

## *Der Geweihte als Heldentyp*

### **Hintergrund**

Die Entscheidung, sein Leben einem Gott zu weihen, kann ein Aventurier jederzeit treffen, jedoch ist es üblich, daß die Zweitgeborenen adeliger Familien eine Priesterlaufbahn einschlagen, ebenso wie einfache Handwerker oder Bauern ihre Kinder bei einem Tempel in Obhut geben, "damit sie was lernen und es später einmal besser haben". Je nach Gottheit werden diese Kinder in einer etliche Jahre dauernden Ausbildung in den religiösen Lehren, im Lesen und Schreiben, im Abfassen und Vortragen von Predigten und in den Geboten und Verboten, Idealen und Tugenden der Kirche unterwiesen, wo bei die Schwerpunkte von Gottheit zu Gottheit stark voneinander abweichen können. Am Abschluß dieser Jahre steht die feierliche Weihe, oft am höchsten Feiertag des Gottes oder am ersten Tag seines Monats. Abhängig von der Kirche und den Fähigkeiten des Geweihten wird diesem nun die Entscheidung abgenommen oder überlassen, ob er seine Laufbahn im Tempel fortsetzt oder als Geweihter auf Mission die wichtigsten Aufträge der Kirche durchführt und den Glauben verbreitet. Und so finden sich immer wieder Priester, die ein Abenteuererleben der Karriere eines Ortsgeweihten in Niedergoblinheim vorziehen.

### **Die Rolle des Geweihten (Allgemein)**

Spezielle Informationen finden Sie in der Beschreibung der zwölf Kirchen. Grundsätzlich muß zur Führung eines Geweihten-Helden gesagt werden, daß die Rolle Hingabe und Verantwortungsbewußtsein verlangt. Den freien Geweihten gibt es eigentlich nicht, stets ist er den Weisungen seiner Kirche verpflichtet (ganz zu schweigen vom Willen seiner Gottheit). Üblicherweise wird ein Geweihter nicht einfach mit einer Abenteuerergruppe ziehen. Bitten Sie Ihren Meister, Ihnen eine passende Mission zuzuweisen, zunächst meist Botengänge mit Nachrichten oder Gegenständen, später auch Inspektionen fremder Tempel, ungewöhnlicher Orte oder Situationen mit anschließendem Bericht. Diese Missionen sind natürlich rollenspielerisch nur ein Vorwand: das Zurücklegen einer Strecke macht den Hauptteil einer Routinemission aus, und "nebenbei" kann ihr Held die üblichen Abenteuer erleben.

### **Besonderheiten (Allgemein):**

Alle Geweihten müssen sich bei den Talentsteigerungen an die Auflagen ihres Glaubens halten (z.B. darf ein Praios-Geweihter 'Sich Verstecken' nicht steigern), und sie müssen jeweils mindestens 2 der 25 Versuche für die Steigerung des Talentes 'Bekehren' aufwenden.

### **Stoßgebete und Wunder**

"Wer das Wort der Götter hört, den hören die Götter auch."

### **Göttlicher Schutz**

Die allermeisten Menschen (und Zwerge) zögern bei einer Konfrontation mit einem Geweihten, zuerst die Waffe (die Hand) gegen den "heiligen" Menschen zu erheben. Darin kommt ein gewisser Respekt eines jeden Aventuriers vor den Götterdienern zum Ausdruck. Nebenher bringt der göttliche Schutz einem jeden Geweihten den (ungewollten) Vorteil, daß er bei jeder Art gewaltsamer Auseinandersetzung normalerweise die erste Attacke führen kann. Diese Regelung gilt im Prinzip für alle menschlichen (und zwergischen) Widersacher des Geweihten, solange diese Gegner erkennen können, daß sie es mit einem Geweihten zu tun haben und soweit sie eine gewisse, wenn auch vage Vorstellung von der Gottheit des Geweihten besitzen. Betroffen sind demnach u. a. Soldaten, Straßenräuber, Stadtbüttel, Norbarden, Thorwaler, Novadis und solche Mohas, Nivesen und Echsenwesen, die schon einmal Kontakt mit der "zivilisierten Welt" hatten. Nicht betroffen sind z.B. Mohas, die zum ersten Mal einem Weißen begegnen, die allermeisten Elfen, Orks, Goblins und andere Nichtmenschen. Darüber hinaus kann der Meister entscheiden, daß gewisse Erzschorlen, mächtige Schwarzmagier und ähnliche Figuren jegliche Götterfurcht verloren oder gar - wie die Anhänger des Namenlosen - einen besonderen Haß auf die Zwölfgötter und ihre Diener entwickelt

haben. Vor solchen Gestalten hat der göttliche Schutz keine Wirkung und kann sich sogar in sein Gegenteil verkehren: Der Geweihte wird als erster angegriffen.

### **Wunderbare Verständigung und Gesichte**

In Augenblicken größter Not - und nur dann! - sind Geweihten in der Lage, sich untereinander über große Entfernungen zu verständigen. Dazu müssen sie sich an einem ruhigen Ort auf den (zumindest namentlich bekannten) Geweihten konzentrieren, dem sie eine Botschaft zukommen lassen wollen. Nach etwa 1 Spielrunde intensiver Einstimmung legen sie eine Mirakelprobe ab, bei deren Gelingen sie den Kontakt für etwa 1 Spielrunde herstellen konnten. Die Entfernungen, die so überbrückt werden können, sind praktisch unbegrenzt. Eine 'Wunderbare Verständigung' kostet den Geweihten 3W6 Karmapunkte sowie 1W6 Lebenspunkte.

### **Stoßgebet (auch "Minderes Mirakel" oder "Minderes Wunder" genannt)**

Wann immer ein Geweihter in einer verzweifelten Notlage steckt, vor einer schier unlösbaren Aufgabe steht oder nur noch eine winzige Möglichkeit sieht, das eigene Leben oder das eines Gefährten zu retten, kann er ein Stoßgebet zu den Göttern schicken und um alveranischen Beistand bitten. Damit die Bitte in Alveran wohlwollend wahrgenommen wird (ob sie erhört wird, steht auf einem anderen Blatt), darf sie nicht gegen das Wesen der Gottheit, der der Geweihte folgt, verstoßen. Ein Rondrageweihter kann darum bitten, daß ihm das Durchschwimmen eines reißen Stromes gelingt, daß er einen gefährlichen Kampf gewinnt, möglicherweise kann er sogar um Hilfe bei der Betörung einer glühend verehrten Geliebten bitten, aber nicht darum, daß er unbeschadet einem Gefecht entflieht. Bei einem Phexgeweihten dagegen ist es gut vorstellbar, daß sein Gott ihm hilft, heil aus einer brenzligen Situation zu entkommen. Ein Praiosgeweihter wird niemals um göttlichen Beistand bei einer Schwindelei oder einem Taschendiebstahl bitten. Ein Hesindegeweihter kann auf Hilfe bei der Entzifferung eines unverständlichen Textes hoffen, aber nicht bei der Vernichtung eines magischen Artefaktes oder eines Kunstwerkes usf.. Ein Stoßgebet, das einen Frevel an der angerufenen Gottheit enthält, führt in aller Regel dazu, daß der Geweihte von seinem Gott verstoßen wird, das heißt, er verliert auf der Stelle seine gesamte Karmaenergie und gilt als gewöhnlicher Mensch. Ob er in ferner Zukunft noch einmal von seinem Gott als Geweihter angenommen wird, liegt in der Hand der Gottheit (und ihres Vertreters am Spieltisch: des Meisters).

***Kosten für ein Stoßgebet W20+7 KP, bzw. die gesamte noch vorhandene KE des Geweihten.***

***Wirkung Der Geweihte wandelt für eine Probe einen Teil seiner KE (Anzahl KP siehe Kosten) in Talent-, Berufsfertigkeits-, oder Eigenschaftspunkte um. Er verwendet die Punkte, um seine Chance bei der anstehenden Eigenschafts-, Berufs-, oder Talentprobe zu verbessern.***

### **Beispiele:**

Ein Hesindegeweihter will einen Raum betreten, in dem ein Dämon vermutet wird. Der Meister verlangt eine Mutprobe+5. Der Mutwert des Geweihten beträgt 12. Da es für den Geweihten ungeheuer wichtig ist, dem Dämon gegenüberzutreten, bittet er Hesinde in einem Stoßgebet, ihm den nötigen Mut zu verleihen. Er würfelt mit dem W20 eine 8. Dazu addiert er 7 und kommt so auf 15 Punkte. Hiervon subtrahiert er den Probenaufschlag (+ 5) und erhält 10. Die Mutprobe hat sich also für den Geweihten in eine Probe-10 verwandelt. Bei seinem Mutwert von 12 ist die Probe in jedem Fall gelungen.

Eine Tsageweichte will in Todesnot ihr Pferd über eine sieben Schritt breite und bodenlos tiefe Felsspalte hinweg treiben. Der Meister verlangt eine Reitprobe+ 10. Die Geweihte schickt ein Stoßgebet gen Alveran und würfelt mit dem W20 eine 11. Ergebnis: 11+7=18. Die Talentfertigkeit der Tsadienerin im Reiten beträgt 4. Sie addiert die 18 Punkte aus dem Stoßgebet zu ihren 4 Talentpunkten und subtrahiert den vom Meister verhängten Probenzuschlag: 18+4-10=12. Es bleiben dem Geweihten 12 Punkte, um die wahnwitzige Reitprobe zu

schaffen. Nachdem ihr Pferd über den Abgrund hinweg geflogen ist, werden die Geweihte und ihre Verfolger sich darin einig sein, daß sie soeben Zeuge eines eindrucksvollen Wunders gewesen sind.

**Natürlich kann ein Geweihter nur so viele KP umwandeln, wie ihm noch zur Verfügung stehen. Falls der KP-Wurf beim Stoßgebet die tatsächlich vorhandene KE des Geweihten übersteigt, verwendet er in der anstehenden Probe seine gesamten restlichen KP.**

Die Tsageweithe will sich die Verblüffung ihrer Verfolger zu Nutze machen und wiederum über die Felsspalte setzen, um nun ihrerseits zum Angriff überzugehen. Der Meister verlangt wieder eine Reitprobe +10. Nehmen wir an, die KE der Geweihten vor dem ersten Sprung betrug 26. Davon mußte sie 18 subtrahieren, blieben 8. Nun würfelt sie ein neues Stoßgebet. Der VV20 fällt auf die 17:  $17+7=24$ . Die Zahl 24 übersteigt die Rest-KE der Geweihten bei weitem - also setzt sie ihre verbliebenen 8 Karmapunkte für die Probe ein. Wenn man dann eine entsprechende Rechnung wie oben aufstellt, ergibt sich folgendes:  $8+4=12$   $12-10=2$ . Diesmal bleiben der Geweihten nur 2 Punkte, um die Reitprobe zu verbessern. Vielleicht wird ihr ihr Gott ein zweites Mal beistehen, wahrscheinlicher aber ist, daß die Geweihte - für ihren Übermut gestraft - für immer in der Schlucht verschwindet.

**Rondra, sei bei mir! (Das Stoßgebet im Kampf) Wenn ein Gott während eines Kampfes um Beistand angefleht wird, kann das zweierlei Wirkungen haben:**

**1. Der Geweihte bittet den Gott, ihn vor einer tödlichen Attacke zu bewahren: Die KP für das Stoßgebet werden wie gewöhnlich ausgewürfelt und von dem Parade oder dem Ausweichwurf des Geweihten abgezogen. Selbst die mörderische Meisterattacke eines rasenden Ogers sollte sich auf diese Weise parieren lassen. Das Leben des Geweihten ist einstweilen gerettet.**

**2. Der Geweihte bittet den Gott, ihm bei der nächsten Attacke beizustehen: Er erwürfelt die Punkte für sein Stoßgebet und addiert sie zu seinem Attackewert. Danach legt er den Zuschlag auf seinen Attacke-Wurf fest. Beispiel: Der Geweihte würfelt beim Stoßgebet  $15+7=22$ . Sein Attacke-Wert beträgt 13.  $13+22=35$ . Für diese eine Attacke beträgt der Attackewert des Geweihten 35. Hiernach kann er nun den Zuschlag festlegen, den er auf seinen Attackewurf legen will. +25 wäre ein riskanter, aber mutiger Zuschlag, bei einer +16 ginge der Geweihte auf Nummer sicher. (+15 wäre ein unsinniger Zuschlag, da auch für eine mit göttlichem Beistand geführte Attacke eine gewürfelte 20 als Patzer gilt.) Einer mit göttlichem Beistand geführten Geweihten-Attacke kann man nur durch gutes Ausweichen (Ausweich-Wurf wird verdoppelt), entgehen. Gelingt eine solche Geweihtenattacke, erhöhen sieh für den; Rest des Kampfes alle MU- und Attacke-Werte des Geweihten und seiner Kampfgefährten um 1 Punkt.**

### **Karmaenergie**

Hat ein Mensch einmal die Weihe erhalten, so verfügt er über ein gesundes Selbstvertrauen und ein gewisses Ansehen bei seinem Gott. Diese beiden Eigenschaften drücken sich in den sogenannten Karmapunkten aus, von denen ein Geweihter zu Spielbeginn 20 besitzt und deren Anzahl er bei jedem Stufenanstieg mit W6 steigern kann. Geweihte verbrauchen Karmapunkte beim Wirken von Mirakeln (Mindere Wunder, Stoßgebete, Wundersame Verständigung). Sie regenerieren keine Karmapunkte wie Zauberkundige die Astralenergie, sondern müssen sich ihr Selbstvertrauen und ihr Ansehen stets neu erarbeiten. Eine Regeneration verlorener Karmaenergie ist nur durch den Aufenthalt in einem Tempel der Gottheit des Geweihten möglich: Der Geweihte erlangt dann 1W6 KP pro Woche, die er im Tempel zubringt, zurück.

### **Die Mirakelprobe**

Um zu überprüfen, ob der Ruf, das Gebet, das Flehen eines Geweihten in Alveran vernommen wird, muß er eine Mirakelprobe ablegen. Diese Probe wird wie eine Talen- oder Zauberprobe gehandhabt und stets auf die Eigenschaften MUT, INTUTION, und CHARISMA abgelegt; wobei dem Geweihten eine Anzahl von Punkten entsprechend der Hälfte seine Stufe (aufgerundet) zur Verfügung stehen, um mißlungene Proben aus zu gleichen. Nur nach gelungener Probe darf der Geweihte ein Stoßgebet wagen.

Option: Bei Stoßgebeten (Beschreibung siehe oben) kann auf die Mirakelprobe verzichtet werden: Die Entscheidung hierüber sollten Spielrunde und Meister gemeinsam treffen.

### ***Herbeirufen des Göttlichen Talismanes***

*Hochstufige Geweihte sind in der Lage den Talisman ihrer Gottheit für kurze Zeit von seinem Aufbewahrungsort herbeizurufen. Dies erfordert eine Mirakelprobe+20 den Einsatz von 6W6 Karma Punkten und die Kenntnis eines Heiligen Wortes. Priester, die sich der Erlangung dieses Wortes würdig glauben, müssen den Aufbewahrungsort aufsuchen und sich einer schweren Prüfung unterziehen.*

Ein Talisman bleibt präsent, bis die unmittelbare Notlage bereinigt ist. Während dieser Zeit ist er für einen anderen Priester natürlich nicht erreichbar. Die Wirkung des Artefaktes läßt sich nur von den Göttern selbst unterbinden, ebenso wie sie den Talisman für einige Zeit dem Zugriff der Sterblichen entziehen, wenn sie glauben, daß er widerrechtlich verwendet worden sei oder sich ein Frevler des Gegenstandes bedient hat.

### ***Große Wunder***

***Jedem Spieler-Geweihten wird in seinem Leben bis zu zweimal ein Großes Wunder gewährt. Ein Großes Wunder kostet keine Karmaenergie, sondern kommt allein durch die Macht der Gottheit zustande. Um den Gott überhaupt auf sich aufmerksam zu machen und ein Großes Wunder herbeizuwünschen, muß der Geweihte 2W20 KP besitzen. Ein Geweihter, der nicht über die, für ein Großes Wunder erforderliche KE verfügt, kann normalerweise kein Großes Wunder wirken (für Ausnahmen ist der Spielleiter zuständig.) Wenn also ein Geweihter in einem Abenteuer schon ein-, zweimal durch ein Stoßgebet die Hilfe seines Gottes beansprucht hat, ist die Wahrscheinlichkeit gering, daß ihm ein Großes Wunder gewährt wird. Art, Wirkung und Ausgestaltung des Großen Wunders unterliegen völlig der Maßgabe des Meisters.***

Dementsprechend sollte ein Großes Wunder auch erscheinen: Für den Aventurier ein durch und durch erschütterndes Ereignis; spieltechnisch die Rettung in letzter Minute, die wir in Film und Buch so lieben; und regeltechnisch die einzige Möglichkeit, ohne Beeinträchtigung durch lästige Regeln wirklich etwas Fantastisches zu erleben! Ein Großes Wunder ist unabhängig von der Verwendung heiliger Symbole, einem hörbaren Gebet oder jeder anderen Komponente mit Ausnahme des rechten Glaubens. Jedes Wesen mit einer Seele, das ein Großes Wunder beobachtet, kann es als solches einstufen. Selbst ein Elf ist sich sicher, daß er keine 'taubra' (unelfische Zauberei) beobachtet hat; für eine genauere Beurteilung fehlen ihm allerdings buchstäblich die Worte.

### ***Der Praiosgeweihte***

#### **Die Rolle des Praiosgeweihten**

Der Geweihte des Praios ist, mehr noch an Robe und Sonnenszepter, an seinem hochgemuten Auftreten zu erkennen, das von Feinden und Spöttern oftmals als herrisch und hochnäsiger benannt wird. Gleichgültig ob von adeliger Geburt oder Findelkind (wie beispielsweise Jariel und Praiosson Greiffas) - als Diener des Praios steht er über den Dingen und Menschen. Er besteht auf Respekt und korrektem Umgang ("Euer Gnaden!") und erwartet, daß man seine Fragen beantwortet und etwaigen Befehlen folgt. Ebenso selbstverständlich befolgt er Anweisungen von Adeligen, sofern nur weltliche Belange anstehen. Ein Geweihter verhält sich Magiebegabten gegenüber abweisend bis feindlich, und nur in gefährlichen Augenblicken für die praiosgefällige Ordnung wird ein Praios-Geweihter die Nähe eines weißen Academia-Magus dulden, geschweige denn sich mit einem Wander- oder gar Jahrmaktszauberer verbünden! Übers Land ziehen Praios-Geweihte, meist Inquisitoren, eigentlich nur, wenn es darum geht, schwarzmagische Verbrechen oder andere Ketzereien zu ahnden. Kurz: Der Geweihte des Praios eignet sich, korrekt dargestellt, kaum für das Rollenspiel in der Gruppe: Fast alles, was typische Helden als Abenteuer bezeichnen, sind für ihn Verstöße gegen seine Gelübde, weltliche Verbrechen oder gar göttliche Frevel. Denn so mächtig der Sonnengott ist, so streng sind die Gelübde seines Geweihten.

#### **Gebote und Verbote**

**Wahrheit:** Er darf niemals ein unwahres Wort sprechen oder ein wahres verschweigen.  
**Gehorsam:** Zum Gehorsam der Gottheit und den Vorgesetzten gegenüber sind alle Geweihten verpflichtet, aber ein Praios-Geweihter darf niemals fragen oder auch nur zögern. Da Praios Befehle nicht so leicht zu venehmen sind, strebt er von allen Geweihten am meisten danach, den Willen seiner Gottheit aus Orakeln und Sternen zu lesen.

Unbeugsamkeit: Er darf (in geistlichen Belangen) sich keinen Befehlen außer den göttlichen und kirchenherrlichen beugen - in rein weltlichen Belangen gehört Gehorsam zur göttlichen Ordnung!

Offensichtlichkeit: Er darf sich (und seinen Glauben) nicht verstecken, sondern muß Gegnern wie Feinden offen gegenüberreten.

### **Tugenden und Ideale**

Schutz von Gesetz und Staat: Er fühlt sich dafür verantwortlich, jeden Bruch eines Gesetzes zu beurteilen und, wenn nötig, zu ahnden (sofern er das Gesetz nicht als gegen Praios Willen gerichtet beurteilt). Rechtskunde und Staatskunst muß jeder Novize zumindest in Grundbegriffen beherrschen.

Magiebann: Er versucht, wo immer möglich, Magie zu neutralisieren und zu beschlagnahmen.

Mission: Er fühlt sich getrieben, den Glauben und die Grundsätze seiner Gottheit zu verbreiten. Seine Überzeugung und Begeisterung für die göttliche Ordnung sollte ihn nie daran hindern, einfachere Argumente zu finden, die auch Ungläubige und Sünder verstehen können (TAW: Bekehren: 7) - und sei es nur sein vorbildliches Verhalten.

### **Zitate**

"Sich beugen ist eine Ehre, sich beugen lassen eine Schande!"

"Beichte, mein Sohn! Praios kennt jede deiner Taten und Untaten, aber kennst du sie auch ~"

"Erzittere, Frevler!"

"Möge der Himmelskönig Sein Licht über Euch ausgießen!"

### **Kleidung und Waffen:**

Der Ornat des Praiosgeweihten umfaßt das weiße Untergewand mit weiten Ärmeln, darüber das Hauptsymbol der Hierarchie: die dreifach gefältelte Robe, rotes Tuch bei den Novizen, rotgolden bei den gemeinen (Geweihten, goldener Brokat bei Hochgeweihten und Inquisitoren, mit ein- bis dreifachem Goldkugelbesatz bei Erleuchteten, Wahrern und dem Boten des Lichtes. Gegürtet wird die Robe mit herabhängenden Schleifen und Sphärenkugeln (von der einen der Novizen bis zu den

*Dateiname: Praios.doc*

*Seite 1 von 2*

sechs des Boten- alle sieben stehen nur Bildern des Praios zu).

Herrschaftssymbol ist die Tiara, bestehend aus Kopftuch und Kegelmütze (roter Filz, gelber Samt für die Wahrer, reinweißes Samt für den Boten), darüber die Zwölfkrone (goldener Brokat für Geweihte und Hochgeweihte ein gediegener Stirnreif für die Wahrer, eine massive Krone für den Boten) mit dem Sonnenhelm (eine einfache Scheibe für Geweihte, eine zwölfblämmige für Höhere, und die wundersam leuchtende für den Boten). Der Praios-Geweihten führt üblicherweise keine andere Waffe als das geweihte zwölfblämmige Sonnenszepter, das Magiebegabten, Werwesen und Dämonen schwere Wunden zufügen kann.

### **Besonderheiten:**

Wegen seiner magiefeindlichen Einstellung steht dem Praios-Geweihten ein Bonus von 3 auf seine Magieresistenz zu (zudem kann er natürlich um ein Minderes Wunder beten, um die MR zu erhöhen). Der Praios-Geweihte benutzt, wenn überhaupt, nur Einhandwaffen bis 1W+3 TP und ist das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt. Lederrüstungen und schwerere behindern ihn so, als würde er eine Rüstung mit einem um 1 höheren RS tragen.

### **Die Wunder des Praiosgeweihten**

Die Stoßgebete oder minderen Wunder Recht häufig erwähnt wird die "Erleuchtung", die, beliebige Form annehmend, einen kurzen Ausblick auf künftiges Geschehen gewährt (Talentprobe: `Prophezeien'). Beispiel für ein Charismawunder ist ein Heiligenschein, der eine Mandala aus Sonnenlicht um Haupt oder Leib des Geweihten legt. Die bereits erwähnte Steigerung der Magieresistenz - "Praiosens Güldener Schild wider die unheilige Zauberei" - schützt den Geweihten selbst vor Zauberei (wiewohl ein mächtiger Magus einen jungen Geweihten allemal bezwingen kann). Den Inquisitions-Geweihten ist der `Lodernde Blick' gegeben, der sie Zauberei erkennen und Götterfurcht in der Seele eines Lebenden schauen läßt (wahlweise eine plötzliche Steigerung auf Magiekunde oder `Menschenkenntnis').

### **Die Großen Wunder**

Praios Große Wunder künden immer von seiner himmlischen Macht und geschehen selten einmal ohne Aufsehen - fast immer wird sein Wirken von herrlichen und übererdischen Lichterscheinungen begleitet: Gleißende Bannstrahlen fahren aus der Sonne, um dort, wo sie auftreffen, alles in Brand zu setzen, plötzliche Ausbrüche der Sonne blenden die Feinde, himmlische Aureolen bezauber Geweihte, Gläubige und Ungläubige gleichermaßen, tanzende Flammen erzeugen Praiosmale auf der Stirn echter Frevler. Relativ häufig sind Erscheinungen von Alveraniaren, die die himmlische Hierarchie offenbaren, insbesondere die Greifenwunder. Sei es, daß der Greif als Reittier erscheint, wie es auserwählte Sonnenlegionäre erleben dürfen, sei es, daß der Greif lebensrettend eingreift, wie es erstmals unter Friedenskaiserin Isiz-Horas vom Wunder an der Breitenfurt berichtet wird. Praios ist der Gott des Seins, dennoch sind seine warnenden Wunder häufig dem flammenden Zorn der Vernichtung verbunden. Am ehesten läßt sich Praios von einem Geweihten wohl zu einem Wunder bewegen, wenn es um die Richtung eines Sünders geht, der sich an den himmlischen (seltener einmal an den irdischen) Gesetzen vergangen hat - oder um die Bekämpfung der Zauberei. Das Brechen von permanenten Zaubern und Flüchen und das Neutralisieren von Artefakten sowie der etwa einen Sonnentag andauernde Schutz eines Areales gegen jede Magie - dies alles sind Praioswunder, von denen immer wieder berichtet wird. Hinzu kommen die Heiligen Zwölf Bannflüche des Praiosspiegels (nichts anderes als ritualisierte Bitten um Wunder), die nur die Inquisitoren sprechen können.

### **Die Gelöbnisse**

Praios sieht es gern, wenn die Geweihten zum Dank für ein Wunder einen magischen Gegenstand zerstören oder den weltlichen Einfluß eines Zauberers zunichte machen. Seltener wird von Geweihten berichtet, die schworen, ein praiosgefälliges Artefakt (z.B. eine Sonnenuhr) zu erschaffen oder ein altes Gesetzbuch aufzufinden oder abzuschreiben. Die Zeugen des Wunders an der Breitenfurt erhielten von Garafan selbst die Auflage, zehn Jahre ihres geretteten Lebens dem Aufbau und vor allem der Erhaltung einer Stadt an der Orkgrenze zu widmen: Greifenfurt.