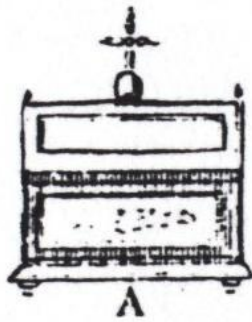
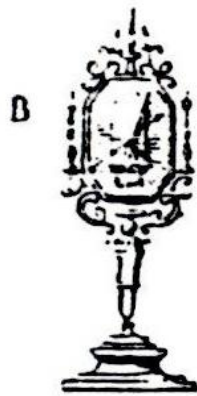


Reliquien

von Rorschachhamster aka. Christian Sturke



A



B



C



D

Die Tabellen, Zauber, Talente und andere Spieltechnische Inhalte in diesem Dokument sind Open Gaming Content nach der OGL:

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation

and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document (C) 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on Material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG, (C) 2009 Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook and Skip Williams. Deutsche Ausgabe (C) 2010 Ulisses Spiele GMBH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Reliquien (C) 2014 Christian Sturke aka Rorschachhamster

Die Abbildung auf Seite 1 ist laut Wikimedia Commons gemeinfrei und dort unter https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Relics_from_the_Vasa_collection.JPG zu finden

Inhaltsverzeichnis

Reliquien.....	4
Tabelle I: Art der Reliquie.....	4
Reliquien 3. Klasse.....	4
Gegenstände, Reliquien 2. Klasse.....	4
Körperteile, Reliquien 1. Klasse.....	4
Das Reliquiar.....	5
Tabelle II - Einzelheiten.....	5
Tabelle III – Art der Reliquie 1. oder 2. Klasse.....	6
Tabelle IV- Wirkungen.....	6
Umstände I.....	7
Umstände II.....	7
Bonus I.....	7
Bonus II.....	7
Wirkung III.....	7
Wirkung IV.....	7
Tabelle V: Religion.....	8
Untertabelle: RG.....	8
Untertabelle: RN.....	8
Untertabelle: RB.....	9
Untertabelle: NG.....	9
Untertabelle: N.....	10
Untertabelle: NB.....	10
Untertabelle: CG.....	11
Untertabelle: CN.....	11
Untertabelle: CB.....	12
Untertabelle: Pantheon.....	12
Untertabelle: Elementarkräfte.....	12
Tabelle VI – Taten und Ereignisse.....	13
Tabelle VII - Identifikation.....	13
Neues Talent:.....	14
Neuer Zauber:.....	14
Beispiel für eine zufällige Reliquie:.....	14

Reliquien

Reliquien sind die Überreste von besonders verehrten oder aus anderen Gründen wichtigen Wesen eines Glaubens. Dieses Dokument orientiert sich hierbei recht stark bis fast ausschließlich an Katholischen, und natürlich vorreformatorischen, kirchlichen Bräuchen. Das hat mehrere Gründe – erstens sind die Informationen über Katholische Reliquien überall im Netz recht einfach zu finden; siehe auch [diesen Wikipedia-Artikel](#). Zweitens ist der Archetyp einer Kampagne in W20 basierter Fantasy zumeist stark am europäischen Mittelalter orientiert, und selbst wenn die Kampagne da nicht herein paßt, einfach genug auf andere Stile zu übertragen, weil zumindest eine gewisse oberflächliche Vertrautheit mit dem Thema wohl angenommen werden kann.

Das wichtigste an einer Reliquie ist die Person oder das Wesen von der oder dem sie stammt. In Tabelle II in der Spalte Subjekt kann man diese Person zufällig auswürfeln, und unter Tabelle V und ihren Untertabellen kann man die genaue Religion bestimmen, sollte diese nicht von vorneherein feststehen – Ich habe hier mit Absicht die Vielfalt meiner eigenen Kampagne, wie in diesem Artikel auf [meinem Blog als Tabelle](#) ersichtlich, vorausgesetzt, aber natürlich kann man die Tabelle und die Untertabellen an die eigene Kampagne anpassen. Weitere Einzelheiten ergeben sich unter Umständen aus der Art der Reliquie – Mythologische Geschichten, Volkssagen und Heiligenlegenden sind hierbei als Vorbilder recht nützlich. Wer Inspiration braucht kann Teile der Legende in Tabelle VI Taten und Ereignisse auswürfeln, oder, wie immer natürlich, einfach aus dieser Tabelle herausklauben.

Das zufällige Erschaffen einer Reliquie

Tabelle I: Art der Reliquie

W10	W20		Grundwert	Wahrscheinlichkeit besonderer Wirkung
1-7	1-5	Reliquien 3. Klasse	5 GM	1%
8-9	6-15	Gegenstand	Größe * 150 GM	W100 auf Wirkungstabelle
10	16-20	Körperteil	Größe * 400 GM	W30 auf Wirkungstabelle

Der W10 wird bei zufälligen Schätzen in Verliesen etc. benutzt, der W20 bei großen Tempeln (eventuell modifiziert nach Größe, oder bei besonders wichtigen Tempeln einfach mehrfach würfeln). Die Größe wird in Tabelle III bestimmt, je nach Art der Reliquie.

Reliquien 3. Klasse

Diese Reliquien sind kleinere Devotionalgegenstände, die nur durch die Berührung mit echten Reliquien oder anderen, heiligen (bzw. unheiligen) Stätten eine besondere Bedeutung erlangen. Sie werden oft von Tempeln oder Schreinen an Pilger und Gläubige verkauft. Reliquien 3. Klasse sind ihren normalen Preis +5 GM wert, wobei ein normaler Wert in der Tabelle angegeben ist. Und haben nur eine 1%ige Chance eventuell irgendwelche meßbaren Auswirkungen zu haben. Allen Reliquien zu eigen ist aber die Eigenschaft, das sie als Heiliges Symbol gelten und zusätzlich als Fokusgegenstand für jeden Zauber gelten können, solange ihr Wert mindestens dem normalerweise Benötigten gleicht. Allerdings sind sie erst Reliquien durch die Berührung mit einer mächtigeren Reliquie, so das das ein Tempel mindestens einen solchen Gegenstand besitzen sollte – es sei denn, er führt diese Gegenstände aus einer anderen heiligen Stätte ein. In vielen Religionen ist es allerdings Usus zumindest eine Reliquie erster oder zweiter Klasse am Altar oder in den Altar bei Erbauung des Gebäudes anzubringen – diese bestimmt auch oft den Schutzpatron des Tempels. Dieser Gegenstand bestimmt auch die Art der Kraft, und sollte eine Reliquie dritter Klasse tatsächlich Kräfte besitzen, so hat der Gegenstand, von dem er diese bezieht, die gleichen Kräfte und Umstände. Bestimmte Handlungen müssen durchgeführt werden, damit der Gegenstand die Kräfte überhaupt freisetzen kann – Kerzen müssen brennen, Gebetsbücher gelesen werden, Aufnäher, Knöpfe, Plaketten an Kleidung oder anderen Gegenständen angebracht sein etc.

Reliquien 3. Klasse benutzen immer den W% zur Bestimmung eventueller Kräfte.

Gegenstände, Reliquien 2. Klasse

Diese Gegenstände sind nicht die direkten Überreste eines Wesens, aber ihr Werkzeug oder ihre Kleidung, ihre Waffen etc. Aktive Waffen sind hierbei die Waffen, die sie geführt haben, passive, diejenigen, die zu ihrem Tod geführt haben. Folterwerkzeuge sind, je nach Gesinnung, ebenfalls entweder diejenigen, die sie benutzt haben, oder diejenigen, die ihnen beim Martyrium „geholfen“ haben. Wichtig ist der neben der Tabelle angegebene Größewurf, dieser wird benutzt um die Art des Reliquiars zu bestimmen. Wenn ein zu kleines Reliquiar ausgewürfelt wird, um sinnvollerweise einen Gegenstand der entsprechenden Art unterzubringen, wird von Bruchstücken des entsprechenden Gegenstandes ausgegangen – und dies ist eher die Regel als die Ausnahme. Wird außerdem ein Altar, Schrein oder eine Kapelle erwürfelt, muß erneut gewürfelt werden, ob vielleicht ein kleineres Reliquiar darin untergebracht ist – was normalerweise der Fall ist.

Reliquien 2. Klasse benutzen immer den W% zur Bestimmung eventueller Kräfte.

Körperteile, Reliquien 1. Klasse

Dies sind die tatsächlichen Körperteile eines bestimmten Wesens oder Gläubigen mit besonderer Signifikanz für die entsprechende Religion. Auch hier bestimmt der Größewurf ob vielleicht nur Bruchstücke des entsprechenden Körperteils vorhanden sind.

Reliquien

Das Reliquiar

Reliquiare sind die Behältnisse von Reliquien. Tatsächlich sind sie ein wichtiger Bestandteil, der aus einer Reliquie erst einen wichtigen Anbetungsgegenstand macht. Ihre Herstellung beinhaltet die Segnung der Überreste und die Aufbereitung durch besondere Rituale – siehe das Talent „Reliquie fassen“ unten. Auch wenn die tatsächlichen Reliquien der wichtigste Teil dieser Gegenstände sind, sind sie ohne Aufbereitung lediglich Relikte ohne besondere Kraft – und sie können nur durch Magie und eventuell durch die Umstände als echte Reliquien erkannt werden...

Reliquiare bestehen aus zwei bis vier Materialien, diese werden ausgewürfelt. Das Grundmaterial wird auf der Tabelle Material I ausgewürfelt und die Größe der Reliquie mit dem Wert multipliziert (oder mit dem Durchschnittlichen Wert bei zwei Materialien). Danach wird Tabelle Material II benutzt um zusätzliche Materialien, wie Schmuck und Hüllen zu bestimmen, und ebenfalls mit der Größe multipliziert.

Reliquiare sind fast immer (zu 90%) mit einem Text oder bildlichen Darstellungen versehen, die einem Gläubigen der Religion die Art der Reliquie sofort klarmachen (Siehe Tabelle VII). Wenn diese Fehlen, dann kann der Charakter einen Wurf auf Wissen (Religion) machen, um die Reliquie zu bestimmen; der SG ist aber schwieriger, je weniger Kräfte die Reliquie besitzt. Siehe den SG in der Wirkungstabelle. Die Religion der Reliquie ist aber fast immer eindeutig (Wissen (Religion) SG 10).

Tabelle II - Einzelheiten

	Subjekt	Reliquiar	Material	Preis	Material II	Preis	Reliquie 3. Klasse	Preis
1	Avatar	Ring	Alabaster	*20	Achat	*15	Amulett	10 GM
2	Drachen	Amulett	Blei	*13	Amethyst	*85	Anhänger	6 GM
3	Einsiedler	Kapsel	Bronze	*24	Diamant	*500	Armreif	15 GM
4	Erleuchteter	Dose	Ebenholz	*20	Eisen	-	Aufnäher	5 GM
5	Externar, Einzigartig	Ostensorium	Elektrum	*47	Fossilien	*30	Bildchen	6 GM
6	Externar, Mächtig	Un/Heiliges Symbol	Elfenbein	*22	Klauen/Zähne/Hörner	*12	Figürchen	8 GM
7	Gottheit selbst	Monstranz	Emaillie	*18	Leinwand	-	Gebetsbüchlein	25 GM
8	Heiliger	Bursenreliquiar	Gelacktes Holz	*15	Pappmaschee	-	Gebetsperlen	30 GM
9	Kind	Statuette	Glas	*30	Pelzwerk	*20	Gebetstext	15 GM
10	König	Miniaturesarg	Gold	*60	Perlen	*200	Gebetstuch	7 GM
11	Monströser Humanoid	Röhre	Jade	*30	Rotgold	*60	Ikone	105 GM
12	Märtyrer	Büste	Kristall	*40	Rubin	*500	Kerze	5 GM
13	Mönch	Schatulle	Kupfer	*20	Seide	*30	Knopf	5 GM
14	Priester	Kasten	Marmor	*14	Trockenblumen	-	Oblate	5 GM
15	Prinz	Trageschrein	Messing	*22	Türkis	*20	Papierquadrat	6 GM
16	Prophet	Sarg	Platin	*110	Vergoldetes Silber	*45	Plakette	6 GM
17	Seliger	Statue	Porphyr	*14	Weißgold	*60	Ring	15 GM
18	Streiter	Altar*	Silber	*35	Wurzelholz	*12	Stoffquadrat	5 GM
19	Tiergefährte	Schrein*	Speckstein	*12	Zinn	-	Weihrauch	30 GM
20	Weiser	Kapelle*	Zweimal Würfeln	Ø	Zweimal Würfeln	Ø	Weihwasser	30 GM

Tabelle III – Art der Reliquie 1. oder 2. Klasse

W30	Körperteil	Größe	Gegenstand	Größe
1	Arm	1W16	Bettzeug	1W20
2	Asche	1W20	Erde der Geburtsstätte	1W12
3	Bein	1W16	Erde der Wirkungsstätte	1W12
4	Blut	1W16	Essensreste	1W12
5	Elle	1W16	Fäkalien	1W8
6	Fingerknochen	1W12	Fessel	1W8
7	Fingernagel/nägel	1W12	Folterwerkzeug	1W16
8	Fuß	1W16	Gewand	1W16
9	Fußknochen	1W12	Glocke	1W20
10	Ganzer Körper	1W12+8	Grabstaub	1W20
11	Genitalien	1W10	Grabstein	1W20
12	Haar	1W12	Kelch	1W16
13	Hand	1W16	Kerze	1W12
14	Haut	1W20	Kopfbedeckung	1W12
15	Herz	1W20	Lampenöl	1W10
16	Hirn	1W20	Manuskript	1W20
17	Kniescheibe	1W12	Messer	1W12
18	Leber	1W16	Milch der Mutter	1W8
19	Lunge	1W16	Schal/Schleier	1W16
20	Magen/Eingeweide	1W16	Schreibzeug	1W12
21	Oberarm	1W16	Schuh	1W16
22	Oberschenkel	1W16	Schüssel	1W12
23	Rippe	1W16	Taschentuch	1W12
24	Rückenwirbel	1W12	Un/Heiliges Symbol	1W20
25	Schädel	1W20	Waffe (Aktiv)*	1W20
26	Schienbein	1W16	Waffe (Passiv)*	1W20
27	Schulterblatt	1W16	Wanderstab	1W16
28	Unterarm	1W16	Wein	1W12
29	Unterkiefer	1W16	Werkzeug	1W16
30	Zahn/Zähne	1W12	Wundbandage	1W12

Tabelle IV- Wirkungen

W100	W30		SG	Preis
01-50	1-5	Keine Wirkung	35	-
51-55	6	+1 Bonus Tabelle I, Umstände Tabelle I	30	+50
56-55	7	+1 Bonus Tabelle II, Umstände Tabelle I	30	+50
61-65	8	Wirkung Tabelle III, Umstände Tabelle I	30	+50
66-70	9	+2 Bonus Tabelle I, Umstände Tabelle I	30	+150
71-73	10	+2 Bonus Tabelle II, Umstände Tabelle I	30	+150
74-76	11	Wirkung Tabelle IV, Umstände Tabelle I	30	+150
77-79	12	+1 ZS auf eine Domäne des Gottes, Umstände Tabelle II	30	+150
80-81	13	+1 Bonus Tabelle I, Umstände Tabelle II	25	+450
82-83	14	+1 Bonus Tabelle II, Umstände Tabelle II	25	+450
84-85	15	Wirkung Tabelle III, Umstände Tabelle II	25	+450
86	16	+2 Bonus Tabelle I, Umstände Tabelle II	25	+450
87	17	+2 Bonus Tabelle II, Umstände Tabelle II	25	+450
88	18	Wirkung Tabelle IV, Umstände Tabelle II	25	+450
89	19	+1 Bonus Tabelle I	25	+450
90	20	+1 Bonus Tabelle II	20	+750
91	21	+2 Bonus Tabelle I	20	+750
92	22	+2 Bonus Tabelle II	20	+750
93	23	Wirkung Tabelle III	20	+750
94	24	Wirkung Tabelle IV	20	+750
95	25	+1 ZS auf eine Domäne des Gottes	15	+1500
96	26	+1 GAB, Umstände Tabelle II	15	+1500
97	27	+1 Rettungswürfel, Umstände Tabelle II	15	+1500
98	28	+1 auf Klassenstufe (wie negative Stufe, nur umgekehrt), Umstände Tabelle II	15	+1500
99	29	Geringere Magische Wirkung	15	+2100 + Wert
100	30	Zweimal Würfeln mit W50+50 bzw W24+5	15	Summe

W6	Umstände I
1	Nur im direkten Kampf/Vergleich oder gegen die Auswirkungen mit/von Anhängern einer bestimmten anderen Gottheit (erneut würfeln oder Gegner aus Pantheon bestimmen, z.B. Thor/Loki)
2	Nur während einer bestimmten Stunde des Tages (W24)
3	Nur in einem bestimmten engumrissenen Gebiet – eine bestimmte Ortschaft, ein bestimmter Wald etc.
4	Nur während in einem der Gottheit geweihten Gebiet
5	Nur in Anwesenheit von mindestens 10 weiteren Anhängern der Gottheit (in 12m Durchmesser)
6	Nur in Abwesenheit von Nichtanhängern der Gottheit (in 12m Durchmesser)

W6	Umstände II
1	Nur im direkten Kampf/Vergleich oder gegen die Auswirkungen mit/von bestimmten Gegnern (Waldläufer-Erzfeindtabelle)
2	Nur während einer bestimmten Tageszeit 1W4 – 1 Morgens 2 – Mittags 3 – Abends 4 - Nachts
3	Nur in Anwesenheit von mindestens 1 weiteren Anhänger der Gottheit (in 12m Durchmesser)
4	Nur in Abwesenheit von Nichtanhängern der Gottheit (in 1,50m Durchmesser)
5	Nur während einer bestimmten Jahreszeit 1W4 – 1 Winter 2 – Frühling 3 – Sommer 4 - Herbst
6	Nur in einer bestimmten Umgebung (Wald, Hügel, Urban etc.)

W6	Bonus I
1	Zufällige Handwerksfertigkeit
2	Zufällige Berufsfertigkeit
3	Diplomatie auf Anhänger der Gottheit
4	Zähigkeitswürfe gegen Gift
5	Willenswürfe gegen Bezauberung
6	Auf Wissen (Religion) der Gottheit

W6	Bonus II
1	Reflexwürfe
2	Willenswürfe
3	Zähigkeitswürfe
4	ZS-Würfe
5	Zauberkunde
6	Wissen (Religion)

W6	Wirkung III
1	Segen mit 1 Runde Dauer auf den Träger, sobald er im Kampf Schaden nimmt
2	Reinigt automatisch Nahrung und Getränke, die der Träger zu sich nimmt (wie der 0. Grad Zauber)
3	Stabilisiert Träger, sollte er auf unter 0 TP fallen
4	Der Träger erkennt magische, göttliche Magie als magisch, sobald er sie sieht
5	Der Gegenstand strahlt für 1-6 Runden Licht aus, sobald der Träger göttliche Magie wirkt
6	Der Gegenstand läßt für 1-6 Runden heilige/unheilige Hymnen erklingen sobald Gift näher als 3m an den Träger kommt (bis zu 3*/Tag)

W6	Wirkung IV
1	Leichte Wunden heilen auf den Träger, sobald er zum ersten Mal verwundet wird (höchstens 1*/24 Stunden)
2	Schutz vor Bösem/Chaos/Gutes/Ordnung auf den Träger
3	Böses/Chaos/Gutes/Ordnung Entdecken auf den Träger, sobald etwas Entsprechendes in Reichweite kommt (18m) (höchstens 1*/24 Stunden)
4	Verleiht Göttliche Führung in Stressituation (1 in 6 Chance pro Kampfrunde, Träger hat keine Kontrolle)
5	+1W8 Temporäre TP, solange Umstände anhalten (oder bis sie verbraucht sind, regenerieren alle 24 Stunden)
6	Segen mit 1 Runde Dauer auf den Träger und alle Verbündeten in 12m Radius, deren Gesinnung mit der Gottheit kompatibel ist (höchstens 1 Schritt entfernt), sobald einer davon Schaden nimmt

W20	Tabelle V: Religion
1-2	Untertabelle: RG
3-4	Untertabelle: RN
5-6	Untertabelle: RB
7-8	Untertabelle: NG
9-10	Untertabelle: N
11-12	Untertabelle: NB
13-14	Untertabelle: CG
15-16	Untertabelle: CN
17-18	Untertabelle: CB
19	Untertabelle: Pantheon
20	Untertabelle: Elementarkräfte

W100	Untertabelle: RG	Pantheon
01-03	Aesculapius	Römisch
04	Anwyn Wood	OPG
05-07	Asklepios	Griechisch
08-12	Athene (W)	Griechisch
13-15	Athirat (W)	Ugarit
16	Attrecoppea (W)	OPG
17-21	Belenus	Keltisch
22-24	Belisama (w)	Keltisch
25-29	Dažbog, Svarožić	Slawen
30-34	Die Heilige Jungfrau	Selbst
35	Dinud	OPG
36-38	Forseti	Nordisch (Ase)
39-43	Hephaistos	Griechisch
44-46	Hestia (W)	Griechisch
47-49	Hymenaeus	Römisch
50-52	Hymenaios	Griechisch
53-55	Itzamna	Maya
56	King Under the Mountain	OPG
57	Meifer (W)	OPG
58-62	Minerva (W)	Römisch
63-65	Nereus	Griechisch
66-68	Nereus	Römisch
69-73	Nut (w)	Ägyptisch
74-76	Orunmila	Yoruba
77-81	Quetzalcoatl	Aztekisch
82-84	Rongo	Maori
85	Screbblo	OPG
86	St. Vineria of the Eyes (W)	OPG
87-89	Tsedeq	Ugarit
90-92	Vesta (W)	Römisch
93-94	Visucius	Keltisch
95-99	Vulcanus	Römisch
100	Zikcub (W)	OPG

W100	Untertabelle: RN	Pantheon
01-04	'El	Ugarit
05	Ath	OPG
06	Clavibor	OPG
07-10	Die Zeitlose Königin	Selbst
08	Digiskleros	OPG
09-12	Frigg (w)	Nordisch (Asin)
13-14	Geb	Ägyptisch
15	Gnunnug	OPG
16-17	Gobanos	Keltisch
18-20	Heimdall	Nordisch (Ase)
21-24	Helios	Griechisch
25-26	Hönnir	Nordisch (Ase)
27-30	Huitzilopochtli	Aztekisch
31-32	Iris (W)	Griechisch
33-34	Iris (W)	Römisch
35-36	Janus	Römisch
37-40	Juno (W)	Römisch
41-44	Jupiter	Römisch
45-46	Lugus	Keltisch
47	Machuk der Schmied	OPG
48-49	Maisgott	Maya
50	Meer-Smah	OPG
51-52	Mors	Römisch
53-54	Noreia (w)	Keltisch
55-56	Oceanus	Römisch
57-58	Okeanos	Griechisch
59-60	Opochtli	Aztekisch
61-64	Perun	Slawen
65	Qualdoni	OPG
66-69	Re	Ägyptisch
70-73	Sango	Yoruba
74-75	Schu	Ägyptisch
76	Seshati Pyhatia (W)	OPG
77-78	Sol	Römisch
79-82	Svarog	Slawen
83-84	Täne	Maori
85	Tau	OPG
86-87	Terminus	Römisch
88-89	Thanatos	Griechisch
90-91	Thot	Ägyptisch
92-94	Tyr	Nordisch (Ase)
95-96	Yacatecuhtli	Aztekisch
97-100	Zeus	Griechisch

W100	Untertabelle: RB	Pantheon
01-04	Cama-Zotz	Maya
05-08	Geryon	TOHPF
09	Glorfall	OPG
10-18	Hera (W)	Griechisch
19-23	Hine-nui-te-po (W)	Maori
24-27	Huehuetotl	Aztekisch
28	Kalantos	OPG
29-33	Lucifer	TOHPF
34-41	Mars	Römisch
42-45	Mictlancihuatl (W)	Aztekisch
46-50	Moloch	TOHPF
51-58	Ogun	Yoruba
59-66	Pluto	Römisch
67-70	Surtr	Nordisch (Riese)
71-75	Taranis	Keltisch
76-83	Teutates	Keltisch
84-92	Veles	Slawen
93-96	Xipe Totec	Aztekisch
97-100	Xolotl	Aztekisch

W100	Untertabelle: NG	Pantheon
01	Abondiance (W)	OPG
02-04	Aganju	Yoruba
05-08	Apollo	Römisch
09-12	Apollon	Griechisch
13-15	Ba'al	Ugarit
16-18	Balder	Nordisch (Ase)
19-22	Ceres (W)	Römisch
23-25	Chicomecoatl (W)	Aztekisch
26-28	Cinteotl	Aztekisch
29-31	Coventina (w)	Keltisch
32-35	Demeter (W)	Griechisch
36-39	Epona (w)	Keltisch
40-43	Freyr	Nordisch (Wane)
44-46	Haumia	Maori
47-49	Idun (w)	Nordisch (Asin)
50-53	Isis (W)	Ägyptisch
54-57	Ix Ch'up (die Weiße Frau) (W)	Maya
58-60	Luna (W)	Römisch
61-62	Mokosch (W)	Slawen
63-65	Ops (W)	Römisch
66-68	Patecatl	Aztekisch
69-71	Pomona (W)	Römisch
72-75	Rhea (W)	Griechisch
76	Rosartia (W)	OPG
77-80	Selene (W)	Griechisch
81-83	Sequana (w)	Keltisch
84-86	Tarvos	Keltisch
87-89	Temazcalteci (W)	Aztekisch
90-93	Usalla	Selbst
94-97	Xiuhtecuhtli	Aztekisch
96-100	Yemoja (w)	Yoruba

W100	Untertabelle: N	Pantheon
01-02	Aericura (w)	Keltisch
03	Aglaos	OPG
04-05	Annea (w)	Keltisch
06	Arolohnso	OPG
07-09	Artemis (W)	Griechisch
10-11	Atlaua	Aztekisch
12	Beorl	OPG
13-14	Bragi	Nordisch (Ase)
15-17	Cernunnos	Keltisch
18	Chelk	OPG
19	Davy Jones	OPG
20	Dekardinis	OPG
21-22	Diana (W)	Römisch
23	Die drei Moiren (W)	Griechisch
24	Die drei Parzen (W)	Römisch
25	Die Musen (W)	Griechisch
26	Die Musen (W)	Römisch
27-28	Ek-Chuah	Maya
29	Eraisho	OPG
30-31	Gaia (W)	Griechisch
32	Haiah	OPG
33-34	Huixtocihuatl (W)	Aztekisch
35-36	Hypnos	Griechisch
37	Khaldranath	OPG
38-39	Kothar	Ugarit
40	Mespilus	OPG
41-42	Mixcoatl	Aztekisch
43-44	Nantosuelta (w)	Keltisch
45-46	Nephthys (w)	Ägyptisch
47	Neuph	OPG
48-49	Nike	Griechisch
50	Nornen (w)	Nordisch (Nornen)
51-52	Nox (W)	Römisch
53-54	Nyx (W)	Griechisch
55	Obnomeht	OPG
56-57	Ochossi	Yoruba
58-60	Odin	Nordisch (Ase)
61	Ophurton	OPG
62-63	Osain	Yoruba
64-65	Osiris	Ägyptisch
66-67	Papatuanuku (W)	Maori
68-69	Persephone (W)	Griechisch
70	Pilikke	OPG
71-72	Proserpina (W)	Römisch
73	Proteus	Griechisch
74	Proteus	Römisch
75-76	Ptah	Ägyptisch
77-78	Ranginui	Maori

79-80	Rehua	Maori
81-82	Ritona (w)	Keltisch
83-84	Silvanus	Römisch
85	Somnau	OPG
86-87	Somnus	Römisch
88-90	Sucellus	Keltisch
91-92	Svantovit	Slawen
93-94	Terra (W)	Römisch
95	Tethys (W)	Griechisch
96	Tethys (W)	Römisch
97-98	Tlaloc	Aztekisch
99	Tricruxia (W)	OPG
100	Victoria (W)	Römisch

W100	Untertabelle: NB	Pantheon
01-07	Ägir	Nordisch (Riese)
08	Aurus Argentus	OPG
09-13	Buluc-Chabtan	Maya
14-17	Coatllicue (W)	Aztekisch
18	Deeker	OPG
19-22	Esus	Keltisch
23-29	Hades	Griechisch
30-36	Hecata (W)	Römisch
37-43	Hekate (W)	Griechisch
44-50	Hel (w)	Nordisch (Riesin)
51	Jhillenneth (W)	OPG
52	Lord Barleycorn	OPG
53-56	Mahuika (W)	Maori
57	Maladmin	OPG
58-61	Mictlantecuhtli	Aztekisch
62-69	Morena (W)	Slawen
70-76	Mot	Ugarit
77	Naaragiga (W)	OPG
78	Nebius	OPG
79	Nwee	OPG
80-87	Oba (w)	Yoruba
88	Palester Olhm	OPG
89-92	Tezcatlipoca	Aztekisch
93-94	Tlaltecutti (W?)	Aztekisch
95-96	Tonatiuh	Aztekisch
97-99	Tumatauenga	Maori
100	Tyop	OPG

W100	Untertabelle: CG	Pantheon
01-03	Abnoba (w)	Keltisch
04-09	Aphrodite (W)	Griechisch
10-15	Bambolin (w)	Selbst
16	Bashiuus	OPG
17-22	Bastet (W)	Ägyptisch
23-25	Chak (Cha-ak)	Maya
26	E'rsae (W)	OPG
27-32	Freya (w)	Nordisch (Wanin)
33	Galdu Aurkitu	OPG
34-36	Glaucus	Römisch
37-39	Glaukos	Griechisch
40-45	Herakles	Griechisch
46-51	Hercules	Römisch
52-57	Horus	Ägyptisch
58-60	Jarilo	Slawen
61-64	Keltos	Keltisch
65	Magpie Princess (W)	OPG
66-68	Maui	Maori
69	Mixmalix	OPG
70-72	Oshun (w)	Yoruba
73-78	Phönix	Selbst
79-81	Tepoztecatl	Aztekisch
82-87	Thor	Nordisch (Ase)
88	Tremella (W)	OPG
89-94	Venus (W)	Römisch
95-97	Xochipilli	Aztekisch
98-99	Xochiquetzal (W)	Aztekisch
100	Zirkonia (W)	OPG

W100	Untertabelle: CN	Pantheon
01	Adassec	OPG
02	Aglet	OPG
03-04	Amor	Römisch
05-06	Amphitrite (W)	Griechisch
07-08	Amphitrite (W)	Römisch
09-10	Anat (W)	Ugarit
11-12	Anhur	Ägyptisch
13-14	Artio (w)	Keltisch
15-16	Aurora (W)	Römisch
17-18	Ayauhteotl (W)	Aztekisch
19-21	Bacchus	Römisch
22	Barococar	OPG
2-243	Chalchiuhtlicue (W)	Aztekisch
25-26	Cicollus	Keltisch
27	Coprolias	OPG
28-30	Dionysos	Griechisch
31	Drasheeng (W)	OPG
32	Ellsbeth (W)	OPG

33-34	Eos (W)	Griechisch
35-36	Eros	Griechisch
37-38	Esu Elegbara	Yoruba
39-40	Faunus	Römisch
41-42	Fortuna (W)	Römisch
43	Gadfiel (W)	OPG
44	Gremlyn (Murphee)	OPG
45-47	Hermes	Griechisch
48-50	Ixchel (die Rote Frau) (W)	Maya
51	Jodj	OPG
52	Jöögengeld	OPG
53	Lacta Lacrima (W)	OPG
54-55	Meduna (w)	Keltisch
56-58	Merkur	Römisch
59	Mico	OPG
60	Mosht Al Blopp	OPG
61	Nazarash	OPG
62-64	Neptunus	Römisch
65-66	Njörthr	Nordisch (Wane)
67	Nocton Zython	OPG
68	Old Snicker	OPG
69-70	Oya (w)	Yoruba
71-72	Pan	Griechisch
73-75	Poseidon	Griechisch
76	Qurgan Quagnar	OPG
77-80	Radegast	Slawen
81	Silvarno	OPG
82-83	Tangaroa	Maori
84-85	Tecciztecatl	Aztekisch
86-87	Tefnut (W)	Ägyptisch
88	The Man in the Moon	OPG
89-90	Tlazolteotl (W)	Aztekisch
91	Tybesi-O	OPG
92-94	Tyche (W)	Griechisch
95	Whisper Will	OPG
96-100	Wulat der Sturm	Selbst

W100	Untertabelle: CB	Pantheon
01-03	Ah-Puch	Maya
04-06	Andraste (w)	Keltisch
07-16	Ares	Griechisch
17	Atra (W)	OPG
18-21	Baphomet	TOHPF
22	Clobrek	OPG
23-25	Dagon	TOHPF
26-34	Der Würger	Selbst
35	Diplodias	OPG
36	Fluxalle	OPG
37-39	Fraz-Urb'luu	TOHPF
40	Grugzaret the Snuffer	OPG
41	Heka-Kup	OPG
42	Iracaecus	OPG
43-45	Jam	Ugarit
46-48	Jubilex	TOHPF
49-51	Kostchtchie	TOHPF
52-60	Loki	Nordisch (Ase)
61	Lord Downall	OPG
62	Nanefesterad	OPG
63	Ochlos Volgus	OPG
64-66	Orcus	TOHPF
67-69	Pazuzu	TOHPF
70	Satrum (W)	OPG
71-79	Seth	Ägyptisch
80-82	Shopona	Yoruba
83-85	Stribog	Slawen
86-88	Tawhirimatea	Maori
89-91	Thrymr	Nordisch (Riese)
92-94	Tlahuizcalpantecuhtli	Aztekisch

95-97	Tsathogga	TOHPF
98	Undek	OPG
99	Veraxus Mouse-God	OPG
100	Zzyzz	OPG

W12	Untertabelle: Pantheon	Untertabelle: Elementarkräfte
1	Ägyptisch	Feuer
2	Atzteken	Erde
3	Griechisch	Wasser
4	Kelten	Luft
5	Maori	Gutes
6	Maya	Böses
7	Nordisch (Asen + Wanen)	Chaos
8	Nordisch (Riesen)	Ordnung
9	Römisch	Balance
10	Selbst	Leben
11	Ugarit	Entropie/Tod
12	Yoruba	Magie

Tabelle VI – Taten und Ereignisse

W30	Taten	Ereignisse
1	Bekehrte einen wichtigen Fürsten	Beging schreckliche* Taten unter einem magischen Zwang, machte sie später wieder gut
2	Bekehrte viele Gläubige	Erblindete und ließ sich nicht dadurch beirren
3	Beschützte ein besonderes Artefakt	Erlitt das Martyrium durch Anhänger eines anderen Gottes
4	Blieb immer Standhaft im Glauben	Erlitt das Martyrium durch weltliche Gewalt
5	Erbaute ein Kloster	Hatte ein besonderes körperliches Merkmal
6	Erkrankte schwer und erholte sich dank seines Glaubens	Hatte Göttliche Visionen
7	Errichtete einen Tempel	Hatte viele Kinder
8	Erschuf besondere religiöse Kunstwerke	Ignorierte seine Mitmenschen und sprach nur zu seiner Gottheit
9	Erschuf einen besonderen magischen Gegenstand	Kleidete sich besonders schlicht/auffällig*
10	Gab den Armen/Stahl von den Armen*	Reiste auf andere Kontinente
11	Gründete eine Kolonie von Gläubigen	Schwor der Ketzerei ab, der er zunächst verfallen war
12	Kämpfte gegen Externare	Setzte sich gegen Gesellschaftliche Zwänge für den Glauben durch
13	Lebte ein untadeliges/verlottertes Leben*	Starb in ungewöhnlich hohem Alter
14	Legte sich selbst/anderen schwere Bußen auf*	Tötete ein Monster eigenhändig
15	Missionierte die wilden Völker	Verzichtete auf gerechte Anerkennung/erheischte ungerechtfertigte Anerkennung*
16	Opferte seine körperliche Unversehrtheit	War besonders freundlich/abscheulich* gegenüber Tieren
17	Pilgerte eine Wallfahrt unter widrigen Umständen	War der Erfinder einer besonderen, weltlichen Maschine oder Technik
18	Schrieb wichtige Religionsphilosophische Texte	War ein berühmter Reisender auf den Existenzebenen
19	Stellte bestimmte Ordensregeln auf	War ein besonderer Kunstmäzen
20	Stiftete einen Orden	War ein Gelehrter in einem nichtreligiösen Wissensgebiet
21	Trug den Glauben in fremde Länder	War mit einem Gläubigen einer anderen, akzeptablen, Gottheit eng befreundet
22	Verfolgte unnachgiebig die Feinde des Glaubens	War ziemlich barsch/ungewöhnlich freundlich*
23	Verurteilte Verbrecher wegen seines Glaubens	Wurde auf wundersame Weise wiedererweckt
24	Wandelte sich von einem Gegner zu einem Gläubigen	Wurde aus Glaubensgründen von der Familie verstoßen
25	War ein überaus erfolgreicher Religionslehrer	Wurde heimtückisch von Unbekannten ermordet
26	War Heerführer eines Kreuzzuges	Wurde in ein anderes Wesen verwandelt
27	War oberster Priester des Glaubens	Wurde in hohem Alter mit Kindern gesegnet
28	Weihte eine besondere Stätte für den eigenen Glauben	Wurde trotz Verfehlungen aufgrund überragender Dienste für den Glauben ins Nachleben gelassen
29	Widerlegte einen ketzerischen Irrglauben	Wurde von einem anderen Gott erfolglos versucht
30	Zerstörte den Tempel eines verfeindeten Gottes	Wurde von einem ketzerischen Mitgläubigen verraten

* Je nachdem, halt. Für einen CB Gott liegen die Prioritäten sicherlich anders als für einen RG, ebenso bei einem Gott der Barden anders als bei einem Paladingott etc..

Tabelle VII - Identifikation

W12	Identifikation
1	Anhänger mit Kirchensiegel und Namen am Reliquiar
2	Anhänger mit Kirchensiegel und Namen direkt an der Reliquie
3	Direkt ins Reliquiar eingeritzter Namen
4	Inschrift in einer planaren Sprache (Celestisch, Abyssisch, Terral, je nachdem halt) am Reliquiar
5	Inschrift in einer planaren Sprache (Celestisch, Abyssisch, Terral, je nachdem halt) direkt an der Reliquie
6	Metallplakette mit Namen am Reliquiar
7	Metallplakette mit Namen direkt an der Reliquie
8	Miniaturstreifen mit abgekürztem Namen direkt an der Reliquie
9	Miniaturstreifen mit Namen direkt an der Reliquie
10	Plombe mit Kirchensiegel am Reliquiar
11	Szenen der Legende sind Teil des Reliquiars
12	Umschlag mit Echtheitszertifikat und allen Einzelheiten der Legende am Reliquiar

Neues Talent:

Reliquie fassen [Metamagie, Göttlich]

Du kannst einen Überrest in die nötige Fassung setzen, um ihn zu etwas besonders Verehrungswürdigen zu machen.

Voraussetzungen: Göttliche Zauberstufe mindestens 5, gleiche Gesinnung wie die Gottheit, Handwerksfertigkeit mit mindestens 5 Rängen.

Vorteile: Du kannst die Reliquie eines Heiligen oder eines anderen wichtigen Vertreters deines Glaubens in einem Reliquiar unterbringen. Du selbst bestimmst Größe und Qualität des Reliquiars, aber es muß mindestens den Preis erhalten, der die Größekategorie * dem entsprechenden Material entspricht. Du mußt diesen Preis vollständig zahlen, aber normalerweise werden die Kosten von dem Tempel oder dem Orden getragen, für den das Reliquiar bestimmt ist. Außerdem kannst du beliebig mehr Zahlen um ein umso prächtigeres Reliquiar zu erschaffen. Du kannst die Wirkungen dieser Reliquie nicht bestimmen, sie wird normal ausgewürfelt. Ein Handwerkswurf ist hierbei nicht erforderlich, aber die nötige Aufmerksamkeit und Meditation läßt dich für 1 Tag pro 100 GM Wert vollbeschäftigt sein, ohne daß du länger als einen Tag pro Woche pausieren darfst. Du kannst auch andere Handwerker deines Glaubens hinzuziehen, dies vermindert aber nicht die Zeit, die du brauchst, sondern gibt dir nur mehr Möglichkeiten zur Gestaltung (einen Glaser für den Einbau von Scheiben, z.B.).

Speziell: Ein Reliquiar erhöht das Prestige eines Tempels, je nach Ausgestaltung.

Neuer Zauber:

Reliquie bestimmen

Schule: Erkenntnis; **Grad:** KLE 2, PAL 2

Zeitaufwand: 10 Minuten

Komponenten: V, G, GF

Reichweite: 0

Ziel: Eine Reliquie

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Keiner; **Zauberresistenz:** Nein

Der Anwender wirkt diesen Zauber auf gefundene Überreste, von denen vermutet wird, das sie Reliquien sein könnten. Er erfährt augenblicklich von welcher Religion und von welchem Wesen die Reliquie stammt, oder das es sich nicht um eine Reliquie handelt. Der Göttliche Fokus für diesen Zauber muß ein heiliges Symbol von mindestens 25 GM Wert sein.

Beispiel für eine zufällige Reliquie:

Wessen Reliquie?

Geschlecht: 1W6 = 3, Männlich

Subjekt: W20 = 1, Avatar(!)

Religion: W20 = 17, CB(!) W100 = 9, Ares (!!!) Cool. Der Gott des Krieges. Und ein Avatar von ihm!

Taten W30 = 11, Gründete eine Kolonie von Gläubigen, Ereignisse W30 = 4, Erlitt das Martyrium durch weltliche Gewalt. Huh, das heißt schon was bei einem Avatar des Gottes des Krieges...

Ok, Art der Reliquie: W20 = 16, Körperteil, W30 = 25, Schädel, Größe W20 Grundkosten 1W6 = 6, 2400 GM

Reliquiar:

W20 = 12, Büste Material I W20=11, Jade Kosten 12*30 = + 360 Material II W20 = 13 = Seide Kosten 12*30 = + 360

Kosten bis jetzt 3120 GM

Kräfte W30=18, Wirkung IV W6 = 4, Göttliche Führung bei 1 in W6 pro Kampfrunde, Umstände II W6 = 4, solange kein Ungläubiger in direkter Nähe des Trägers ist (1,50m). Kosten +450

Identifikation = W100 = 07, mit Identifikation W12 = 1 = Anhänger mit Kirchensiegel und Namen am Reliquiar

Eine Büste aus Jade mit Seidenfutteral trägt die halb-vorhandenen Reste des Schädels von Früdde Virginius, eines Avatars des Ares. Dies wird durch einen Anhänger mit dem Speer des Ares und seinem Namen bestätigt.

Erfüllt mit der Macht des Gottes führte Früdde Virginius eine Schar Gläubige in die grünen Länder und gründete dort Speerhafen, um sehr erfolgreich die umliegenden Länder zu plündern und die Macht Ares zu mehren. Er wurde schließlich durch einen unmännlichen Hinterhalt besiegt und auf grausame Weise eingesperrt und gut versorgt, bis er an Altersschwäche verstarb, ohne das man ihm Gelegenheit gab, mit der Waffe in der Hand zu sterben.

Gesamtpreis: 3570 GM

Weil Martyrium halt unterschiedlich zu bewerten ist...