

### **Gute Gottheiten**

Götter mit der Grundgesinnung Gut. Die vertretenen Götter sind geeignet für SC mit den Gesinnungen "rechtschaffen gut", "neutral gut" und "chaotisch gut".

### **Neutrale Gottheiten**

Götter mit der Grundgesinnung Neutral. Die vertretenen Götter sind geeignet für SC mit den Gesinnungen "rechtschaffen neutral", "neutral" und "chaotisch neutral".

### **Böse Gottheiten**

Götter mit der Grundgesinnung Böse. Die vertretenen Götter sind geeignet für SC mit den Gesinnungen "rechtschaffen böse", "neutral böse" und "chaotisch böse".

<i>Chauntea</i>	<i>Neutral/Gut</i>
<i>Ilmater</i>	<i>Rechtschaffen/Gut</i>
<i>Lathander</i>	<i>Neutral/Gut</i>
<i>Mielikki</i>	<i>Neutral/Gut</i>
<i>Mystra</i>	<i>Neutral/Gut</i>
<i>Selune</i>	<i>Neutral/Gut</i>
<i>Sune</i>	<i>Chaotisch/Gut</i>
<i>Torm</i>	<i>Rechtschaffen/Gut</i>
<i>Tymora</i>	<i>Chaotisch/Gut</i>

<i>Azuth</i>	<i>Rechtschaffen/Neutral</i>
<i>Gond</i>	<i>Neutral</i>
<i>Helm</i>	<i>Rechtschaffen/Neutral</i>
<i>Kelemvor</i>	<i>Rechtschaffen/Neutral</i>
<i>Kossuth</i>	<i>Neutral</i>
<i>Oghma</i>	<i>Neutral</i>
<i>Shaundakul</i>	<i>Chaotisch/Neutral</i>
<i>Silvanus</i>	<i>Neutral</i>
<i>Tempus</i>	<i>Chaotisch/Neutral</i>

<i>Cyric</i>	<i>Chaotisch/Böse</i>
<i>Malar</i>	<i>Chaotisch/Böse</i>
<i>Maske</i>	<i>Neutral/Böse</i>
<i>Shar</i>	<i>Neutral/Böse</i>
<i>Talos</i>	<i>Chaotisch/Böse</i>



### Chauntea

Gesinnung	Neutral Gut
Einflusssphären	Landwirtschaft, Bauern, Gärtner, Sommer
Domänen	Erde, Erneuerung, Gutes, Pflanzen, Schutz, Tiere
Priestergesinnung	N, RG, NG, CG
Auch bekannt als	Die Große Mutter, die Ährenkönigin, Erdmutter
Bevorzugte Waffe	Ein Ährenbündel (eine Sense)

#### Glaubenslehre von Chauntea:

Das Wachsen und Gedeihen ist Teil des großen Kreislaufs des Lebens. Vernichtung von Gewachsenem ohne Grund und ohne Wiedergedeihen ist ein Greuel. Lasse nicht einen Tag vergehen, an dem du der Natur in ihrem Kreislauf nicht geholfen hättest, Neues zu gedeihen. Schütze und pflege Pflanzen, so dass der Kreislauf niemals enden wird. Sollte es nötig sein den natürlichen Kreislauf zu unterbrechen, so sammle und behüte die Samen, so dass an andere Stelle der Kreislauf weiter gehen kann. Aber auch ohne die Unterbrechung des Kreislaufes sollst du alle zehn Tage einen Samen setzen, um die Greuel anderer aufzuwiegen. Aber wage es nicht, dich in die Fruchtbarkeit und Vermehrung der Menschen einzumischen und halte dich vom unbändigen Feuer fern.



### Ilmater

Gesinnung	Rechtschaffen Gut
Einflusssphären	Geduld, Leiden, Märtyrertum, Beharrlichkeit
Domänen	Gutes, Heilung, Leiden, Ordnung, Stärke
Priestergesinnung	RG, RN, NG
Auch bekannt als	Der Weinende Gott, der Gebrochene Gott
Bevorzugte Waffe	Eine offene Hand (waffenloser Schlag)

#### Glaubenslehre von Ilmater:

Hilf allen Verletzten, egal welcher Gesinnung oder Rasse sie sind. Denn nur die wirklich Heiligen tragen die Bürde des Leid der anderen. Handelst du im Namen Ilmater, wird er dir immer zur Seite stehen. Verlasse niemals deinen Weg, solange er richtig ist, egal welche Qualen und Schmerzen dich auf diesem Wege erwarten mögen. Der Tod in Erfüllung des Guten ist keine Schande, sondern eine Ehre. Richte jede Ungerechtigkeit und Tyrannei. Lebe das Spirituelle deines Wesens vor der Verderblichkeit deines Körpers. Die Erfüllung des spirituellen Weges Ilmater's hat immer Vorrang vor deinem Körper.



### Lathander

Gesinnung	Neutral Gut
Einflusssphären	Morgendämmerung, Erneuerung, Kreativität, Lebenskraft, Athletik
Domänen	Adel, Erneuerung, Gutes, Schutz, Sonne, Stärke
Priestergesinnung	CG, RG, NG
Auch bekannt als	Der Fürst des Morgens
Bevorzugte Waffe	„Stimme der Dämmerung“ (Streitkolben)

#### Glaubenslehre von Lathander:

Säe stets die Saat der Hoffnung, neuer Ideen und Wohlstand unter den Menschen und deren Verbündeten. Fördere Wachstum und setze dich für Wiedergeburt und Erneuerung ein. Arbeite stets an dir, um dich selbst zu vervollkommen und betrachte jeden Sonnenaufgang, denn er ist der Beginn eines Tages voller Hoffnung. Handle weise und bedenke die Folgen deiner Taten, so dass die Saat die du säst auf nahrhaften Boden falle und schnell aufgehe. Vermeide negative Gedanken, denn selbst der Tod ist der Anfang neuen Lebens. Ziehe es immer vor, anderen zu helfen, auch wenn es bedeutet Regeln und Gesetze zu übertreten, als Rituale durchzuführen oder Anweisungen Folge zu leisten. Weitere Einflusssphären sind: Frühling, Geburt, Jugend und Selbstvervollkommnung.



### **Mielikki**

Gesinnung  
Einflusssphären  
Domänen  
Priestergesinnung  
Auch bekannt als  
Bevorzugte Waffe

Neutral Gut  
Wälder, Waldwesen, Waldläufer, Dryaden, Herbst  
Gutes, Pflanzen, Reisen, Tiere  
CG, RG, NG  
Die Dame des Waldes, die Königin des Waldes  
„Die Hornklinge“ (Krummsäbel)

#### **Glaubenslehre von Mielikki:**

Jeder, der genügend Intellekt hat, kann mit der Natur in harmonischen Einklang leben, ohne sie unnötig vernichten oder zu Grunde richten zu müssen. Lebe im Einklang mit der Natur und akzeptiere die Wildnis, so wie Mielikki sie dir beschert. Lerne die verborgenen Wege im Umgang und im Leben mit und in der Natur. Schütze die Natur gegen jedwede Boshaftigkeit der Eindringlinge, die nur zum Spaß Bäume fällen oder wilde Tiere ohne Grund töten, zur Not mit der nötigen Härte und Gewalt. Stirbt ein Baum, so pflanze stets einen neuen und versuche die Harmonie des Waldes immer zu bewahren. Schütze die Tiere, die der Wald beherbergt, aber mache sie dir nicht Untertan. Die Freiheit der Geschöpfe ist oberstes Gebot. Lehre andere intelligente Geschöpfe dem Glauben Mielikki's zu folgen, um eine größere Harmonie zu erzeugen.



### **Mystra**

Gesinnung  
Einflusssphären  
Domänen  
Priestergesinnung  
Auch bekannt als  
Bevorzugte Waffe

Neutral Gut  
Magie, Zauber, das Gewebe  
Gutes, Illusion, Magie, Runen, Wissen, Zauber  
CG, RG, RN, NG, RB  
Die Herrin der Mysterien, die Mutter aller Magie  
Sieben sich drehende Sterne (Shuriken)

#### **Glaubenslehre von Mystra:**

Nutze Magie nie als plumpe Waffe, sondern liebe sie um ihrer selbst Willen. Nutze niemals die Magie zum Zwecke, die Welt nach deinen Vorstellungen oder Wünschen zu formen, sondern benutze sie weise. Ein wirklich mächtiger Magier weiß nicht, wann er seine Magie zielstrebig und gezielt einsetzt, sondern wann er sie nicht einsetzt. Oft übertrifft das Versprechen oder die Warnung deine Macht zu nutzen, deren wirkliche Anwendung. Magie ist eine Gabe und deren Nutzer sind aufs Äußerste privilegierte Wesen. Sei stets bescheiden und nicht arrogant. Gebrauche deine Gabe geschickt und wirkungsvoll, aber unterstehe dich jemals deine Macht rücksichtslos gegen andere einzusetzen. Strebe stets nach höherem Intellekt und lerne neue Zauber mit Interesse und der nötigen Ruhe.



### **Selune**

Gesinnung  
Einflusssphären  
Domänen  
Priestergesinnung  
Auch bekannt als  
Bevorzugte Waffe

Neutral Gut  
Mond, Sterne, Navigation, Prophezeiungen, Lykanthropen  
Chaos, Gutes, Mond, Reisen, Schutz  
CG, CN, NG  
Unsere Silberne Dame, die Mondmaid  
„Stab der vier Monde“ (Schwerer Morgenstern)

#### **Glaubenslehre von Selune:**

Heiße alle, auf die Selúnes Licht fällt, willkommen, als wären sie deine Freunde. Das Leben ist wie der silberne Mond, der ständig zu- und abnimmt. Vertraue stets auf Selúnes Schein und bedenke immer, dass alle Liebe, die in ihrem Licht lebt, den Segen Selúnes hat. Wenn du dich zur Silbernen Dame wendest, wird sie dir immer eine wahre Führerin sein. Betrachte alle Wesen als gleichwertig und fördere Akzeptanz und Toleranz unter den Lebenden und stehe anderen Gläubigen (Selúniten) immer bei und betrachte sie als deine besten Freunde. Nur so wirst du die notwendige Toleranz unter den Lebenden verbreiten.



### Sune

Gesinnung	Chaotisch Gut
Einflusssphären	Schönheit, Liebe, Leidenschaft
Domänen	Bezauberung, Chaos, Gutes, Schutz
Priestergesinnung	CG, CN, RG (nur Paladine), NG
Auch bekannt als	Feuerhaar, Fürstin Feuerhaar
Bevorzugte Waffe	„Die seidene Schärpe“ (Peitsche)

#### Glaubenslehre von Sune:

Schönheit kommt von innen und enthüllt der Welt das wahre Gesicht, egal ob du schön und attraktiv oder hässlich und abstoßend bist. Folge stets deinem Herzen zu dem Ort deiner Bestimmung. Vollführe jeden Tag mindestens eine Tat der Nächstenliebe, um Liebe zwischen allen herzustellen. Beschütze jene, die schöne Dinge erstellen und erwerbe einige von ihnen. Lass sich jedem an deinem Aussehen erfreuen. Liebe jeden, der auf deine Erscheinung anspricht und lasse sie deine freundschaftliche Wärme und Bewunderung spüren.



### Torm

Gesinnung	Rechtschaffen Gut
Einflusssphären	Pflicht, Loyalität, Gehorsam, Paladine
Domänen	Gutes, Heilung, Ordnung, Schutz, Stärke
Priestergesinnung	RG, RN, NG
Auch bekannt als	Der Treue, der Treue Gott, der Loyale Zorn
Bevorzugte Waffe	„Band der Pflicht“ (Zweihänder)

#### Glaubenslehre von Torm:

Nur durch den Dienst kannst du die Erlösung finden. Jegliches Versagen im Dienste fällt negativ auf Torm zurück. Jeglicher Erfolg lässt den Namen Torm im Glanze erstrahlen. Halte Recht und Ordnung aufrecht und folge deinem Herren mit wachen Augen. Seine Befehle werden dich erreichen. Tritt jeder Art von Korruption und dem Verderben entgegen. Lass Verräter den schnellen und machtvollen Tod im Namen Torm's spüren. Wehre dich gegen unrechte Gesetze, indem du Verbesserungen oder Alternativen aufzeigst, aber zeige nicht mehr Gesetze auf. Deine Pflicht gilt dem Glauben, der Familie, deinem Herren und allen guten Königen.



### Tymora

Gesinnung	Chaotisch Gut
Einflusssphären	Glück, Geschick, Sieg, Abenteurer
Domänen	Chaos, Glück, Gutes, Reisen, Schutz
Priestergesinnung	CG, CN, NG
Auch bekannt als	Herrin des Glücks, die Dame die Lächelt, Unsere lächelnde Dame
Bevorzugte Waffe	„Die drehenden Münzen“ (Shuriken)

#### Glaubenslehre von Tymora:

Den Mutigen gehört die Welt, denn Mut ist das wahre Leben. Ein tapferes Herz wird in den meisten Fällen die durchdachten Pläne schlagen. Gib dich in die Hände des Schicksals und vertraue auf dein Glück, denn so wird die Jagd nach deinen Zielen von der Herrin des Glücks wohlwollend unterstützt. Wandelst du ohne Ziel und Richtung den Pfad des Lebens entlang, wirst du früher oder später Beshabas Umarmung fürchten lernen, denn jene, die ziellos sind, überlassen sich der Gnade des Unglücks, welches keine Gnade kennt.



### Azuth

Gesinnung	Rechtschaffen Neutral
Einflusssphären	Magier, Magie, Zauberwirker
Domänen	Illusion, Magie, Ordnung, Wissen, Zauber
Priestergesinnung	RB, RG, RN
Auch bekannt als	Der Hohe, der Schutzherr der Magier, der Herr der Zauber
Bevorzugte Waffe	"Der Alte Stecken" (ein Kampfstab)

#### Glaubenslehre von Azuth:

Vernunft ist in seinen Augen der beste Zugang zur Magie. Sie kann am besten durch das Studium und die Meditation erlangt werden. Wenn du Ruhe bewahrst und vorsichtig handelst, wirst du keine Fehler in der Ausübung deiner Zauber machen. Lebe mit der Magie, aber benutze sie weise. Lehre die Idee und lebe mit der Gewissheit, dass durch die Fähigkeit Magie zu nutzen dir eine große Verantwortung aufgebürdet wurde. Erweitere dein Wissen um die Magie bei jeder Möglichkeit und halte dein Wissen für andere Glaubensbrüder im Tempel fest. Gib offen dein Wissen an Gläubige weiter und verstecke es nicht vor ihnen.



### Gond

Gesinnung	Neutral
Einflusssphären	List, Handwerk, Konstitution, Schmiedearbeit
Domänen	Erde, Feuer, Handwerk, Metall, Planung, Wissen
Priestergesinnung	Alle
Auch bekannt als	Wunderbringer, Fürst aller Schmiede
Bevorzugte Waffe	„Handwerksmeister“ (Streithammer)

#### Glaubenslehre von Gond:

Gedanken und Gerede sind gut, aber Handlungen sind besser. Erschaffe neue nützliche Dinge, die funktionieren und von hoher Qualität sind. Führe Mitschriften über all deine gefertigten Dinge, auch über die missglückten Probestücke, denn nur so können andere von deinen Fehlern lernen und deine erfolgreichen Versuche nachvollziehen. Verlasse die festgetretenen Pfade und versuche immer neue und bessere Möglichkeiten etwas herzustellen, aber übe dich auch in der hohen Kunst der Erfindung, denn nur so wird die Welt mit neuen nützlichen Gegenständen lebenswerter werden. Lehre Wissbegierigen dein Wissen, so dass auch du und andere von ihnen lernen kannst.



### Helm

Gesinnung	Rechtschaffen Neutral
Einflusssphären	Wächter, Beschützer Schutz
Domänen	Ordnung, Planung, Schutz, Stärke
Priestergesinnung	RB, RG, RN
Auch bekannt als	Der Beobachter, der Wachsame
Bevorzugte Waffe	„Stete Wacht“ (Bastardschwert)

#### Glaubenslehre von Helm:

Missbrauche niemals das Vertrauen, dass andere in dich setzen. Sei stets wachsam und beobachte die Geschehnisse, die du sehen kannst, aber auch die, die du nicht sehen kannst, so dass du auf Angriffe immer vorbereitet bist. Beschütze alles Schwache, Arme und Verletzte und Sorge für ihre Sicherheit. Opfere niemals ein unschuldiges Wesen zu deinen eigenen oder eines anderen Wohles. Pflege deine Waffen, so dass sie dir im Kampfe gut dienen werden. Plane deine Aktionen weise und handle niemals überstürzt. Eine gute Planung führt schlussendlich immer zu einer besseren Lösung, als unüberlegtes und überstürztes Handeln. Befolge deine Anweisungen immer, wenn sie in Einklang mit Helm's Gesetzen stehen. Zeige allen deine Loyalität und Reinheit, während du als Wächter und Beschützer tätig bist.



### **Kelemvor**

Gesinnung	Rechtschaffen Neutral
Einflussphären	Tot, die Toten
Domänen	Ordnung, Reisen, Schicksal, Schutz, Tod
Priestergesinnung	RB, RG, RN
Auch bekannt als	Fürst der Toten, Richter der Verdammten
Bevorzugte Waffe	„Tödliche Berührung“ (Bastardschwert)

#### **Glaubenslehre von Kelemvor:**

Lebe mit der Gewissheit, dass der Tot ein Teil des Lebens ist. Er ist weder Strafe noch das Ende, er ist ein Anfang. Hilf allen in Würde und zur rechten Zeit zu sterben, aber nicht früher. Erwehre dich gegen die, die ihr Leben auf künstliche Weise über die natürlichen Grenzen hinweg verlängern, wie die Untoten und ehre die Toten, denn sie machten in ihrem Leben Faerûn zu dem, was es heute ist. Sie zu vergessen, hieße seine Wurzeln zu vergessen. Lass keinen Menschen eines natürlichen Todes sterben, ohne dass in den letzten Stunden seines Lebens ein Kelemvor-Kleriker ihm beigestanden hätte.



### **Kossuth**

Gesinnung	Neutral
Einflussphären	Feuer, Läuterung, Erneuerung, Leiden, Zerstörung
Domänen	Erneuerung, Feuer, Leiden, Zerstörung
Priestergesinnung	CN, RB, RG, RN, N, NB, NG
Auch bekannt als	Der Fürst der Flammen, der Feuerfürst
Bevorzugte Waffe	„Feuerranke“ (Stachelkette)

#### **Glaubenslehre von Kossuth:**

Die Fähigen werden immer siegreich sein und der Lohn für Siege ist die Macht. Kossuth's Glaube ist allen anderen überlegen, besonders Istishia. Das Feuer und die Reinheit sind dasselbe, nur der Rauch wird von der auf das Feuer neidischen Luft erzeugt. Um einen höheren Status zu erlangen, ist es nötig persönliche Schmerzen zu ertragen. Kossuth schickt uns das reine Feuer, so dass wir alle geläutert werden und so den Status völliger Reinheit erlangen. Rechne immer mit einer Prüfung Kossuth's und wachse an deinen Aufgaben, egal welche Schmerzen sie dir bereiten werden. Nur so erlangst du die absolute Reinheit deines Geistes. Habe stets Respekt und Achtung vor Höheren, die dem selben Glauben folgen, denn sie sind reiner als du. Führe Ungläubige in den Glauben ein, so dass Kossuth's reine Flammen alles Leben in neuer und reiner Form schmieden kann.



### **Oghma**

Gesinnung	Neutral
Einflussphären	Wissen, Erfindungen, Inspiration, Barden
Domänen	Bezauberung, Glück, Reisen, Tricks, Wissen
Priestergesinnung	Alle
Auch bekannt als	Der Fürst des Wissens, Der alles Wissen bindet
Bevorzugte Waffe	„Todesschlag“ (Langschwert)

#### **Glaubenslehre von Oghma:**

Eine Idee ist die ungeformte Form des Wissens und kann doch Berge versetzen. Sie ist eine große und mächtige Gabe und übertrifft alles, was sterbliche Hände erschaffen könnten. Wissen ist eine große Macht und muss so auch mit der nötigen Vorsicht gebraucht werden, aber sie zu verbergen ist nicht der Weg Oghma's. Unterdrücke niemals die Ideen anderer, egal wie verrückt oder falsch sie erscheinen sollten und bedenke, in jeder noch so verrückten Idee steckt ein guter und brauchbarer Teil. Beschütze die Sänger und verbreite Wissen dort, wo es vernünftig ist. Wirke gegen Lügen, Gerüchte oder täuschende Erzählungen wann immer du von ihnen erfährst, denn nur die Wahrheit führt zu reinem Geiste. Schreibe stets Wissen hohen Wertes auf und reiche es weiter, so dass auch andere, z.B. Barden, Schreiber oder Schriftsteller, sich an deinem Wissen laben können. Überbringe nie eine falsche Wahrheit oder unvollständige Informationen. Bevor du Halbwissen verbreitest, überprüfe die Informationen auf ihren Wahrheitsgehalt. Unterweise alle Willigen in Lesen und Schreiben und verlange niemals Bezahlung für deine Dienste.



### Shaundakul

Gesinnung	Chaotisch Neutral
Einflusssphären	Reisen, Erkundungen, Händler, Karawanen, Portale, Bergarbeiter
Domänen	Chaos, Handel, Luft, Portale, Reisen, Schutz
Priestergesinnung	CB, CG, CN
Auch bekannt als	Reiter der Winde, die Helfende Hand
Bevorzugte Waffe	„Schwert der Schatten“ (Zweihänder)

#### Glaubenslehre von Shaundakul:

Sei ein Vorbild und verbreite so die Lehren des Reiters der Winde. Versuche stets Händler für den Glauben zu gewinnen, besonders solche, die ferne Länder bereisen und neue Möglichkeiten suchen. Suche alte und verschollene Schreine Shaundakul's und fördere sie wieder zu Tage und weihe sie neu. Reise mit dem Wind und lasse dich von ihm tragen, wo auch immer er hinwehen möge. Hilfe allen in Not und vertraue auf die „Helfende Hand“. Werde nicht sesshaft, sondern reise zu unbekanntem Horizonten um deinen Geist zu erweitern. Sei allmorgendlich der Erste, der die Sonne an neuen Horizonten aufgehen sieht und lenke deine Schritte dorthin, wo vor dir noch nie jemand gewesen ist.



### Silvanus

Gesinnung	Neutral
Einflusssphären	Wilde Natur, Druiden
Domänen	Erneuerung, Pflanzen, Schutz, Tiere, Wasser
Priestergesinnung	CN, RN, N, NB, NG
Auch bekannt als	Eichenvater, der Vater des Waldes, Baumvater
Bevorzugte Waffe	„Der große Hammer des Silvanus“ (Schlegel)

#### Glaubenslehre von Silvanus:

Silvanus, der Allsehende bringt, das Gleichgewicht. Er legt es der ungezähmten Natur auf. Seien es wilde Gewässer, so mildert er sie. Sei es die Dürre, so wird er Regen schicken. Sei es das Feuer und das Eis oder das Leben und der Tod. Silvanus bringt das Gleichgewicht wie in einem Kreis. Er erkennt jede noch so geringe Abweichung und steuert dagegen. Sein Ziel ist das Gleichgewicht in der Natur. Mache es auch zu deinem Ziel. Beobachte und handle weise, um das Gleichgewicht zu bewahren, oder wenn es aus den Fugen geraten ist, stelle es wieder her. Handle dabei immer mit der größtmöglichen Sanftheit und manipulierte die Dinge möglichst bevor sie aus der Bahn geraten. Kämpfe gegen das Roden der Wälder und heile Seuchen. Aber lass dich nur auf eine körperliche Konfrontation ein, wenn die Zeit drängt, oder du angegriffen wirst. Verteidige die Pflanzen und hilf ihnen prächtig zu gedeihen, wann immer es dir möglich ist. Töte nur, wenn es wirklich nötig ist.



### Tempus

Gesinnung	Chaotisch Neutral
Einflusssphären	Krieg, Schlachten, Krieger
Domänen	Chaos, Krieg, Schutz, Stärke
Priestergesinnung	CB, CG, CN
Auch bekannt als	Fürst der Schlachten, der Feindhammer
Bevorzugte Waffe	„Das Schlachtengeschick“ (Streitaxt)

#### Glaubenslehre von Tempus:

Der Fürst der Schlachten gewinnt keine Schlachten, er hilft nur den würdigen Krieger diese für sich zu entscheiden. Ein Krieg ist gerecht, er bevorzugt keinen, sondern unterdrückt und hilft allen im gleichen Maße. Man sollte ihn nicht fürchten, sondern eher wie eine natürliche Gegebenheit hinnehmen. Denn er wirkt wie eine Naturgewalt der Zivilisation. Verheerend, aber für alle gleich. Um diese Gleichheit für alle zu erreichen, bewaffne nicht nur dich und deine Freunde, sondern auch deine Feinde. Handle fair, denn Tempus wird die Würdigen gewinnen lassen. Scheint eine Schlacht hoffnungslos, so ziehe dich zurück, aber scheue nie einen Kampf. Gewinne die Schlacht schnell und zermürbe deinen Feind nicht. Gedenke der Krieger, die vor dir in den ruhmreichen Schlachten fielen. Handle immer ehrenhaft, denn Tempus schaut wohlwollen auf die herunter, die ehrenhaften Geistes in eine Schlacht ziehen und urteilt hart über jene, die schmutzige Tricks in einer Schlacht benutzen. Denke stets an die Folgen der Gewalt des Krieges und führe niemals leichtsinnig oder aus niederen Gründen Krieg.



## Cyric

Gesinnung	Chaotisch Böse
Einflussphären	Mord, Lügen, Intrigen, Zwietracht, Täuschung, Illusion
Domänen	Böses, Chaos, Illusion, Tricks, Zerstörung
Priestergesinnung	CB, CN, NB
Auch bekannt als	Prinz der Lügen, die Dunkle Sonne, die Schwarze Sonne
Bevorzugte Waffe	"Messers Schneide" (ein Langschwert)

### Glaubenslehre von Cyric:

Töte alles, was Cyric entgegensteht. Verbeuge dich nicht vor der unglaublichen Macht Cyric's, sondern bringe ihm das Blut all derer, die ihm nicht folgen als Opfergabe dar. Fürchte dich vor den Mächtigen und Töte alle Schwachen und die guten Glaubens und die versuchen Gesetze und Gutes zu tun. Entfache aber nicht das Feuer einer Rebellion, denn die ruft die falschen Götter auf den Plan. Bringe immer nur einem Gegner auf einmal den Tod, lehre die Gegner Cyrics das Fürchten und hinterlasse überall Streit und Zwietracht. Alle Mittel sind recht, wenn sie dem Ziel dienen.



## Malar

Gesinnung	Chaotisch Böse
Einflussphären	Jäger, Pirsch, Bluttausch, böse Lykanthropen
Domänen	Böses, Chaos, Mond, Stärke, Tiere
Priestergesinnung	CB, CN, NB
Auch bekannt als	Der Fürst der Bestien, der Schwarzblütige Leopard
Bevorzugte Waffe	„Die Bestienklaue“ (Klauen-Armschiene)

### Glaubenslehre von Malar:

Die Starken werden überleben, die Schwachen werden elendig sterben. Töte deine Opfer nie aus der Entfernung, sondern vollführe es immer auf blutige und brutale Weise im Nahkampf. Nur ein solcher Tot hat große Bedeutung. Das Ziel des Lebens ist der stete Kampf zwischen Jäger und Beute. Betrachte alle deine Aufgaben als Jagd und bleibe stets wachsam und ohne Angst, so wirst du überleben. Vorsichtige Überlegungen werden immer den starken Gefühlen und der absoluten Wildheit unterlegen sein. Trinke das Blut deiner Opfer und kämpfe gegen jene, die den Wald zurückdrängen und Bestien nur ihrer Gefahr wegen töten, aber töte nie die Jungen und Trächtigen, damit die Beute immer zahlreich bleiben möge.



## Maske

Gesinnung	Neutral Böse
Einflussphären	Diebe, Diebstahl, Schatten
Domänen	Böses, Dunkelheit, Glück, Tricks
Priestergesinnung	CB, NB, RB
Auch bekannt als	Meister aller Diebe, Fürst der Schatten
Bevorzugte Waffe	„Verstohlenes Flüstern“ (Langschwert)

### Glaubenslehre von Maske:

Der Schatten ist das Hoheitsgebiet Maske's und die Welt gehört jenen, die flink sind, jenen die schmeicheln und stehlen. Tugenden sind List und Vorsicht ebenso wie Heuchelei und die Fähigkeit etwas zu sagen, obwohl man etwas ganz anderes meint, um so in jeder Situation das Beste für einen selbst dabei herauszuholen und um so unermesslichen Reichtum und Macht zu erlangen. Deswegen bemühe dich nach einem langen Tag, voller List und Tücken, deinen Reichtum vermehrt und deine Macht verbessert zu haben. Aber stiehl nicht alles, sondern nur Dinge, die wertvoll genug sind, so vermeidest du unnötige Differenzen mit der schrecklichen Rechtschaffenheit einiger Bürger. Wahre Ehrlichkeit ist etwas für Narren, scheinheilige Ehrlichkeit etwas für Gewinner. Nutze sie immer, wenn du einen Vorteil für dich daraus ziehen kannst, aber gib acht, keinen schlechten Eindruck in deinem Umfeld zu hinterlassen. Heimlichkeit führt auf die Straße der Sieger. Geschickte Manipulation ist wirksamer als rohe und stumpfe Gewalt. Bleibe mit deinen Taten immer im Hintergrund und agiere nicht offensichtlich. Vertraue den Schatten der Dunkelheit, denn das ist Maske's Weg zum leichten Ziel.





### Shar

Gesinnung  
Einflusssphären  
Domänen  
Priestergesinnung  
Auch bekannt als  
Bevorzugte Waffe

Neutral Böse  
Nacht, Verlust, Vergesslichkeit, Geheimnisse, Höhlen, Unterreich  
Böses, Dunkelheit, Höhlen, Wissen  
CB, NB, RB  
Herrin der Nacht, Fürstin des Verlustes, Dunkle Göttin  
„Die Scheibe der Nacht“ (Chakram)

#### Glaubenslehre von Shar:

Behüte Geheimnisse und dein Wissen vor allen Ungläubigen, doch offenbare sie freizügig jedem Gläubigen. Verlass dich niemals auf die Hoffnung oder Erfolgsversprechen, denn sie sind der falsche und unreine Weg. Töte das Licht des Mondes, alle Spione und Gefolgsleute Selûnes, wann immer du auf sie triffst. Doch töte sie nur, wenn du gewinnen wirst, ansonsten verstecke dich und zeige dich niemals einem Anhänger Selûnes, ohne ihn zu töten oder ihm zum Glauben an Shar zu überzeugen. Handle in der Zeit der Dunkelheit und verschlafe nicht die mächtigste Zeit des Tages. Nimm dir nur dann ein größeres Stück vom Kuchen des Lebens, oder Plane solche Aktionen, wenn dich Gläubige dabei überwachen. Gehorche deinen Vorgesetzten, außer ihre Befehle würden deinen Tod bedeuten.



### Talos

Gesinnung  
Einflusssphären  
Domänen  
Priestergesinnung  
Auch bekannt als  
Bevorzugte Waffe

Chaotisch Böse  
Stürme, Zerstörung, Rebellion, Feuersbrünste, Erdbeben  
Böses, Chaos, Feuer, Sturm, Zerstörung  
CB, CN, NB  
Der Zerstörer, der Sturmfürst  
„Der Blitz“ (Langspeer, Kurzspeer oder Halbspeer)

#### Glaubenslehre von Talos:

Greife dir was du kannst, denn das Leben ist eine Kombination aus Wirkung und Chaos. Bedenke, der Zerstörer kann dich jederzeit in das Totenreich holen, deshalb predige die Macht von Talos und warne alle Ungläubigen vor seiner unglaublichen Macht. Doch wandle ohne jegliche Furcht durch die Erscheinungen Talos's, den Stürmen, den Feuern, den Erdbeben, den Wirbelstürmen, denn Talos wird dich beschützen. Lehre alle Ungläubigen die Furcht vor dem Sturmfürsten anhand der Zerstörung, die er und seine Diener hinterlassen können. Lass alle, die keine Furcht vor Talos spüren, oder sogar Scherze über ihn machen, wissen, dass nur die inbrünstigen Gebete an Talos ihr unwertes Leben noch retten können.