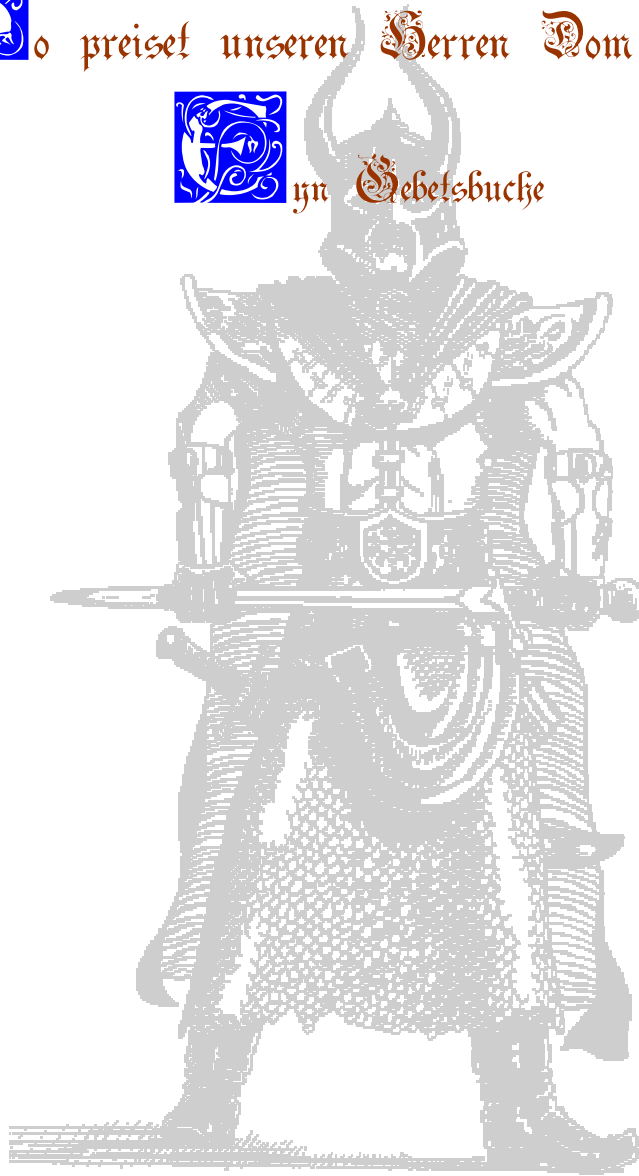


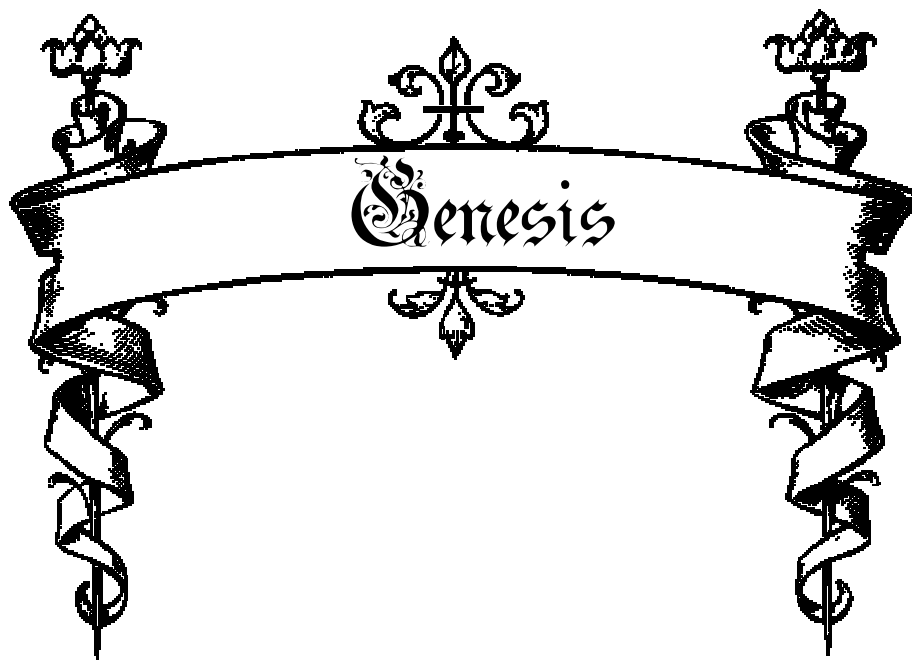


o preiset unseren Herren Dom Kiraal



yn Gebetsbuche



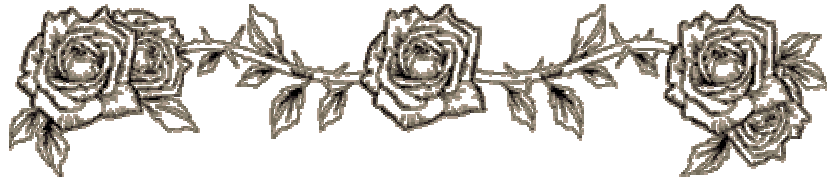


Am Anfang war die Welt ein schaurig Orte, kein Tier, kein Mensch, kein Ort bewohnte diese. Da sprach unsere Herrin Dom Nemaine, dass dies nicht sein koenne und schuf das Leben. Da keyn Leben existieren koenne ohne das Wasser, die Luft und das klare Antlitz der strahlenden Scheibe, schufen Dom Rasun und Dom Sulemor die Elemente. Da aber das Leben bald in seiner Langeweile versackte, und die Lebewesen auf dem Antlitz der Welt nie sterben konnten, schuf Dom Sverath die Geburt und den Tod,

Dom Kiraal den Krieg und die Schlacht, Dom Moordune die Krankheit, und den Mord, Dom Morrigul den Hass, Dom Meith den Betrug. Das Leben formte sich und erstrahlte in vollem Glanze und Gasse. Es verging wohl kein Tag an dem nicht ein Lebewesen ermordet wurde und kein Tag an dem

keine Schlacht geschlagen wurde. Da erbarmte sich Dom Helbron und schenkte den Lebewesen seinen Schutz und den Frieden. Dies gefiehl den anderen Goettern gar nicht und ein grosser Streit entfachte in den heiligen Hallen des Doms. Dom Ogman ergriff das Wort und seine Weisheit zerschmetterte den Streit.

Er sprach: Soll Weisheit und Wissen den Lebewesen gereicht werden, damit sie selbst entscheiden ob Krieg und Mord das Mittel sein solle, mit dem sie leben moechten.“ Und so geschah es, den Lebewesen dieser Welt wurde das Wissen und die Weisheit geschenkt.



o preiset die Goetter des Inneren Birkels,
welche zu nennen seien:

Dom Myrkul, dessen Element der Tod ist.

Dom Rasun, dessen Element die Hoffnung ist.

Dom Everath, dessen Element das Leben ist.

Dom Aemaine, deren Element die Fruchtbarkeit ist.

Dom Ogman, dessen Elemente die Magie und das Wissen sind.

Dom Aehalemia, deren Element die Poesie ist.

Dom Normasch, dessen Elemente der Handel und der Wohlstand sind.

Dom Melron, dessen Element die Ordnung ist.

Dom Morik, dessen Element der Wettstreit ist.

Dom Angor, dessen Element die Natur ist.

Dom Fridera, deren Element die Gemeinschaft ist.

Dom Hel'dron, dessen Element der Frieden ist.

So preiset im weiteren:

Dom Kiraal, dessen Element der Krieg ist.

Dom Sulemor, dessen Element die Gewalten sind.

Dom Dyaidema, deren Element das Schicksal ist.

Dom Scheira, deren Element die Liebe ist.

Dom Moordune, deren Element das Verderben ist.

Dom Morrigul, dessen Element der Hass ist.

Dom Aeilh, dessen Element die Begierde ist.

Dom Arawny, deren Element die Hoffnungslosigkeit ist.

Dom Wandran, dessen Element die Jagd ist.

Dom Ayron, dessen Element die Macht ist.

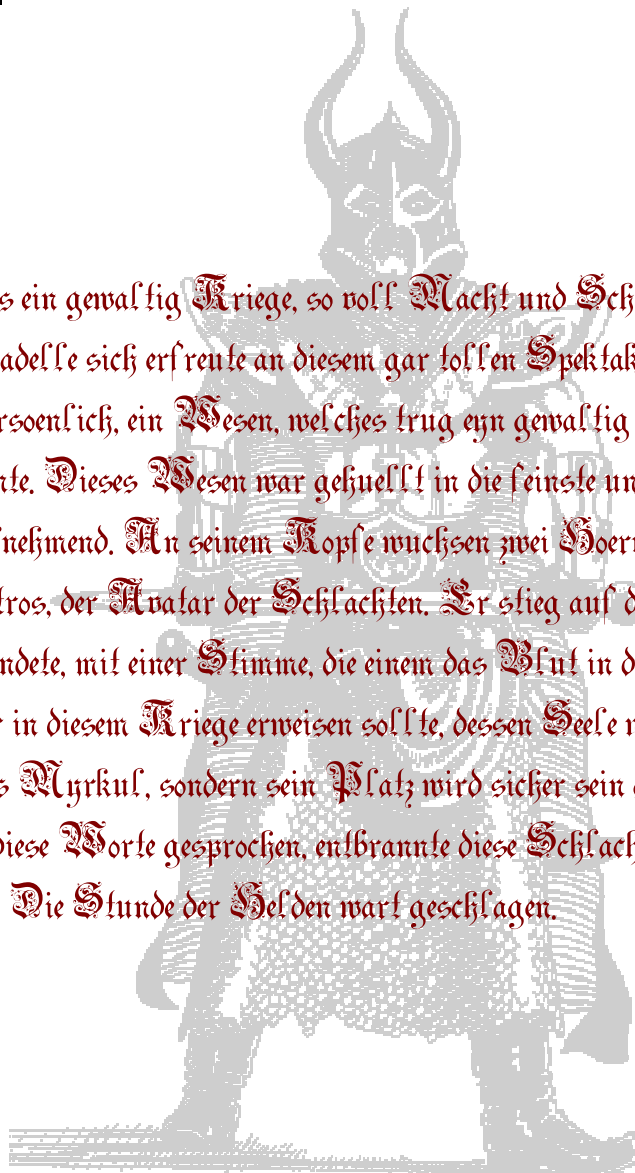
Dom Shikkara, deren Element das Glueck ist.

Und Dom Sulken, dessen Element die Rache ist.

So preiset den Inneren Birkel, so preiset die Goetter des Doms.



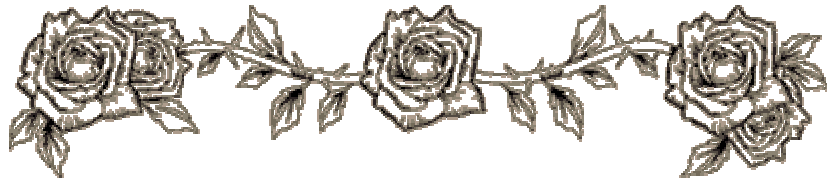
s trug sich zu, dass ein gewaltig Kriege, so voll Macht und Schoenheit entbrannte, dass es selbst Dom Kiraal in seiner Bitadelle sich ersente an diesem gar toll'en Spektakulum. Da stieg herab, entsandt von dem Herren Kiraal persoenlich, ein Wesen, welches trug eyn gewaltig Schwerte, mit dem selbst eyn Och's gespal'ten werden konnte. Dieses Wesen war gehuellt in die feinste und staerkste Kuestung, das Sicht Kasuns in sich aufnehmend. An seinem Kopfe wuchsen zwei Hoerner, dem eynes Stieres gleich. Seyn Name war Morrostros, der Avatar der Schlachten. Er stieg auf den gar gewaltigsten und hoechsten Berge und verkuendete, mit einer Stimme, die einem das Blut in den Adern zum kochen bringe, Wer sich mutig und tapfer in diesem Kriege erweisen sollte, dessen Seele wird nicht eingehen in die tristen und verdammten Hallen des Myrkul, sondern sein Platz wird sicher sein an der ewigen Tafel des Kiraal's." Kaum wurden diese Worte gesprochen, entbrannte diese Schlacht von neuem, aber noch intensiver und prachtvoller als vorher. Die Stunde der Hel'den wart' geschlagen.





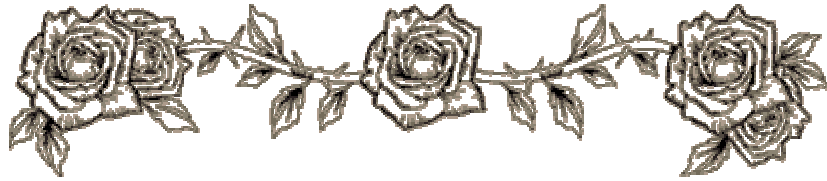
o preiset Dom Kiraal,
so preiset Morrostros, den Avatar der Schlachten,
auf das auch wir eingehen werden in die Hallen des Kiraal!

Vivat Dom Kiraal,
vivat Morrostros!



In nomine beffi,
in nomine Dom Kiraal.

So preiset Dom Kiraal, den Wahren, den Einzigen.
So preiset Frandon Tremor, den Vollstrecker des Wahren, des Einzigen.
So preiset die Avatare des Dom Kiraal, die zu nennen
Erasstros, der Avatar der Ehre
Kirostatos, Avatar des Krieges
Moroostros, Avatar der Schlachten,
genahrt sind.
Oh Dom Kiraal, Gott des Krieges, du seiest unser Herr fuer ewig.
Oh Dom Kiraal, Gott der Schlachten, wir sind deine Vollstrecker.
Oh Dom Kiraal, Gott der Ehre, wir sind dein Werkzeug.



Singsang zur zeremoniellen Beschwoerung der Maechte Dom Kiraals. Die Krieger muessen vorher gesalbt werden und auf ihre Stirn das Heilige Symbol des Dom Kiraal gezeichnet werden. Der Priester sollte in festlichsten Ornat gekleidet sein. Es sollte nur der feinste Weihrauch benutzt werden. Jeder Krieger muss eine rote Kerze in der Hand tragen.

De profundis clamavi ad te, Domine

Aus den Abgruenden habe ich zu dir gerufen, Herr.

In pontificalibus

In Priestergewaendern, in Festkleidung

In succum et sanguinem

In Saft und Blut, in Fleisch und Blut

Invictis victi victuri

Den Unbesiegten die Besiegten, die wieder siegen werden

Media in vita in morte sumus

Mitten im Leben sind wir vom Tod umfassen.

Morituri te salutant

Die Todgeweihten gruessen dich

vivat bello

Heil dem Krieg

vivat Dom Kiraal

Heil Dom Kiraal

vivat Morrostros

Heil Morrostros

vivat honorem

Heil der Ehre

vivat Errastros

Heil Errastros

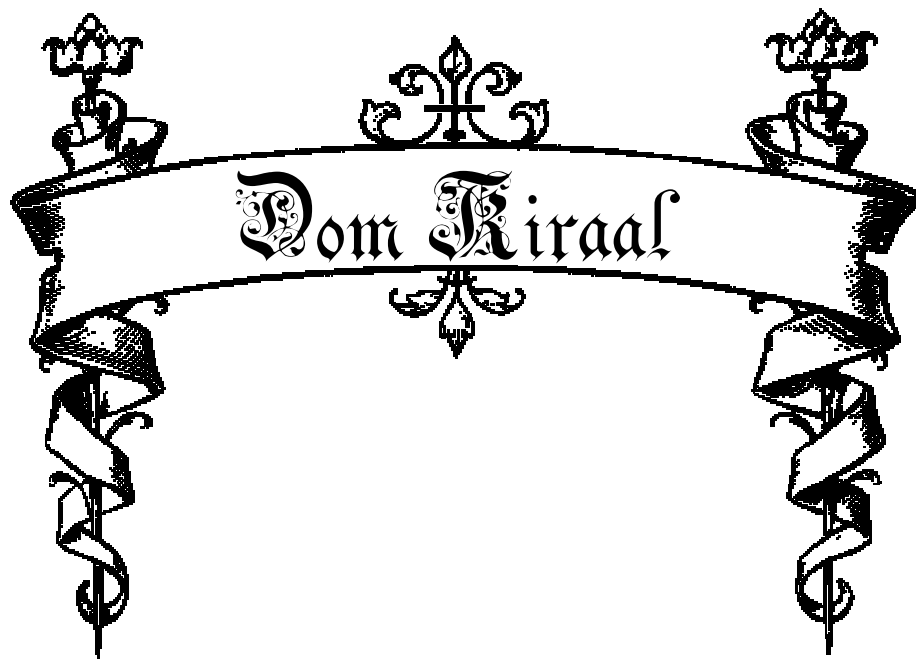
vivat Kirostatos

Heil Kirostatos

Viribus unitis

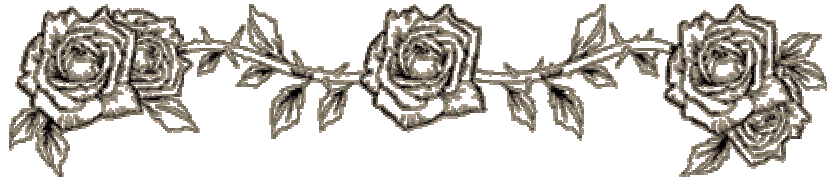
Mit vereinten Kraefften

Ad honorem Dom Kiraal



Der Boden vibriert!. Die grossen Armeen fuehren ihre mitteleidlose Schlacht fort!. Das Schlachtfeld ist rot, die Fluesse faerben sich rot, der Himmel ist in ein dunkles Pink getaucht!. In der Ferne bahnen sich Blitze ihren Weg und der Donner rumort!. Zwei grosse Raben umkreisen das Feld; ihre Schwaerze ist strotzend vor den verschiedenen Kottoenen in dieser Reihe von Tod und Verdammnis!. Blitz und Donner nimmt zu!. Die Koete, welche das Schlachtfeld umgibt, beginnt den Weg freizumachen fuer einen goldenen Schimmer vom Osten her, wie der Aufgang der Sommersonne!. Aus dem falschen Sonnenaufgang erscheint ein einzelner Reiter auf einem grossen goldenen Hengst!. Plötzlich wurde alles still auf dem Schlachtfeld, als beide Parteien Dom Kiraal vernahmen, den Gott des Krieges und den Begleiter und Beschuetzer aller Krieger, auch bekannt als der Schwarze Ritter mit seinem maechtigen Ross Kriegsherr!. Er reitet in die Mitte des blut triefenden Feldes und steigt vom Pferde!. Er ist eine wahrlich imposante Person!. Sein kuelnenhafter, muskelbepackter Koerper ist eingehuellt in eine schwarze Ruestung!. Sein schwarzer Helm verbirgt nicht das wallende rotblonde Haar, sein Bart erscheint als schimmerndes Gold, seine stahlblauen Augen scheinen den mutigen zu erstechen, welcher es wagt ihm in die Augen zu schauen!. In seiner linken Hand traegt er ein massives, schwarzes Turmschild, in welchem eine feurig rote Rose glueht!. Als er seinen rechten Arm hebt, sehen alle einen Arm und ein ueberragendes schwarzes Schwert, welche Beide miteinander verwebt scheinen!. Der verwachsene Arm mit dem Schwert sind Resultat und Symbol der Wunden, welche dem Gott zugefuegt wurden waehrend der titanischen

Schlachten am Anfang dieser Welt. Die Raben setzen sich zu Ruhe auf seinen Schultern. Und, als die Spitze des schwarzen Schwertes scheinbar den Himmel beruehrt, zucken Blitze herab, Donner groelst. Dann bricht totale Stille herein und ein Schaudern waelzt sich durch beide Armeen. Die Anfuhrer beider Armeen erreichen Dom Kiraal und knien nieder. Im Gegenzug praesentieren sie die Gruende fuer diesen Krieg. Jeder bittet nach einem Gefallen, von dem schwarzen Ritter fuer ihren Grund. Dom Kiraal hoert zu, aber es gibt keine Zustimmung, dass er eine Seite in diesem Kampf bevorzuge. Wie auch immer, jeder der Fuehrer hat des anderen Position vernommen. Und jeder versteht nun, dass dieser Krieg grundlos ist. Sie erheben sich und kehren zu ihren Armeen zurueck. Sie instruieren ihre Armeen die Toten zu bestatten, die Wunden zu versorgen und nach Hause zu kehren. Dom Kiraal besteigt seinen grossen goldenen Hengst, Kriegsherr, und erhebt wiederum sein schwarzes Schwert himmelwaerts und zeigt sein grosses rot gluehendes Schild beiden Armeen. Ein enormer Jubelchor erhebt sich von den Armeen. Die Raben erheben sich wieder in die Luft. Blitz und Donner folgen ihm, als er in den Sonnenuntergang reitet, gefolgt von den zwei Raben. Die zwei Armeen tun, wie ihnen aufgetragen. Sie versorgen die verwundeten und bestatten ihre Toten. Als sie sich in ihre Heimat zurueckziehen, ist sich jeder Krieger sicher, dass der grosse Gott Dom Kiraal ihre Gebete erhoeht hat. Jede Seite hat gewonnen, keine verloren. Als die Armeen das Feld verlassen, klaren die Fluesse auf und eine einzelne rote Rose blueht neben dem Grab eines gefallenen Helden auf.



Vivat honorem!
Vivat Dom Kiraal!
Vivat Morrostros!
Vivat Graistros!
Vivat Kirostatos!

Vivat bello!

Anrufungen fuer den wandernden Priester:

Noli me tangere!

Moege dieser Spruch den wandernden vor Untoem Geznecht schuetzen.

Desum tuum vi divina exorno!

Moege mit diesem Spruch der Geist Dom Kiraal's in die Waffe fahren.

Vado retro exsecratus!

Lassst das untote Gezwecht von Sucht weichen.

Se oro atque obsecro qui omnium rerum potens ut colloquas quum me!

Eine Anrufung Dem Kiraal's, es hat aber nicht jeder die Gunst ihn zu sprechen.

Solvo te, exsecratus!

Verschmettert einen niederen Untoten.

Unus diebus telum tuum vi divina exorno!

Lassst den Geist Dem Kiraal's laenger in der Waffe verweilen.

Vim foricae tuae per voluntate mea reparo!

Lassst Eure Ruestung reparieren.

Voluntas mea metallum incendit!

Lasset eine Ruestung schmelzen

Scutum tuum frangam

Verstoeeret eyn Schild

Garminibus elicio ut ardor animi mihi operam naret!

Viat lux..

Beichte

Spruchformel: „Confessio - Beichte!“

Magiepunkte: 5

Erfahrungspunkte: 6

Reichweite: Berührung

Dauer: Augenblicklich

Ritual-Länge: 10 Minuten

Darstellung: Schreibgerät

Zeremonie: Der Priester läßt den zu Befragenden niederknien, während er ein Gebet an seine Gottheit spricht. Sodann zeichnet er sein Glaubenssymbol auf die Stirn des zu Befragenden.

Wirkung: Der Bezauberte muß über einen bestimmten Sachbestand ausführlich und wahrheitsgemäß Auskunft geben.

Blutopfer

Spruchformel: „Vehementer dolemus - Blutopfer!“

Magiepunkte: 4

Erfahrungspunkte: 3

Reichweite: Berührung

Dauer: Augenblicklich

Ritual-Länge: 5 Minuten

Darstellung: Schale mit Filmblut, Glaubenssymbol

Zeremonie: Der Priester und der Verwundete schneiden sich in die Händflächen. Dann reichen sie sich die blutenden Hände, benetzen mit ihrem Blut das Glaubenssymbol und sprechen gemeinsam ein Gebet. Dann zitiert der Priester die Spruchformel.

Wirkung: Für jeden LP, den der Priester opfert, regeneriert der Verwundete 2 LP.

Blutsbrüder

Spruchformel: „Quem patronum rogaturus - Blutsbrüder!“

Magiepunkte: 6

Erfahrungspunkte: 6

Reichweite: 10 m

Dauer: Für einen Kampf

Ritual-Länge: 5 Minuten

Darstellung: Filmblut

Zeremonie: Der Priester und sein Kampfgefährte schneiden sich in die Händflächen. Dann reichen sie sich die blutenden Hände.

Wirkung: Der Priester geht mit seinem Kampfgefährten eine Symbiose ein. Beide addieren ihre Trefferpunkte zu einer Summe für den folgenden Kampf. Sie dürfen sich allerdings nicht mehr als zehn Meter von einander entfernen, sonst verliert das Wunder seine

Wirkung. Wenn die Trefferpunkte von einem der beiden auf Null sinken, werden jedoch beide ohnmächtig ...

Heiliges Martyrium

Spruchformel: „Gloriosa mors - Heiliges Martyrium!“

Magiepunkte: 5

Erfahrungspunkte: 5

Reichweite: Sicht

Dauer: Augenblicklich

Wirkung: In einem heiligen Akt selbstloser Aufopferung gibt der Priester seine Lebensenergie, um seinen Feinden mit gleicher Münze Schaden zuzufügen. Der Priester opfert alle ihm verbliebenen Lebenspunkte, so daß er ohnmächtig mit 0 LP zu Boden sinkt. Wenn er in der nächsten Viertelstunde nicht geheilt wird, stirbt er an den Wunden, die er sich selbst geschlagen hat. So viele Lebenspunkte, wie der Priester nun geopfert hat, verliert auch das Ziel seines Wunder zur selben Zeit.

Heiliger Boden

Spruchformel: „Da robur fer auxilium - Heiliger Boden!“

Magiepunkte: 15

Erfahrungspunkte: 8

Reichweite: 100 Quadratmeter

Dauer: Bis zum nächsten Sonnenaufgang

Ritual-Länge: 20 Minuten

Darstellung: Blaues Band, Kreidestaub, Schale mit Weihrauch

Zeremonie: Der Priester kennzeichnet den betreffenden Bereich mit dem Blauen Band. Danach spricht er ein Gebet, geht mit der entzündeten Weihrauchschale an der Begrenzung entlang und zeichnet in die Mitte des Areals mit Kreidestaub das Symbol seines Gottes.

Wirkung: Mit diesem Ritual steckt der Priester eine Fläche von 100 Quadratmetern ab. Unheilige Kreaturen (Dämonen, Untote etc.) können dieses Areal unter keinen Umständen betreten.

Heiliges Wasser

Spruchformel: „Sit sempiterna gloria - Heiliges Wasser!“

Magiepunkte: 10

Erfahrungspunkte: 6

Reichweite: Berührung

Dauer: Permanent

Ritual-Länge: 15 Minuten

Darstellung: Phiole (etwa 25ml, ein Schnapsglas voll) mit Wasser gefüllt, Glaubenssymbol

Zeremonie: Das Glaubenssymbol wird in einer beschwörenden Geste über die Phiole gehalten, während der Priester laut seine Gottheit anruft.

Wirkung: Zombies, die von Heiligem Wasser getroffen werden, zerfallen zu Staub. Unheilige Kreaturen (Dämonen, Lykantrophon und Lebende Tote) verlieren 10 Trefferpunkte und halten sich von dem Priester für eine halbe Stunde fern. Das Heilige Wasser muß dabei auf einmal verspritzt werden.