, sondern entschlossen handeln,
denn Du gibst mir den Mut dazu.

Niemals will ich Milde zeigen wem diese nicht gebührt,
denn Du gibst mir den Zorn dazu.
Denn Dein sind die Kraft, der Mut und der Zorn.
In Ewigkeit.

Efferd

Gebet eines Fischers in Neersand. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

EFFerd, launenhafter Herrscher von Wind und Wogen.
Auf deine Gunst bauen wir Menschen aller Küsten,
aller Flüsse, aller Wüsten,
dass du sie führst zu guten Gründen und ihnen sendest rettend' Nass.

Jetzt bitte ich, dein guter Diener,
um die Fische in den Netzen,
und guten Wind auf meiner Fahrt.
Will darum nicht vergessen,
zu danken und zu beten.

Efferd, Du Höchster, lass rühren Dein gütig Herz!

Efferd, Du Höchster, lass rühren Dein gütig Herz!

Nimm Dich der Seelen an,
Die ließen ihr Leben in turmhohen Wellen,
Die starben in schäumender Gischt und in Wogen,
Die peitschender Sturm riss in dunkelste Flut,
Wo nur Du sie dann finden kannst!

Die Männer und Frauen auf dem Meeresgrund,
Die liebten die See,
Die fürchteten das Meer,
Die trotzten lachend dem Sturm -
Taten lachend den Tod Dir kund.

Nimm sie als Gefährten Dir.
Hüte ihre Seelen wohl.

Efferd, Du Strenger, lass rühren Dein launisch Herz!

Travia

Tischgebet, gehört im Darpatischen. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

TRAVia, Hüterin von Heim und Herd,
zu dir beten wir um Wärme in der Stube,
Friede auf den Strassen und Friede in den Heimen.

Wir wollen deine Gebote achten,

auf dass die Häuser aller Treuen,
warm erblüh'n und Ruhe spenden.

Keiner soll heut' Nacht auf fremden Strassen wandern,
keiner vor verschloss'nen Türen steh'n.
Deine Wärme, deine Treue,
soll'n jetzt einziehen in die Häuser und wohl nimmer weichen.

Boron

Gebet eines in der Gor gefallenen Golgariten, gefunden in seinem Nachlass. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

O BORon,
Herr des Schlafes, Wächter der Toten,
Hüter aller Seelen.
Lass mich nun nicht straucheln,
sondern mit des Uthar's sich'rer Hand fällen,
was Seelen Dir geraubt.
Dein Schweigen soll über die Lande fallen,
wenn nun die letzten wahren Streiter,
für Dich in Golgaris Namen,
dem unheiligen Gezücht entreißen,
was einzig Deines ist.

Hesinde

Gebet an die Herrin der Gelehrsamkeit von adeptus maior Eborëus Zachariad.

HESinde, deine Weisheit reicht so weit,
So weit die Wolken gehen;
Krönst unser Wissen mit der Zeit,
Und eilst, uns beizustehen.
Oh Herrin, meine Burg, mein Fels, mein Hort,
Vernimm mein Fleh'n, merk auf mein Wort;
Denn ich will vor dir beten!

Ich bitte nicht um Überfluss
Und Schätze hier auf Deren.
Lass mir, so viel ich haben muss,
Nach deiner Gnad gewähren.
Gib mir nur Weisheit und Verstand,
Dich, Göttin, die, die du gesandt,
Und selbst mich zu erkennen.

Ich bitte nicht um Ehr und Ruhm,
So sehr sie Menschen rühren;
Der ew'gen Weisheit Eigentum
Lass mich nur stets verspüren.
Mein wahrer Ruhm sei meine Pflicht,
Der Ruhm vor deinem Angesicht,
Und frommer Freunde Liebe.

So bitt ich dich, bei MAdas Tod,

Auch nicht um langes Leben.
Im Glücke Demut, Mut in Not,
Das wolltest du mir geben.
In deiner Hand steht meine Zeit;
Lass du mich deine Weisheit nur
Vor dir im Tode finden.

Morgengebet des Magister extraordinarius Retadorius Nandusdank Perricumensis, h.c. Firunsdaniensis.
Reiseberichte, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

O Hohe Herrin aller Kunst, Fertigkeit und Wissenschaft.
HESinde meine Göttin, zu dir bete ich,
bitt' um Erleuchtung, Weisheit und Erkenntnis,
um in deinem Namen das zu mehren,
was uns trennt von Schaf und Rind.

In allen Sprachen, in all den Schriften,
die dein Sohn uns einst gelehrt,
sollten preisen alle Völker dich,
die Herrin des beseelten Geistes.

Ich will all mein Vermögen,, Talent und Wissen nutzen,
um die Schöpfung, Elemente, Kunst und Wesen,
erforschen und verehren lernen.
Gib du mit Kraft
weiter zu forschen,
weiter zu denken,
als je ein Mensch zuvor.

Litanei zur Göttin des Verstehens, verfasst und aufgezeichnet von Argelia von Kuslik.

Dieses Gebet sollte, wenn möglich, auswendig gelernt werden, sodass es ganz in den Geist übergeht. Es sollte in einer Meditations- oder Gebetshaltung halblaut gesprochen werden mit häufiger Wiederholung. Um leichter die Worte des Gebets fließen zu lassen, ist es eine Hilfe den Oberkörper dazu rhythmisch zu bewegen.

Oh HESINDE!
Gib mir die Geduld zu lernen,
Gib mir die Kraft zu erkennen,
Gib mir die Liebe zu suchen,
Gib mir die Hoffnung zu finden,
Gib mir den Willen zu vollenden,
Gib mir den Mut zu hinterfragen,
Gib mir die Einsicht zu fehlen,
Gib mir den Geist zu verstehen!

Oh Göttin, du Allwissende,
du, die du selbst die Weisheit bist,
du, die du selbst das Wissen bist,
du, die du selbst die Erkenntnis bist,
du, die du selbst die Einsicht bist,
du, die du selbst das Verstehen bist,
du, die du selbst der Beweis bist –
für alles was wir schaffen und erforschen
durch deine gütige Hilfe
in deinem geheiligten Namen.

Gebet an den Hl. Argelion, verfasst und aufgezeichnet von Argelia von Kuslik.

Heiliger Argelion,

Schütze uns
Vor allem Bösen
Schütze uns
Vor allem Übel
Schütze uns
Vor allem Gezücht
Schütze uns
Vor allen Dämonen
Schütze uns
Vor allem Gottlosen
Schütze uns
Vor allem Namenlosen
Schütze uns
Vor Schwarzer Magie
Schütze uns
Vor falscher Einflüsterung
Schütze uns
Vor Leid und Tod

Gib uns die Kraft
Ihnen zu entgehen
Ihnen zu entgegnen

(Statt dem Wort "uns" kann natürlich immer der Singular "mich" verwendet werden)

Firun

Das Gebet eines bornischen Jägers. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

Herr FIRun, Herr des Winters,
ich weiß es wohl, du bist der grimme Jäger,
doch lass nun kurz die Wärme deiner Tochter,
in dein grimmig Herz.

Ich bitte dich um deinen Segen,
um die Tiere deines Waldes zu jagen,
und um mit ihnen gleich zu gleich zu ringen.

Du weißt, ich jage nicht nach Blut,
meine Kinder, Frau und Dorf bedürfen meiner.
Meister allen Tiers und Jagdenwerk,
ich danke dir für deine Gunst.

Gebet eines Jägers und Firungeweihten, verfasst und aufgezeichnet von Argelia von Kuslik.

Oh Du großer weißer Eisbär!
Du, der du den braven Waidmann hilfst
und den Frevler an der Fauna strafst!

Mein Weg ist verloren
in der Wildnis, Deinem Reich.
Herr des Winters, lass die Schönheit des Winters
nicht mein Tod werden.
Schenke uns das Wild, das wir zum Überleben brauchen.
Sei mir gnädig, auf die Fürsprache Deiner Tochter IFirn,
die uns Dereinander liebt.
Unser Dank sei so mannigfaltig
wie die Strahlen der Eisblume.

Ein Gebet an den Herren der Kälte, verfasst und aufgezeichnet von Argelia von Kuslik.

O Herre FIRun

Gib mir die einen eisklaren Blick
Für Recht und Unrecht!

Gib mir einen kühlen Verstand
Für die rechten Entscheidungen!

Gib mir eine kaltes Herz
um das Bösen zu bekämpfen!

Gib mir einen schneeweißen Geist
Dich und Deine elf Geschwister zu loben!

So sei es!

Gebetsanleitung: Dieses Gebet wirkt am besten in freier Natur an einem verschneiten Berggipfel oder einer windumtosten Turmspitze mit freiem Oberkörper, der Kälte ausgesetzt.

Tsa

Im Garethr Tempel gehörtes Gebet an Tsa. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

TSA, ewig Junge,
Ich preise diesen Neuen Tag,
preise Dich ob Deiner Frische.
Alles Alte, Trockne muss vergehen,
Du schaffst Leben,
wo einst der Staub regiert.

Ich bitte Dich,
schenke heute wieder den Frauen Mutterschaft,
den Wäldern neues Grün,
und uns neuen Willen,
neues Schaffen,
auf das alles jung gedeih, nie stehen bleib
und die Weltenräder sich drehen ewiglich.

Phex

Im öffentlichen Tempel Festums gehörtes Gebet. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

PHEX, du grauer Wächter.

Zu dir beten jetzt schon seit Anbeginn der Zeiten,
jene, die den Nebel, List, wohl alles deine Gaben,
brauchen, um ihr Glück zu mehren.

Jetzt steh ich hier und bitte dich,
die wohl älteste der Bitten überhaupt.
Gewährst du mir Gunst,
Nebel auf den Strassen,
Nebel in den Köpfen meiner Kunden,
so will ich den mit mein' bescheid'nen Mitteln,
die Schätze, Sterne, deines nächtlich' Firmament,
wieder etwas mehren,
so du mich jetzt nicht verlässt.

Peraine

Ein in Aranien gehörtes Gebet der Bauern. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

PERaine,
Hüterin und Heilerin all dessen was hier lebt,
lass Deine segensreiche Hand,
weiter ruhen, weiter halten über dieses Land.
Auf Dich wir trauen,
zu Dir wir beten,
blicken wir in Wald und Flur.

Gib uns auch in diesem Jahr,
reiche Ernte, volle Lese.
Wir danken Dir dafür.

Ingerimm

Gebet eines Schmiedes aus dem Darpatischen. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan

O INGerimm,
Baumeister von Al'Veran.
Als dein guter Diener,
müh ich hier für gutes Werk.
Was meine Finger hier geschaffen,
segne es mit deiner Hand.

Nichts wäre fest,
kein Stein gebaut,
lehrtest du nicht deine Völker,
Schmiedekunst und Handwerksart.
Drum preisen dich hier alle Völker,
dass du weiter schaffst.

Rahja

Im Tempel zu Belhanka gehörtes Gebet. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.
RAHja, du Heitere, du Liebende,
in Freude und in Friede,
näher wir uns dir.

Uns're Sinne, unser Sein,
schweben hoch hinauf, hinein in deine Sphären.
So gib uns jetzt den Rausch,
der zu höchstlichem Empfinden und Strömen allen Glücks
uns führt.

Heit're Göttin,
gib uns deinen Segen,
dass wir Freude spenden,
allein für deinen Namen.

Rastullah

Gebet eines Dorfvorstehers in der nördlichen Khom. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

O Wind über der Khom,
O Wasser aller Oasen von Rashdul bis Unau.

Du, dessen Augen Sonne und Mond,
dessen Schemel die Welt.
Wir sind in Deiner Hand,
wir sind Deine Diener.
Dir sind wir befohlen,
ob in der Wüste,
ob inmitten Kunchoms.

Du sendest die Sandfalken zu Kunde bringen Dir,
Du gibst dem Verlorenen in der Wüste Kraft zu finden das Wasser,
Du zeigst der Viper den Weg zu jenen, deren Zeit abgelaufen ist.
Du bist der Herr,
zu Dir beten wir.

Der Einzige und Wahre.
Der Große und Mächtige.
Rastullah!

Famerlor
Carmines ad honorem draconis
FAMERLORis

Sigisdolf Draconian von Rossmannsstein ay Centauro
Geweihter des Löwenköpfigen Hüter Al'Verans

O FAMerlor, optimus maximus ministri RONdrae.
Ego ad te oro pugnans superare.
Ut pugnare honori virtui deis,
puto draconis leonii.

Cum tibi non labilis sum,
cum tibi omnes inimices fundo ac fugo.

FAMerlor, Heerführer der Heerscharen Al'Verans.
Einst fochtest Du mit dem Gūldenem,
dem Verderber der Völker um den Sitz in der 5. der Sphären.
Im Weltenbrand obsiegest Du,
zerrisest den Leib des Gūldenem,
warfest ihn in des BORons Sphären.
Nur sein Karfunkel fiel inmitten Aventuriens.
So ist der Dritte der Weltenbrände unausweichlich,
bei dem wir an deiner Seite streiten,
gegen des Gūldenem und Namenlosen Gezūcht.

Famerlor, Hüter der Sphären, mächtiger Drache, zu Dir flehen wir.
Gemahl der Rondra, der Donnerin, der Herrin des Krieges, der Ehre, der Würde.
Ihr gleich an Macht, ihr gleich an Göttlichkeit.
Ich bitte Dich um das Feuer in den Augen,
um den Rausch des gerechten Zornes,
um die Kraft mit Prankenhieb zu zerschmettern gar Dämonen,
um die Stärke, meine Ehre zu erhalten,
zu erfüllen,
zu vergrößern,
allein zu Ehren des Hohen Drachen,
zu Ehren des Famerlor.

Zu Dir bete ich am Tage der Schlacht.
Hoher Famerlor, stets habe ich Dir gedient.
Jetzt schärfe meine Schwerter wie die Krallen deiner Pranken,
stärke meinen Geist wie die Macht deines Kampfgebrülls,
entfache mein Geistesfeuer wie das Deine,
damit ich wacker streite und einst stehe in deinem Heerbann,
zu kämpfen wider Dämonenwesen, Namenlos Gezūcht.

Du, der Hohe Drache,
Hüter der Tore Al'Verans,

Ein Choral zu Ehren des göttlichen Drachens Famerlor.
Abgeschrieben durch Severus Hesindeguth von einer Rolle aus Drachenhaut. Vom Urtulamydia ins
Horathi übersetzt.

XIIX. Choral des Löwengleichen Famerlor

DIR o ewiger Wächter Al'Verans sei ewig Preis und Ehr.
Dem Bewahrer der Sphären, Gatte der Rondra.
DU, Herr, zerschlugst den Gūldenem auf dem Höhepunkt seiner Macht,
mit Weltenbrand vernichtetest DU den Frevler.

Mit DEINER Klaue zerrisest DU seinen Leib,
der die unsterblichen Herren Al'Verans forderte.
Des Pyrdacor Völker zerstreuetest DU,
gabst dem Scheik-al-Scheik die Macht,
zu errichten den Bann.

DEIN gar mächtiges Wüten ließ gar
die Göttersphäre ganz erbeben,
die Löwengöttin unter Rahjas Bann,
auf dass Du ihr gibst den einen Sohn,

der da lachend über das Schlachtfeld geht.

Preiset all ihr Wesen,
den Wächter,
den Drachen,
den ewigen Streiter.

Feurig sein Atem,
erhaben sein Antlitz,
ist er an der Rechten der Löwin,
wenn der Walkyr,
führt die Heerscharen der Helden,
in die letzte Schlacht.

Der Wächter der Ehre
zeugte mit der göttlichen Löwin,
den blutigen Halbgott,
sein Herz ein Karfunkel.

Den letzten Weltenbrand wird er entzünden,
wenn der Guldene ersteht.
Er wird führen sein Heer,
aus Drachen, aus Alben, aus Greifen,
das ihn ewig preisend,
streiten wird am letzten Tag.

Preiset all ihr Wesen,
den Wächter,
den Drachen,
den ewigen Streiter.

Kor

Gemeinsames Gebet einer Alanfanischen Söldnermeute vor einer Schlacht mit den Traheliern hörigen Mohas. Aus den Reiseberichten des Retadorius Nandusdank, archiviert im Hesindetempel zu Firunsdan.

Kalt wie Stein Dein Herz!
Hart wie Stahl Dein Blick!

KOR, wir grüßen Dich,
wenn wir die Kehlen uns'rer Feinde schlitzen,
Brüllen uns're Wut hinaus.

Der Lärm der Schlacht,
Dein heiligster Choral,
der Schrei des Sterbens
ist Dein liebstes Opfer.

Nur wer einmal nur das Schwert erhoben,
brechend' Aug' gesehen,
die Fackel in das Haus geworfen,
der weiß:
Du bist der Herr der Schlacht!
Du bist der blut'ge Meister!