

Vangara

Streiterin wider die Finsternis

Der Kult der Vangara im Überblick

Die Gottheit

Beinamen: Streiterin wider die Finsternis, Ewige Wächterin, Behüterin vor der Finsternis / Verderbnis, Silberne Söldnerin
Aspekte: Wachsamkeit, Standhaftigkeit, Treue, Unerbittlichkeit, Zähigkeit, Kampf

Symbolik: Synthese aus Sonnen- und Silbermondscheibe, gekreuzte Waffen, Vangarasstab, Lichtstrahl, Silber (Metall und Farbe)

Mythische Domäne: Vangaras Sternenburg (Heimstatt)

Heiligtümer und Diener

Heilige Orte: Vangaras Faust (älteste Burg des Wächterbundes und ehemaliges Domizil der Göttin), Sanras Gruft (heiliges Refugium)

Göttliche Diener: Skalangor (Vangaras oberster Diener und Reitdrache), Merjainriqis (Vangaras Herold), Dauraward (Hüter der Pforte zur Sternenburg), Wardai (Seelen gefallener Wächter), daneben diverse Licht- und Schattengestalten, besetzte Rüstungen und Waffen

Heilige: Sanra (Schutzpatronin der Hilflosen), Zandoril von Dauerwacht (Herr der List)

Artefakte: die Stäbe der ersten Stunde (zaubermächtige Vangarasstäbe, die ersten ihrer Art), Vangaras Schattenspeer (göttliche Waffe wider die Mächte der Finsternis), Merjainriqis' Fanfare (mächtiges Instrument des göttlichen Herolds)

Der Kult

Verbreitung: Wächterbund, teilweise auch in angrenzenden Gebieten

Hierarchie: hierarchisch (vor allem durch Einbindung in die Strukturen des Wächerbundes)

Größe: durchschnittlich

Weltlicher Einfluss: sehr bedeutend

Erkennungszeichen: silberne Mondsonne, eine Synthese aus der Sonnenscheibe und der Scheibe des großen Mondes, auf dem Schild und/oder als sichtbare Stickerei in Silber an der Kleidung

Wichtige Tempel: Vangaras Faust (Hort der Immerwährenden Wacht, Haupttempel), Burg Kormoranstein (Vangaras Wall, Aufbewahrungsort von Vangaras Schattenspeer), Sarnburg (Vangaras Hallen der ewigen Wacht, Söldnertempel)

Feiertage: Immerwachtsnacht (Die Nacht vom 12. auf den 13. Wassermund; Dank an Vangara für ihren Schutz), Tag der Opferbereiten (1. Tag im Saatmond; Gedenken an die Gefallenen)

Opfergaben: Waffen, prächtige Rüstungen, Schädel von verheerten Kreaturen, Gegenstände aus Silber

Orden und Gemeinschaften: Bußwächter der Herrin Vangara (verfolgt und bestraft abtrünnige Mitglieder), Silberschatten (selenischer Orden, der Unterdrückten hilft)

Wichtige Priester: Hilbarga Silberklang (Mensch, *942 LZ, Hohepriesterin von Burg Eichenhain), Urft Hammerschlag (Zwerg, *918 LZ, Held vieler Schlachten), Härmward der Frevler (Alb, *897 LZ, in Ungnade gefallener Priester)

Vangara, die oberste Göttin und Schutzpatronin des Wächterbundes, gilt als niemals schlafende Wächterin, die Tag und Nacht gegen die Feinde der Ordnung zu Felde zieht und die Finsternis der Verheerten Lande bekämpft. Standhaftigkeit, Zähigkeit und Wachsamkeit zählen zu ihren höchsten Tugenden, denen ihre Priester nacheifern. Aber auch List, Unerbittlichkeit und Verstand sind der Göttin und ihren Jüngern nicht fremd, denn eines ist sicher: Ohne Vangaras immerwährende Wacht würde die Welt im Chaos versinken – und der Kampf gegen die Finsternis erlaubt keine Nachsicht und keine Skrupel.

Die Gottheit

Die zähe Kriegergöttin Vangara gilt als Behüterin vor der Verderbnis aus den Verheerten Landen und ist die Schutzpatronin des Wächterbundes. Sie wird stets als behelmte Frau von menschenähnlicher Gestalt in voller Rüstung abgebildet, die unter ihrem schwarzen Harnisch nie gänzlich erkennbar ist. Bewaffnet mit Vangarasstab und Schild, auf dem ihr silbern schimmerndes Symbol der Mondsonne prangt, reitet sie auf ihrem treuen Drachen Skalangor über das Firmament und kämpft unerbittlich gegen die Feinde der Ordnung. Gäbe es die ewige Wächterin nicht, wäre die Welt längst überzogen mit Finsternis und Chaos würde alle Reiche von Lorakis verheeren, bis nichts mehr übrig bliebe – so zumindest sagen es ihre Gläubigen. Dies ist als treibende Kraft fest im Selbstverständnis der Vangara-Priester verankert. Sie halten sich immer wachsam und treu an das strenge und kräftezehrende, bisweilen sogar unerbittliche

Vermächtis ihrer Göttin und ziehen ihrem Beispiel folgend unverzagt gegen die Mächte der Dunkelheit.

Sagen und Legenden

Neben der Sage über die Vergöttlichung Skalangors (siehe *Splittermund: Die Götter* Seite 15) gibt es nur wenige Erzählungen darüber, dass Vangara unmittelbar ins Diesseits eingegriffen hat. Eine der wenigen Überlieferungen besagt, dass die Göttin im Jahr 452 LZ eine gigantische Seeschlange aufhielt, die mit der Knochenseuche befallen war. Als die Kreatur der Finsternis an den Mauern von Burg Kormoranstein rüttelte, der einzigen Wasserburg des Wächterbundes, formte sie einen Speer aus ihrem eigenen Schatten. Sie schleuderte ihn direkt von ihrer Sternenburg hinunter auf Lorakis und streckte das Riesentier nieder. Die Reste der göttlichen Waffe wird noch heute in Burg Kormoranstein aufbewahrt.

Vangara auf Lorakis

In der Regel behält die Göttin von ihrer Sternenburg aus den Überblick über die Verheerten Lande und sendet in Bedrängnis geratenen Gläubigen ihre Diener zur Hilfe, vor allem die zahlreichen Wardai, die mit Schild und Waffe aus dem Nichts erscheinen und ihren Herold Merjainriqis, der ihre Visionen an Sterbliche weiterleitet. Aber auch plötzlich auftauchende Lichtstrahlen, die das trübe Zwielicht der Verheerten Lande durchbrechen und Verirrtens als



Wegweiser dienen, werden der Göttin zugerechnet. Doch ihre Eingriffe sind beileibe nicht so häufig, wie es die Gefahren der Verheerten Lande nötig machen würden – denn Vangara selbst kämpft im Jenseits einen steten Kampf, um die Finsternis zurückzuhalten und die Schöpfung zu bewahren.

Göttliche Diener und Heilige

Oberster Diener der ewigen Wächterin ist der treue Drache Skalangor. Laut der Legende wurde der einst Sterbliche von Vangara vergöttlicht, als er seine schiere Existenz aufgab, um während des Mondenfalls die Verschlingung der Welt durch die Finsternis zu verhindern. Der allzeit wachsame Kämpfer steht unter anderem für Gehorsam, Schutz und Treue im Orden und dient der Göttin als Reittier und Marschall zugleich. Über die Zeit hat sich innerhalb des Wächterbundes ein eigenständiger Skalangor-Kult entwickelt (siehe zu ihm auch die Spielhilfe *Diener der Götter: Kirchen und Kulte von Lorakis*

Die Silberne Söldnerin

In Selenia wird Vangara als *Silberne Söldnerin* oder schlicht als *die Söldnerin* angebetet und gilt als zwielichtige Göttin, die zwischen Licht und Schatten wandelt. Ihre Anhänger sind pragmatische Kämpfer, die von Straßenschlägern, Söldnern, Glücksrittern bis zu Schmugglern und Schurken reichen. In Selenia wird sie meist in Lederrüstung mit Kettenteilen dargestellt und trägt entweder einen Speer oder einen Streitkolben.

Seite 104ff), dessen für Opferbereitschaft und starken Gemeinschaftsinn bekannte Priester im Orden hoch angesehen sind.

Dauraward, auch *der Harrende*, *Geduldsstein* und *Herr der Wacht* genannt, ist der unermüdliche Wächter der Pforte zu Vangaras Sternenburg in der mythischen Domäne. Er wird als jenseitige Entität von kolossalen Ausmaßen dargestellt, den die ewige Wacht mit Weisheit und Gelassenheit beschenkt hat, sodass er stets einen klaren Kopf behält und nie aus der Fassung gerät.

Viele Erzählungen gibt es über Vangaras Herold *Merjainriqis*, der als die Stimme der Göttin Auserwählten in Träumen Warnungen überbringt oder Zweifler donnernd zurechtweist. Wer aber schwach ist im Glauben oder ein eindeutiger Feind der Ordnung, der erschauert angesichts der gewaltigen Macht seiner Stimme, sodass ihm die Gnade des göttlichen Lichtes geraubt wird. Manchen wird dadurch der klare Geist verdunkelt, andere wiederum verlieren sogar ihr Augenlicht. Es gibt mannigfache Geschichten, in denen niedere Diener Vangaras meist als Licht- und Schattengestalten in Bedrängnis geratenen Wächtern zur Hilfe gekommen sind. Meist waren es Wardai, gefallene Ordensbrüder, denen Vangara nach ihrem Tod Einlass in ihre Sternenburg gewährte.

Heilige des Vangara-Kultes

Die heilige *Sanra* gilt als Schutzpatronin der Hilflosen. Die Gnomin war eine berühmte Klingenschwächerin, die im Kampf gegen einer der Finsternis verfallenen Hydra starb, als sie entflohenen Dörfler beschützte. Es heißt, Vangara habe sie in ihre Sternenburg berufen, und in der Tat soll rund um ihre Gruft im Süden der Verheerten Lande bisweilen eine gnomengroße Lichtgestalt Abenteurern in Not zur Hilfe geeilt sein.

Zandoril von Dauerwacht, auch *Herr der List* genannt, war Tempelvorsteher von Burg Dauerwacht. Besonders geehrt wird der Burgwächter von jenen Jüngern, die heimliches Vorgehen und geschickte Winkelzüge dem Schlachtfeld vorziehen. Legendär ist die Geschichte, wie er mit dem Opfer von sechs freiwilligen Jungfrauen den der Finsternis verfallenen Vampirfürsten *Qasarien* und seine Schergen überlistete, weil das zuvor vergiftete Blut der Mädchen die Kreaturen der Nacht niederstreckte. Oder sein Sieg über den finsternen »Ogerkönig«, dem er als Raupe verwandelt in den Mund hineinkroch und sich von dort aus durch sein Gehirn fraß. Als Burg Dauerwacht 502 LZ kurzzeitig fiel, wurde sie nach dem Wiederaufbau ihm zu Ehren Burg Zandoril getauft.

Der Kult

Als Hauptgöttin des Wächterbundes wird Vangara nicht nur von ihren zahlreichen Priestern, sondern von jedem Ordenswächter und der einfachen Bevölkerung aus den Wehrdörfern verehrt. Ihr Kult zeichnet sich durch Wachsamkeit, Unerbittlichkeit und den immerwährenden Kampf gegen die Finsternis aus: überlebenswichtige Tugenden in den Verheerten Landen.

Hierarchie und Struktur

Jeder Vangara-Priester gehört einem der Ordenszweige an und geht seinen Pflichten genauso nach wie die profanen Mitglieder des Wächterbundes. Auch wenn ihr Ansehen als Priester in den Augen der anderen Wächter hoch sein mag, wird ihnen weder eine besondere Behandlung zuteil, noch erhalten sie sakrale Ränge – bis auf die 19 Hohepriester, die jeweils einem der Tempel in den Ordensburgen vorstehen.

Diese werden von den örtlichen Priestern auf Lebenszeit gewählt und dienen als Berater ihres Komturs, als moralische Stimme ihrer Burggemeinschaft und sind entbunden von allen anderen Pflichten ihres Ordenszweigs. Alle 19 sind ranggleich und es gibt keinen Ersten unter

Gleichen. Einmal im Jahr treffen sie sich im Haupttempel des Kultes und legen die Aufgaben der Priesterschaft für das kommende Jahr fest.

Gebote und Verbote

Vangara-Priester sind sehr streng mit sich selbst und meiden ihr Leben zu Gunsten ihrer Wachsamkeit jedwede Genussmittel wie Alkohol und Rauschkräuter. Sie üben sich in Disziplin und härten ihren Körper ab, indem sie einen Tag in der Woche nichts essen und eine Nacht vollständig durchwachen, ohne den Schlaf nachzuholen. Den Priestern ist ihre Vorbildfunktion innerhalb des Ordens bewusst und sie sind angehalten, andere zu ermuntern, ebenfalls ihr Bestes zu geben. Sie bewahren stets einen kühlen Kopf und zögern nie angesichts einer Gefahr. Ihr oberstes Gebot ist aber der Kampf gegen die Finsternis mit allen Mitteln, was einen großen Raum für individuelle Auslegungen freigibt. Und ein Priester hat zur jeder Zeit seinen Vangarasstab bei sich und legt ihn nie ab.

Die Priesterschaft

Vangara-Priester betrachten sich selbst als den diesseitigen Waffenarm der Göttin, der auf Lorakis den anhaltenden Kampf wider die Finsternis führt. Als gestrenge Krieger härten sie fleißig ihre Körper ab und erwarten von ihren Brüdern und Schwestern aus dem Wächterbund, dass sie sich genauso anstrengen wie sie selbst. Sie übernehmen gerne die Führung und sehen sich in der moralischen Pflicht, die Tugenden der Göttin zu verkörpern. Sie sind in allen Ordenszweigen vertreten, wobei die meisten Vangara-Priester unter den Klingen- und Schildwächtern zu finden sind. Ihr Erkennungszeichen ist die silberne Mondsonne, eine Mischung aus der Sonnenscheibe und der Scheibe des großen Mondes, meist als Schnalle angebracht an Gurten, großflächig bemalt auf den Schilden und als Stickerei auf der Kleidung. Sonst tragen die Priester die übliche Gewandung des Wächterbundes, die je nach Ordenszweig und ausgeführter Pflicht variiert. Zudem besitzt jeder Priester einen Vangarasstab, eine der Glefe ähnliche Stangenwaffe, die in der Regel einhändig zusammen mit einem Schild geführt wird.

Ausbildung

Neben der regulären Ausbildung in ihrem Ordenszweig werden Novizen der Vangara zusätzlich von einem Priester aus ihrer Burggemeinschaft in den Lehren der Göttin unterwiesen. Disziplin, körperliche Ertüchtigung und Kampffertigkeiten stehen genauso auf dem Lehrplan wie die Einführung in die Magieschulen. Die Ausbildung fällt je nach Lehrer sehr individuell aus, wobei jedem Novizen beigebracht wird, dass es seine Pflicht ist, notfalls auch schwerwiegende

Feste und Feiertage

Immerwachtsnacht: In der Nacht vom 12. auf den 13. Tag im Wassermund danken die Gläubigen Vangara für ihren Schutz und bleiben der Finsternis zum Trotz die ganze Nacht wach. Priester und Ordensmitglieder halten Wache an tückischen Kreuzungen, gefährlichen Grenzgebieten und erneuern ihr Glaubensgelübde. Während der Nacht haben in Burgen und Dörfern alle Kerzen, Fackeln und Lampen zu brennen.

Tag der Opferbereiten: In allen Burgen wird am ersten Tag des Saatmonds gefallenen Wächtern der letzten Jahre gedacht. Die Priester versammeln sich in Burganlagen und tragen inspirierende Legenden und Epen der Vergangenheit vor. Einfache Leute pilgern zu Gräbern und Grabmälern von Lokalheiligen und spielen ihre Heldentaten nach.

Bedeutende Priester

Hilbarga Silberklang (Mensch, *942 LZ, beflügelnde Stimme, eisgraue Haare) ist Tempelvorsteherin auf Burg Eichenhain und gilt als begnadete Predigerin. Nur wenigen ist bekannt, dass die Burgwächterin seit zwei Jahren anstelle ihres senilen Komturs die Burg praktisch selbst verwaltet. Insgeheim liebäugelt sie damit, sich selbst zur ersten Vangara-Hohepriesterin ausrufen zu lassen.

Urft Hammerschlag (Zwerg, *918 LZ, Fels in der Brandung, Zornfalte auf der Stirn), der Held der Schlachten von *Erbarmersweil* und *Rippweiden*. Der Klingenwächter zieht seit Jahrzehnten in ganz Dragorea umher, immer auf der Suche nach jenen, die seine Hilfe und Vangaras Führung beim Kampf gegen die Finsternis benötigen.

Der frühere Komtur von Burg Ulmengrab *Härmward der Frevler* (Alb, *897 LZ, knöcherner Gang, glutäugig) gilt als Paradebeispiel eines verkommenen Priesters. Als seine Burg 944 LZ drohte, von Kreaturen der Finsternis überrannt zu werden, opferte er sämtliche Gefangenen und Nutztiere der Burg in einem blutigen Ritual aus verbotenen Schriften und erweckte die Leichen aller gefallenen Ordensbrüder der Vergangenheit, die im Burganger begraben waren. Die Untoten schlugen zwar die Kreaturen zurück, metzelten zuvor aber auch die Hälfte der Burgbewohner nieder, bevor sie wieder zerfielen. Als die Priesterschaft ihn verdammt, floh er am Tage seiner Hinrichtung und soll weiterhin aus dem Verborgenen heraus die Finsternis bekämpfen – auf seine Weise natürlich. Manche vermuten jedoch, dass sein Geist inzwischen selbst durch Einflüsterungen der Finsternis vernebelt sei.

und schmerzhaft Entscheidungen rasch zu treffen und dafür einzustehen, wenn es dem Kampf gegen die Finsternis dient. Zudem verrichtet jeder Novize bis zu seiner Weihe, die er vom Tempelvorsteher persönlich erhält, niedere Arbeiten im Tempel der heimischen Burg.

Orden und Gemeinschaften

Die *Bußwächter der Herrin Vangara* verfolgen Ordensflüchtige aus dem Inneren Zirkel und frevlerische Priester bis weit über die Grenzen der Verheerten Lande hinaus. Berühmt für ihre harten Strafen, vertreten sie die Meinung, dass Disziplin und wahrer Glauben nur durch erfahrenes Leid erlangt werden kann.

Die *Silberschatten* sind ein weit zerstreuter Orden in Selenia, der gegen Tyrannen und Herrscher aller Art vorgeht, die ihre Macht missbrauchen. Dabei setzen sie Spionagemethoden ein, schwächen ihre Gegner insgeheim von innen und helfen den Unterdrückten; wie der Dreybarer Zweig, der an der Grenze die Aufständischen aus Midstad unterstützt, oder der Durnholter Zweig, der im Habichtsforst den Raubrittern hilft, die vom Kaiserhaus verfolgt werden. Der Hauptkult der Vangara im Wächterbund betrachtet die Silberschatten als Häretiker, die den eigentlichen Zweck der Priesterschaft aus den Augen verloren haben.

Tempel und heilige Orte

Mit dem *Hort der Immerwährenden Wacht* befindet sich der Haupttempel des Kultes in der Festung *Vangaras Faust*. In der

riesigen Haupthalle glänzt die berühmte Deckenmalerei, welche die Göttin samt ihren hohen und niederen Dienern bei einer Schlacht gegen die Mächte der Finsternis abbildet. Einmal im Jahr treffen sich hier alle Tempelvorsteher und legen die Aufgaben der Priesterschaft für die kommende Zeit fest.

Der berühmteste Vangara-Tempel außerhalb der Verheerten Lande sind *Vangaras Hallen der ewigen Wacht* in Sarnburg. Dieser dreistöckige Bau beinhaltet neben dem Tempel eine Söldnerschule, eine Spielhalle, ein Badehaus und die Söldnertaverne *Vangaras Recken*. In der Gebetshalle befinden sich sechs Vangara-Statuen, welche die stets vermummte Göttin neben den gängigen fünf Rassen auch als Rattling darstellen.

Heilige Orte

Vangaras Faust ruht auf Fundamenten eines monumentalen Drachlingsbaus und gilt als älteste und größte Burg des Wächterbundes. Aus alten dracurischen Schriften lesen manche Gelehrte, dass die Festung vor dem Sternenfall angeblich das tatsächliche Domizil der Göttin auf Lorakis gewesen sei und sie die Burg nach dem Abbild ihrer Sternenburg erbauen ließ. Gerüchteweise sollen in den Katakomben unzählige Drachlingsartefakte verwahrt werden, wie noch nicht entschlüsselte Sphärenkugeln, die unerforschte Mysterien der Vangara bergen.

Sanras Gruft ist das Felsengrab der namensgebenden Schutzheiligen, die hier einst im Kampf gegen eine der Finsternis verfallenen Hydra starb. Auf dem Felsen ist eine gnomische Klingewächterin abgebildet, die über dem Kadaver einer dreifach geköpften Hydra steht. Sanra erscheint hin und wieder als Lichtgestalt in der Nähe ihrer Gruft und eilt in Not Geratenen zur Hilfe. Als Nachtlager ist der Ort sehr beliebt bei rechtschaffenen Glücksrittern, während habgierige Abenteurer lediglich mit Alpträumen und einem ungunstigen Gefühl geplagt werden.

Artefakte

Vangaras *Schattenspeer* wurde von der Göttin der Sage nach persönlich auf Lorakis geschleudert, als sie eine verheerte Bestie niederstreckte. Der Speer wird in Burg Kormoranstein aufbewahrt und eilt mitunter jenen Gläubigen zur Hilfe, die großen Kräften der Finsternis gegenüberstehen. Er manifestiert sich aus dem Schatten des Jüngers in Not und löst sich wieder auf, wenn der Kampf entschieden ist.

Die Stäbe der ersten Stunde

Die *Stäbe der ersten Stunde* sind die ersten Vangarasstäbe, die in uralten Drachlingsruinen der Verheerten Lande gefunden wurden. Einige von ihnen dienen den Komturen als persönliche Waffen und besitzen angeblich große Zaubermacht. Laut alten dracurischen Schriften existieren sechs von diesen mächtigen Waffen, aber bekannt sind bis jetzt nur *Yusangar*, der Feuerstab des Großkomturs Leukan Steinfauft, *Halturid*, der Schattenstab der Komturin Alia von Vangaras Schar, und *Aslajan*, der Schuppenstab im Besitz von Hasulf dem Einnenden, des Komturs von Skalangors Schwinge. Wo sich die restlichen drei befinden oder wie sie überhaupt heißen, ist unbekannt – angeblich wissen dies nur ausgewählte Hohepriester, die dazu aus unbekanntenen Gründen schweigen würden.

Zwei der drei fehlenden Vangarasstäbe der ersten Stunde werden in künftigen Publikationen nicht mehr aufgegriffen.

Merjainriqis' Fanfare hat einen Bruchteil der Macht des göttlichen Herolds inne und kann allen, die sie hören, den Geist verwirren und sogar erblinden lassen. Zuletzt wurde sie eingesetzt, als Burg Schattenfell von der Finsternis überrannt wurde – und mancher glaubt, dass sie jetzt tief unter ihren Trümmern begraben liegt.

Impressum

Autor: Aşkın-Hayat Doğan

Illustration: Anna Wedler

Satz: Daniel Bruxmeier

Copyright © 2018

by Uhrwerk Verlag, Köln



Einem Priester der Vangara spielen

Vangara-Priester bestechen durch einen eisernen Willen und ihre Hingabe für den Kampf gegen die Mächte der Finsternis. Viele von ihnen neigen dazu, sich als den unausgesprochenen Anführer ihrer Gruppe zu sehen, was hin und wieder als selbstgerecht oder eitel aufgefasst werden kann. Dabei fühlen sie sich persönlich für den Schutz ihrer Gefährten verantwortlich und haben auch einen Hang dazu, sie zwar wohlmeinend, aber nachdrücklich dazu anzuspornen, das Beste aus sich und ihren Fähigkeiten herauszuholen. Doch machen es ihnen ihr Pflichtbewusstsein und ihre Prinzipientreue nicht leicht, Freunde in der Ferne zu finden, gelten sie doch oft als griesgrämige Spaßverderber, da sie den meisten Freuden der Welt entsagen, um stets wachsam und nüchtern bleiben zu können. Aber Dank ihrer hervorragenden magischen Fähigkeiten und ihrer Kampffertigkeit mit dem Vangarasstab geben sie auch jenseits des Ordensgebiets sehr gute Streiter ab.

Stichpunkte zur Ausgestaltung

Tracht: Tracht des Wächterbundes, meist mit silbernen Verzierungen in Form der Mondsonne der Göttin

Gebote: Bekämpfe die Finsternis überall und mit allen nötigen Mitteln. Sei ein Vorbild an Disziplin. Bewahre stets einen kühlen Kopf. Bleibe nüchtern zu jeder Tag- und Nachtzeit. Härte deinen Körper ab. Führe stets deinen Vangarasstab bei dir. Zögere nie, dich einer Gefahr entgegenzustellen.

Verbote: Zögere niemals im Angesicht von Gefahr. Versage nie in der Wacht.

Bevorzugte Ausbildungen: Glaubenskrieger (Silberschatten), Inquisitor (Bußwächter)

Bevorzugte Schwächen: Eitelkeit, Fanatiker, Gehorsam, Sendungsbewusstsein, Unwürdig

Wichtige Fertigkeiten: Klingenswaffen, Stangenswaffen, Anführen, Athletik, Entschlossenheit, Heimlichkeit, Wahrnehmung, Zähigkeit

Bevorzugte Magieschulen: Bannmagie, Lichtmagie, Schattenmagie

Unübliche Magieschulen: Todesmagie