

Der Gott Moulwer (oder: Making of a God)

<u>Aspekte:</u>	Kampf, Abenteuer, Sieg
<u>Gesinnung:</u>	NG
<u>Zeichen:</u>	zwei gekreuzte Schwerter vor einem schwarzen Mond
<u>Tier:</u>	Bär
<u>Erzfeind:</u>	Trolle

Kleriker:

ST 14, GE 12, WE 12

alle Waffen

jede Rüstung

magische Gegenstände wie Kleriker

Hintergrund:

Viele werden jetzt sagen, Moulwer???? Wer zum Teufel ist Moulwer??? Und warum ist er ein Gott?? (und verflucht, warum werden die Fragezeichen immer weniger?)

Na ja, die Frage ist mehr oder weniger schnell geklärt. Ein Gott existiert vor allem, weil Menschen oder andere Lebewesen an ihn glauben, je mehr an ihn glauben, desto mächtiger ist er. Wenn keiner mehr an diesen Gott glaubt, so verschwindet er, er stirbt! Es reicht natürlich nicht, wenn jemand sagt, hey ich denke mir jetzt einen Gott aus und an den glaube ich. Es braucht schon ein wenig mehr, es braucht eine gewisse Startenergie die den Vorgang des Gottwerdens quasi katalysiert. Ich hoffe lieber Leser, ihr habt schon mal das Outtro von Baldur's Tor gesehen, dort wird eine Halle gezeigt, in der sich von jedem Gott eine Statue befindet. In dem Moment, als Thokk den Schlag auf den Kopf bekam, wollte es der Zufall, dass just in diesem Moment einer der Götter sich die Nase rümpfte und göttliche Energieteilchen zur sterblichen Welt nieste. Diese Teilchen sind extrem flüchtig, aber manchmal erreicht eins die Welt und manifestiert sich als etwas Göttliches, quasi ein kleines Wunder. Noch heute kann man so etwas erleben, das letzte mal geschah es, als der 1.FC Köln ein Tor schoss! Aber wieder zurück zu Thokk, als er das Bewusstsein wieder erlangte, hatten sich wohl ein paar seiner, eh schon raren, Gehirnwindungen etwas verschoben und er hatte die fixe Idee, etwas übernatürliches hatte ihm das Leben gerettet. Und er nannte es Moulwer. In diesem Augenblick traf das Teilchen in Thokk's Gehirn ein, fand keinen Ausgang und dachte sich, warum nicht hier bleiben. Da war sie, die Startenergie, von der ich eben sprach! Und rufen wir uns noch mal die Halle mit den Statuen ins Gedächtnis, dort, ganz unten, wo die jüngeren Götter ihren Platz hatten, dort formte sich etwas... Moulwer!

Eine Statue von einem Halbork, die den Vorstellungen von Thokk entsprach. Zwei gekreuzte Schwerter auf dem Rücken, ein Schild mit seinem Wappen in der Hand, geschützt durch ein Kettenhemd und einen Helm, der mit Bärenfell überzogen ist. Und er hasste Trolle! Aber für Bären hatte er was übrig, denn er hatte als Kind immer Geschichten von dem „Ork in den Bergen“ gehört.

Moulwer mag vielleicht sehr schwach sein, weil er nur einen Anhänger hat, aber er ist rein rechtlich gesehen ein Gott. Auch wenn einige von den hinterhältigen Goldelfengöttern die Rechtslage anders interpretierten. Um seine Kraft zu mehren, muß er Anhänger gewinnen und dafür hat er Thokk. Sollte Thokk einen Anhänger finden, der Kleriker von Moulwer werden will oder Thokk selbst dies machen will, so hat er als Kleriker nur zugriff auf den ersten Grad, weil Moulwer einfach zu wenig Anhänger hat. Aber mit jedem Anhänger steigt seine Macht, der Rest liegt in der Hand des Meisters.

Eine Priesterkaste gibt es noch nicht, weil Moulwer auch hierfür noch zu schwach ist.

Bleibt nur noch viel Spaß zu wünschen!