

ARCANA MECHANICA

DAMPF & DYSTOPIE

PANTHEON



IMPRESUM

AUTHOR

Bruno Pierucki

COVERMOTIV

KI generiert

INNENILLUSTRATIONEN

KI generiert

SATZ UND LAYOUT

Bruno Pierucki

VERSION: 0.0.253

ERSCHEINUNGSDATUM: 01 Jun 2025

Copyright © 2024 - 2025 by Nebenwelten

INHALTSVERZEICHNIS

1 Historischer Überblick – Der Aufstieg und Fall der Götter	2	3.6 Hydro, die Göttin des Wassers und der Emotionen	6
2 Die Zwölf Götter – Ihre Essenz und Manifestationen	3	3.7 Chronos, der Gott der Zeit und des Schicksals	7
3 Götter im Spiel	4	3.8 Nyx, die Göttin der Träume und Illusionen	7
3.1 Aethel	4	3.9 Bellator, der Gott des Krieges und der Gerechtigkeit	8
3.2 Morgoth, der Gott der Schatten und des Untergangs	5	3.10 Harmonia, die Göttin der Liebe und Schönheit	8
3.3 Terra, die Muttergöttin der Erde	5	3.11 Aethon, der Gott des Wissens und der Weisheit	8
3.4 Vulkan, der Gott des Feuers und der Schmiede	6	3.12 Discordia, der Gott des Wandels und des Chaos	9
3.5 Aerion, der Gott des Windes und des Himmels	6	4 Der Einfluss der Götter auf die Welt	10
		4.1 Kulte und Anhänger	10

****Einleitung:****

Geleitwort/Vorbemerkung: Eine kurze Einführung in die Rolle der Götter in eurer Spielwelt Arcanis. Erwähnung der Einzigartigkeit der Steampunk-Magie und des Ursprungs der Götter aus den Lunaris-Kristallen. Betone, dass die Götter nicht mehr in ihrer ursprünglichen Form existieren, aber immer noch allgegenwärtig sind.

Zweck dieses Regelwerks: Erkläre, dass dieses Dokument als Leitfaden für Spielleiter und Spieler dient, um die göttlichen Einflüsse in Kampagnen zu verstehen und zu nutzen.

HISTORISCHER ÜBERBLICK – DER AUFSTIEG UND FALL DER GÖTTER

* **Die Geburt aus Lunarisis:** * Erläutere den Ursprung der Lunarisis-Kristalle und wie sie auf Arcanis gelangten. * Beschreibe, wie die ersten Götter aus der Energie der Kristalle und der Magie der Welt entstanden sind. * Betone ihre ursprüngliche Rolle als mächtigste Wesen und Lenker der Geschehnisse Arcanis'. * **Das Goldene Zeitalter (Kurze Beschreibung):** * Eine Epoche, in der die Götter noch in ihrer vollen Macht agierten und Arcanis formten. * Wie die Götter mit den Sterblichen interagierten und ihre Domänen beeinflussten. * Mögliche Mythen oder Legenden aus dieser Zeit. * **Der Schatten der Macht – Die Götterkriege:** * Beschreibung der zunehmenden Machthunger und des Misstrauens unter den Göttern. * Auslöser und Verlauf der Ersten Götterkriege: Dauer (tausende von Jahren), Auswirkungen auf Arcanis und seine Bewohner (Zerstörung, Leid). * Namentliche Erwähnung wichtiger Schlachten oder Ereignisse, die die Welt prägten (optional, für mehr Tiefe). * **Der Große Aufstieg (Die Transzendenz):** * Die Erkenntnis der Götter, dass die Kriege zur Vernichtung Arcanis' führen würden. * Der gemeinsame, entscheidende Schritt: Der Aufstieg zur reinen Energie. * Die Auswirkungen dieses Aufstiegs auf die Welt (z.B. ein Verlust göttlicher Präsenz in ihrer alten Form, aber eine neue Art der Beeinflussung). * Die Unfähigkeit der Götter, ihre ursprüngliche Form wieder anzunehmen.

DIE ZWÖLF GÖTTER – IHRE ESSENZ UND MANIFESTATIONEN

* **Allgemeines zur Göttlichen Energie:** * Erläutere, dass die Götter nun reine Energie sind, die in der Welt zirkuliert. * Wie sich diese Energie manifestiert: * **Mystische Lebewesen:** Beschreibe, dass die Götter sich in magischen Kreaturen (elementar, mystisch, selten, z.B. ein riesiger Dampfgolem als Manifestation Volkans oder ein schwebender, leuchtender Gelehrten-Oktopus als Aethon) äußern können. Diese Kreaturen sind keine Götter, sondern lediglich *Ausprägungen* ihrer Energie, oft temporär und mit spezifischen göttlichen Zügen. * **Kontrolle von Sterblichen/Besessenheit:** Erkläre, dass Götter (oder Splitter ihrer Energie) die Körper von Sterblichen übernehmen und kontrollieren können. * **Freiwillige Kontrolle:** Ein Pakt mit einem Gott, bei dem der Sterbliche sein Einverständnis gibt (oft mit Risiken und Nebeneffekten). * **Unfreiwillige Kontrolle:** Eine ungewollte Besessenheit (selten und oft katastrophal). * **Zeichen der Kontrolle:** Wie Spieler und Spielleiter Anzeichen einer göttlichen Kontrolle erkennen können (Verhaltensänderungen, körperliche Merkmale, magische Signaturen). * **Konsequenzen:** Welche Folgen hat die Kontrolle für den Sterblichen und seine Umgebung? (z.B. Verlust der eigenen Persönlichkeit, neue Fähigkeiten, aber auch Zerstörung des Körpers bei zu langer Kontrolle). * **Vorstellung der einzelnen Götter (für jeden der 12 Götter):**

GÖTTER IM SPIEL

* **Name des Gottes:** (z.B. Aethel)

* **Domänen:** (z.B. Licht, Schöpfung, Inspiration)

* **Persönlichkeit und Charakter (als Energie):** Welche Eigenschaften dominieren ihre Energie? (z.B. Aethels Energie ist stets kreativ und drängend, wohl-tätig, aber auch blendend).

* **Typische Manifestationen (Mystische Lebewesen):** Gib 2-3 Beispiele, wie sich ihre Energie in Lebewesen äußern könnte. (z.B. Aethel: Licht-Homunkuli, flam-mende Kolibri-Feen, die alte Dampf-Drossel, die durch ihren Gesang Hoffnung verbreitet).

* **Typische Anzeichen bei Kontrolle/Besessenheit:** Welche Verhaltensweisen, körperlichen Veränderungen oder magischen Signaturen treten auf, wenn ein Sterb-licher von diesem Gott kontrolliert wird? (z.B. Aethel: Der Kontrollierte strahlt ein sanftes Licht aus, seine Ideen sprudeln über, er spricht in Metaphern des Be-ginns; der Kontrollierte entwickelt plötzliche Affinität zu feinmechanischen Uhren und ihren filigranen Details).

* **Ziele/Motivation als Energie:** Was will diese gött-liche Energie in der Welt erreichen oder beeinflussen? (z.B. Aethel: Will Schöpfung anregen, Innovationen fördern, neue Ideen verbreiten; Morgoth: Will den na-türlichen Verfall vorantreiben, Geheimnisse aufdecken, notwendige Zerstörung herbeiführen).

* **Beziehung zu anderen Göttern (optional):** Wenn relevant, wie interagieren diese Energien miteinander? (z.B. Aethel und Morgoth als gegensätzliche, aber notwendige Kräfte).

3.1 AETHEL

Göttin des Lichts und der Schöpfung

DOMÄNE

Sonnenlicht, Sterne, Geburt, Inspiration, Neuanfänge, Kunst

PERSÖNLICHKEIT

Wohl-tätig, warmherzig, kreativ, manchmal unnahbar in ih-rer Brillanz

SYMBOL

Ein aufsteigendes Gestirn, ein offenes Buch

Aethel ist die strahlende Quelle allen Lebens und jeder neuen Idee. Ihre Domänen umfassen das schimmernde Licht der Sonne und der Sterne, die Geburt von allem, was existiert, sowie die unendliche Inspiration für Kunst und neue Anfänge. Sie ist die Göttin, die den ersten Fun-ken des Seins entzündete und weiterhin das Wachstum und die Entfaltung des Universums überwacht. In ihrer Präsenz fühlen sich Sterbliche belebt und von einer tiefen Kreativität erfüllt, auch wenn ihre reine Brillanz manch-mal unerreichbar erscheint. Sie ist die Beschützerin der Unschuldigen und der Hoffnungsträger.

Aethel erscheint als eine Gestalt von leuchtender, ätherischer Schönheit, die von einem inneren Licht

durchdrungen zu sein scheint. Ihr langes, fließendes Haar gleicht feinen Goldfäden, die in der Sonne tanzen und manchmal wie winzige, sich drehende Zahnräder aus Licht erscheinen. Ihre Augen leuchten wie perfekt geschliffene, facettierte Diamanten. Ihre Gewänder sind aus schimmerndem, beinahe transparentem Stoff, der sich an den Rändern in filigrane, rotierende Zahnrad-Muster auflöst, als ob das Licht selbst durch ein Uhrwerk gefiltert würde. Manchmal sieht man an ihrem Rücken zarte, spinnennetzartige Flügel aus Messing und geschliffenem Kristall, die bei jeder Bewegung ein mechanisches Summen erzeugen, das sich mit dem Klang neuer Ideen vermischt. Ein subtiler Mechanismus in ihrem Diadem lässt kleine prismatische Linsen rotieren, die Licht in unzählige Spektren brechen.

3.2 MORGOTH, DER GOTT DER SCHATTEN UND DES UNTERGANGS

DOMÄNE

Nacht, Tod, Verfall, Zerstörung, Geheimnisse, das Unbewusste

PERSÖNLICHKEIT

Grimmig, unvermeidlich, gerecht, aber auch unerbittlich. Nicht unbedingt böse, aber notwendig

SYMBOL

Eine gesenkte Sanduhr, ein zerbrochener Spiegel

Morgoth ist die unausweichliche Kraft des Endes, der Dämmerung und des Verfalls. Seine Domänen umfassen die undurchdringliche Nacht, den Tod selbst, den natürlichen Kreislauf des Zerfalls und der Zerstörung, sowie die tiefsten Geheimnisse des Unbewussten und der verborgenen Wahrheiten. Er ist nicht böse im menschlichen Sinne, sondern eine notwendige Kraft, die sicherstellt, dass das Alte vergeht, um Platz für Neues zu schaffen. Er ist der Hüter der Toten und der Richter der Seelen, dessen Urteil gerecht, wenn auch grimmig und unerbittlich ist.

Morgoth erscheint als eine schlanke, aber mächtige Gestalt, gehüllt in tiefschwarze Roben, die scheinbar das Licht absorbieren. Sein Gesicht ist oft im Schatten verborgen oder von einem metallischen Helm bedeckt, der an ein Uhrwerk erinnert, dessen Zeiger langsam und unaufhaltsam voranschreiten. Seine Haut hat einen aschgrauen oder geäderten Elfenbein-Ton, und seine Augen glimmen wie glühende Kohlen in der Dunkelheit, manchmal mit einem winzigen roten Funkeln, das an eine verborgene mechanische Feder erinnert. Subtile, dunkel polierte Messing- oder Eisenelemente sind in seine Roben eingearbeitet und zeichnen sich als Skelettstrukturen oder Zahnradmuster ab. An seinem Handgelenk könnte eine alte, mechanische Sanduhr befestigt sein, deren fei-

ner Sand unaufhörlich durch winzige, gearbeitete Kupferrohre rieselt, die das Vergehen der Zeit symbolisieren.

3.3 TERRA, DIE MUTTERGÖTTIN DER ERDE

DOMÄNE

Fruchtbarkeit, Natur, Wachstum, Landwirtschaft, Erdbeben, Berge

PERSÖNLICHKEIT

Nährend, beschützend, aber auch wild und unberechenbar in ihrem Zorn

SYMBOL

Ein Baum mit tiefen Wurzeln, eine Erdkugel

Terra ist die nährenden und allumfassenden Mutter, aus der alles Leben hervorgeht und zu der alles zurückkehrt. Ihre Domänen umfassen die unendliche Fruchtbarkeit des Landes, die üppige Wildnis der Natur, das unaufhörliche Wachstum von Pflanzen und Tieren sowie die harte Arbeit der Landwirtschaft. Sie ist die Verkörperung der Berge, die die Welt tragen, und der Erdbeben, die ihre Kraft demonstrieren. Terra ist eine gütige und beschützende Göttin, die für ihr Volk sorgt, aber auch eine wilde und unberechenbare Kraft, die in ihrem Zorn die Erde erbeben lässt.

Terra erscheint als eine robuste, aber gütige Frau, deren Erscheinung die Urkraft der Erde ausstrahlt. Ihre Haut hat den Ton von fruchtbarer Erde und Moos, und ihr Haar ist dichtes, verworrenes Blattgrün, durchwoben von Ranken und Blüten. In ihr Haar sind manchmal kleine, glattgeschliffene Getriebe oder Zahnräder aus Holz oder Stein eingearbeitet, die das unaufhörliche Wachstum und die Zyklen des Lebens symbolisieren. Ihre Kleidung besteht aus erdigen Stoffen, die mit eingewebten Kupferdrähten oder bestickten Mustern von Zahnrädern und Pflanzenranken verziert sind. Ihre Arme und Hände sind kräftig, manchmal mit subtilen mechanischen Verstärkungen aus gewachsenem Holz oder gehämmertem Kupfer, die die Macht des Erdbebens und die Fähigkeit zur Schaffung andeuten. Ein tief im Boden verankerter Pflug, an dem subtile Dampfmechanismen zur Erleichterung der Arbeit erkennbar sind, könnte in ihrer Nähe zu sehen sein.



3.4 VOLKAN, DER GOTT DES FEUERS UND DER SCHMIEDE

DOMÄNE

Feuer, Vulkane, Handwerk, Zerstörung und Wiedergeburt, Transformation, Leidenschaft

PERSÖNLICHKEIT

Hitzig, impulsiv, mächtig, aber auch ein Meister des Schaffens

SYMBOL

Ein Hammer und Amboss, eine lodernde Flamme

Volkan ist die lodernde Seele der Welt, die die Kraft der Transformation und der reinen Leidenschaft verkörpert. Seine Domänen umfassen das zähmbare Feuer der Schmiede, die zerstörerischen und zugleich reinigenden Flammen von Vulkanen, die Kunst des Handwerks und der Schaffung von Meisterwerken, sowie den unaufhörlichen Kreislauf von Zerstörung und Wiedergeburt. Er ist eine hitzige und impulsive Gottheit, dessen Macht sowohl formt als auch verzehrt. Er ist der Schutzpatron der Handwerker und Künstler, die mit Leidenschaft und Hingabe ihre Werke schaffen.

Volkan ist eine beeindruckende Figur von muskulösem Körperbau, dessen Haut einen rußgeschwärzten oder vulkanisch-roten Teint hat. Sein Haar ist wie lodernde Flammen oder ein Wirbel aus glühenden Funken, und seine Augen glühen wie geschmolzenes Metall. Er trägt eine schwere Lederschürze, die mit Kupferplatten und Eisenbeschlägen verstärkt ist, deren Niete wie Zahnräder geformt sind. Seine Arme und Schultern sind oft unverhüllt und zeigen ausgeprägte mechanische Verstärkungen aus gehämmertem Stahl und glänzendem Messing, die die Kraft seiner Schläge beim Schmieden erhöhen. Rauch und Dampf steigen oft aus seinen Schultern oder seinem Rücken auf, als ob er selbst ein aktiver Hochofen wäre. Sein Hammer könnte einen Kolbenmechanismus oder sichtbare Federn haben, die die Wucht jedes Schlages erhöhen.

3.5 AERION, DER GOTT DES WINDES UND DES HIMMELS

DOMÄNE

Winde, Stürme, Wetter, Reisen, Freiheit, Kommunikation, das Unfassbare

PERSÖNLICHKEIT

Launisch, unbeständig, aber auch inspirierend und weitreichend

SYMBOL

Eine Feder im Wind, eine aufsteigende Wolke

Aerion ist der unsichtbare Atem der Welt, der alles durchströmt und verbindet. Seine Domänen umfassen die sanften Brisen und die tosenden Stürme, das wechselhafte Wetter, die unendlichen Reisen über Land und Meer, die grenzenlose Freiheit des Himmels und die Kommunikation zwischen allen Wesen. Er ist eine launische und unbeständige Gottheit, die in einem Moment sanft flüstert und im nächsten mit zerstörerischer Kraft tost. Dennoch ist er auch eine Quelle der Inspiration und ein Bote der weitreichenden Erkenntnisse, der alle Grenzen überwindet.

Aerion ist eine hochgewachsene und schlanke Gestalt, deren Körper fließend und beinahe ätherisch wirkt. Sein Haar ist wie ein Wirbelsturm aus hellgrauen und blauen Schleiern, die von winzigen, fliegenden Rotorblättern oder sich drehenden Propellern aus geschliffenem Silber durchzogen sind. Seine Augen sind von einem klaren Himmelblau, manchmal mit einem Muster aus feinen Uhrwerkslinien, die die Bewegung von Strömungen andeuten. Seine Kleidung ist aus leichtem, seidigem Stoff, der sich ständig im Wind bewegt, auch wenn kein Luftzug weht. An seinen Handgelenken oder Knöcheln trägt er oft fein gearbeitete Windmesser oder kleine, schwebende Kugel-Mechanismen, die die Luftströmungen messen. An seinem Rücken könnten sich elegante, mechanische Flügel entfalten, deren Lamellen wie Ventilatoren oder dampfbetriebene Gleiterblätter aussehen.

3.6 HYDRO, DIE GÖTTIN DES WASSERS UND DER EMOTIONEN

DOMÄNE

Ozeane, Flüsse, Regen, Gefühle, Intuition, Heilung, Geheimnisse der Tiefe

PERSÖNLICHKEIT

Fließend, tiefgründig, manchmal stürmisch, aber auch beruhigend und lebensspendend

SYMBOL

Eine Welle, ein Wassertropfen

Hydro ist die fließende Seele der Welt, die die Tiefe der Emotionen und die Geheimnisse des Lebens im Verborgenen birgt. Ihre Domänen umfassen die unermesslichen Ozeane, die lebensspendenden Flüsse und Seen, den erfrischenden Regen, die gesamte Palette der menschlichen

Gefühle, die feine Intuition, die Kraft der Heilung und die ungelüfteten Geheimnisse, die tief unter der Oberfläche lauern. Sie ist eine fließende und tiefgründige Göttin, die in einem Moment beruhigend und heilend wirkt und im nächsten mit stürmischer Leidenschaft überflutet.

Hydro erscheint als eine anmutige und geheimnisvolle Figur, deren Erscheinung sich ständig zu verändern scheint, wie das Wasser selbst. Ihr Haar ist ein Strudel aus tiefblauem und aquamarinem Licht, das in sich fließende, winzige Wasser-Zahnräder oder spiralförmige Pumpen zu enthalten scheint. Ihre Haut ist blass und schimmert feucht, und ihre Augen sind tief wie die Ozeane, manchmal mit einer mechanischen Iris, die sich mit den Gezeiten der Emotionen weitet oder verengt. Ihre Kleidung ist aus fließenden, meerblauen Stoffen, die mit Mustern aus feinen, wasserdichten Dichtungen, poliertem Kupfer und kleinen, funktionierenden Wasserpumpen verziert sind, die stetig winzige Wassertropfen freisetzen. Ihr Gang ist fließend und lautlos, und man hört oft ein subtiles, wie von einem leisen Wasserrad erzeugtes Geräusch, wenn sie sich bewegt.

3.7 CHRONOS, DER GOTT DER ZEIT UND DES SCHICKSALS

DOMÄNE

Zeitfluss, Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, Schicksal, Ordnung, das kosmische Gleichgewicht

PERSÖNLICHKEIT

Gleichmütig, unparteiisch, unausweichlich, weise

SYMBOL

Eine Sanduhr, ein sich drehendes Zahnrad

Chronos ist der unaufhaltsame Fluss der Zeit und der unbestechliche Hüter des Schicksals. Seine Domänen umfassen den unaufhörlichen Fortschritt der Zeit – die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft –, das unumstößliche Schicksal jedes Einzelnen und des Kosmos, die ewige Ordnung und das empfindliche Gleichgewicht des Universums. Er ist eine gleichmütige und unparteiische Gottheit, deren Urteil ohne Emotionen ist. Seine Existenz erinnert alle Sterblichen an die Endlichkeit ihrer Zeit und die Unvermeidlichkeit ihres Weges, aber auch an die Weisheit, die aus der Beobachtung des Zeitflusses gewonnen werden kann.

Chronos ist eine ernste und würdevolle Figur, deren Alter nicht fassbar ist. Er könnte als ein alter Mann mit einem langen, weisen Bart erscheinen, durch den sich winzige, komplizierte Uhrwerkmechanismen winden, oder als eine androgyne Gestalt, deren Gesichtszüge alterslos sind. Seine Haut hat die Patina von altem Messing oder verwittertem Marmor. Er trägt schwere, präzise gearbeitete Roben, die mit zahllosen, exakt laufen-

den Zahnrädern, Zeigern und komplexen Pendelmechanismen besetzt sind, die leise ticken. Seine Augen sind wie die Zifferblätter einer alten Uhr, die das Wissen aller Epochen widerspiegeln. An seinem Rücken könnten sich wie ein Zeitreaktor wirkende Konstruktionen aus Glasröhren, Dampfkolben und präzisen Zahnrädern befinden, die den Fluss des Schicksals symbolisieren.

3.8 NYX, DIE GÖTTIN DER TRÄUME UND ILLUSIONEN

DOMÄNE

Träume, Schlaf, Illusionen, Magie, Verzauberung, das Unterbewusstsein

PERSÖNLICHKEIT

Mysteriös, verführerisch, rätselhaft, kann sowohl hilfreich als auch gefährlich sein

SYMBOL

Eine Mondsichel, eine Spinnweb

Nyx ist die geheimnisvolle Herrin der Nacht, die die Schleier zwischen den Welten webt. Ihre Domänen umfassen die verborgenen Reiche der Träume, den tiefen und erfrischenden Schlaf, die faszinierenden Illusionen, die verführerische Magie, die Kunst der Verzauberung und die unergründlichen Tiefen des Unterbewusstseins. Sie ist eine mysteriöse und rätselhafte Göttin, deren Gaben sowohl hilfreich als auch gefährlich sein können, da sie die Grenzen zwischen Realität und Fantasie verwischt. Sie ist die Hüterin der verborgenen Wahrheiten und der flüchtigen Visionen.

Nyx ist eine verführerische und ätherische Gestalt, gehüllt in die Schleier der Nacht und der Täuschung. Ihr Haar ist wie ein Nachthimmel, durchsetzt mit funkelnden Sternen und winzigen, leuchtenden Nebelscheiben, die sich wie Hologramme verhalten. Ihre Haut ist blass, fast transparent, und ihre Augen sind tiefschwarz, manchmal mit einem scheinbaren Muster aus rotierenden Prismen oder Linsen, die Illusionen erzeugen. Ihre Kleidung besteht aus dunklem, fließendem Stoff, der mit eingewebten Lichtfasern und kleinen, mechanischen Projektoren ausgestattet ist, die ständig wechselnde, feine Lichtmuster oder illusionäre Bilder auf ihre Oberfläche werfen. An ihren Handgelenken oder am Hals könnten sich feine, klingende Spieluhren oder kleine Mechaniken befinden, die leise Lullabies spielen und den Übergang in die Traumwelt symbolisieren.

3.9 BELLATOR, DER GOTT DES KRIEGES UND DER GERECHTIGKEIT

DOMÄNDE

Krieg, Konflikt, Strategie, Tapferkeit, Opfer, aber auch Gerechtigkeit und Schutz der Schwachen

PERSÖNLICHKEIT

Streng, diszipliniert, manchmal brutal, aber auch ehrenhaft und schützend

SYMBOL

Ein Schwert und Schild, eine Waage

Bellator ist der unerbittliche Krieger und der unbestechliche Richter, der das Gleichgewicht zwischen Konflikt und Ordnung hält. Seine Domänen umfassen die grausame Realität des Krieges, den unvermeidlichen Konflikt, die strategische Planung und die rohe Tapferkeit der Krieger. Er ist derjenige, der Opfer fordert, aber auch derjenige, der die Gerechtigkeit durchsetzt und die Schwachen schützt. Bellator ist eine strenge und disziplinierte Gottheit, die in ihrer Brutalität auch Ehre und Schutz verkörpert. Er ist der Inbegriff von Stärke und der Verfechter der Gerechtigkeit, die manchmal nur durch das Schwert erlangt werden kann.

Bellator erscheint als eine imposante, stählerne Gestalt, deren Präsenz Stärke und unerschütterliche Entschlossenheit ausstrahlt. Er trägt eine Rüstung aus gehärtetem Stahl und poliertem Messing, deren Gelenke und Platten von sichtbaren Nieten, Schrauben und präzisen Federwerken zusammengehalten werden. Sein Helm ist oft mit einem Visier versehen, das wie ein komplexer Zielmechanismus aussieht, und sein Gesicht ist hart und entschlossen, oft von Kampfnarben gezeichnet. Seine Gliedmaßen könnten mit dampfbetriebenen Kolben oder Verstärkungen aus Kupfer und Eisen ausgestattet sein, die seine Schläge verstärken. An seinem Gürtel trägt er eine detailliert gearbeitete Waage, deren Schalen von winzigen Zahnrädern und Pendeln gesteuert werden, um seine unparteiische Gerechtigkeit zu symbolisieren. Rauch und Dampf könnten subtil aus seinen Schultern oder den Gelenken seiner Rüstung entweichen, ein Zeichen seiner unaufhörlichen Bereitschaft zum Kampf.

3.10 HARMONIA, DIE GÖTTIN DER LIEBE UND SCHÖNHEIT

DOMÄNDE

Liebe, Romantik, Freundschaft, Schönheit, Kunst, Musik, Tanz, Harmonie

PERSÖNLICHKEIT

Anmutig, leidenschaftlich, verbindend, manchmal eitel, aber immer mit dem Wunsch nach Ausgleich

SYMBOL

Eine Rose, ein Harfenspiel

Harmonia ist die Verkörperung der verbindenden Kräfte des Universums, die das Leben mit Freude und Sinn erfüllen. Ihre Domänen umfassen die leidenschaftliche Liebe, die zarte Romantik, die unzertrennliche Freundschaft, die erhabene Schönheit in all ihren Formen, die inspirierende Kunst, die melodiose Musik, den anmutigen Tanz und die universelle Harmonie. Sie ist eine anmutige und leidenschaftliche Göttin, die alle Wesen miteinander verbindet und das Beste in ihnen zum Vorschein bringt. Auch wenn sie manchmal als eitel wahrgenommen wird, ist ihr tiefster Wunsch stets der Ausgleich und die Einheit.

Harmonia ist eine Gestalt von anmutiger Schönheit und Eleganz, deren Erscheinung Harmonie und Anziehungskraft ausstrahlt. Ihr Haar ist ein Wirbel aus feinen, glänzenden Locken, oft verziert mit winzigen, mechanischen Blumen, deren Blütenblätter sich sanft öffnen und schließen, oder kleinen Musikbox-Mechanismen, die leise Melodien spielen. Ihre Kleidung ist aus fließenden, luxuriösen Stoffen, die mit zarten Stickereien aus Zahnrädern, Herzen und Musiknoten verziert sind. Ihre Augen sind warm und strahlend, manchmal mit einer inneren Mechanik, die winzige funkelnde Lichter erzeugt. An ihren Handgelenken oder Knöcheln trägt sie oft filigrane, klingende Schmuckstücke, die wie miniaturisierte Musikwerke oder Windspiele gebaut sind und bei jeder Bewegung sanfte Klänge erzeugen. Ihr Gang ist von einer beinahe mechanischen Perfektion, die doch völlig natürlich und anmutig wirkt.

3.11 AETHON, DER GOTT DES WISSENS UND DER WEISHEIT

DOMÄNDE

Wissen, Lernen, Bildung, Wissenschaft, Philosophie, Ge-

PERSÖNLICHKEIT

Neugierig, objektiv, unvoreingenommen, lehrend, manchmal distanziert

SYMBOL

Eine Eule, eine Schriftrolle

Aethon ist der unermüdliche Sucher nach Wahrheit und der Leuchtturm des Verstehens. Seine Domänen umfassen das endlose Streben nach Wissen, das lebenslange Lernen, die Grundlagen von Bildung und Wissenschaft, die tiefgründige Philosophie, die verborgenen Geheimnisse des Universums und die Vielfalt der Sprachen. Er ist eine neugierige und objektive Gottheit, die unvoreingenommen lehrt und Wissen ohne Grenzen verbreitet. Manchmal wirkt er distanziert in seiner reinen Erkenntnis, doch er ist der ewige Mentor, der die Sterblichen auf ihrem Weg zur Erleuchtung begleitet.

Aethon ist eine intellektuelle und oft ruhige Gestalt, deren Augen von tiefer Erkenntnis zeugen. Er könnte als eine Person in eleganten, aber funktionalen Gewändern erscheinen, die mit zahllosen kleinen Taschen und Halterungen für Schreibgeräte, Messinstrumente und winzige, aufklappbare Teleskope versehen sind. Seine Haut hat oft einen leicht pergamentfarbenen Ton, und sein Haar ist von einem dezenten Braun oder Grau, das von feinen, sichtbaren Kupferdrähten durchzogen ist, die wie neuronale Netze wirken. Eine Brille mit mehreren Linsen oder ein Monokel, das von einem komplexen Mechanismus gehalten wird, ist oft auf seiner Nase zu finden. Er könnte einen Rückengestützten Apparat aus Zahnrädern, Hebeln und Büchern tragen, die sich mechanisch öffnen und schließen können, um Wissen zu präsentieren. Leise Klacker- und Klappergeräusche von drehenden Zahnrädern begleiten seine Bewegungen.

3.12 DISCORDIA, DER GOTT DES WANDELS UND DES CHAOS

DOMÄNE

Veränderung, Innovation, Schabernack, Chaos, Täuschung, Glück, unerwartete Wendungen

PERSÖNLICHKEIT

Unberechenbar, verspielt, zerstörerisch, aber auch katalytisch und notwendig für Entwicklung. Nicht unbedingt böse, aber ein Quell der Unsicherheit

SYMBOL

Ein verschlungener Knoten, ein Würfel

Discordia ist die unvorhersehbare Kraft, die die Stagnation durchbricht und neue Wege eröffnet, oft durch die Schaffung von Unordnung. Ihre Domänen umfassen den unaufhörlichen Wandel, die unerwartete Innovation, die spielerischen Schabernack, das reine Chaos, die kunstvolle Täuschung, die Launen des Glücks und die überraschenden Wendungen des Schicksals. Sie ist eine unberechenbare und verspielte Göttin, die sowohl zerstörerisch als auch katalytisch wirken kann, da sie notwendige Entwicklungen durch Unordnung herbeiführt. Sie ist die Hüterin der Unsicherheit und die Verkörperung der Idee, dass aus dem Chaos Neues entstehen kann. Sie ist nicht böse, aber eine unkontrollierbare und oft missverstandene Kraft.

Discordia ist eine Gestalt, deren Erscheinung ständig zu wechseln scheint, chaotisch und doch faszinierend. Ihr Haar ist ein wilder, unordentlicher Wirbel aus verschiedenen Farben und Texturen, durch den sich lose Kabel, unzusammenhängende Zahnräder und zersplitterte Uhrengläser winden. Ihre Kleidung ist eine chaotische Collage aus verschiedenen Stoffen, Mustern und Texturen, die mit losen Fäden, abstehenden Nieten und unpassenden Schnallen versehen ist. Ihre Augen sind von verschiedenen Farben oder scheinen unregelmäßig zu zucken, manchmal mit einem verzerrten, inneren Uhrwerk. Manchmal ist an ihrem Körper eine Ansammlung von unzusammenhängenden mechanischen Teilen zu sehen, die sich unregelmäßig bewegen und Klappergeräusche erzeugen. Ihr Gang ist sprunghaft und unvorhersehbar, und ihre Bewegungen erzeugen oft ein raschelndes oder unharmonisches Geräusch von lose sitzenden Metallteilen. Sie könnte einen Schirm oder einen Gehstock tragen, der sich auf unerwartete Weise verwandelt oder auseinanderfällt.



DER EINFLUSS DER GÖTTER AUF DIE WELT

* Wie beeinflussen die Götter (als Energie) die Technologie, die Magie, die Gesellschaft und die Politik auf Arcanis?

* **Göttliche Omen und Zeichen:** Wie zeigen sich die Götter jenseits direkter Manifestationen? (z.B. unerklärliche technische Fehlfunktionen, plötzliche Wetterphänomene, seltsame Träume, die mit göttlichen Energien korrelieren).

4.1 KULTE UND ANHÄNGER

Die transzendenten Götter Arcanis mögen ihre ursprüngliche Form verloren haben, doch ihr Einfluss hallt in vielfältiger Weise wider – nicht zuletzt durch Gemeinschaften von Sterblichen, die sich ihrer Verehrung verschrieben haben. Diese Kulte und Anhänger, so unterschiedlich wie die Götter selbst, suchen in den subtilen Manifestationen göttlicher Energie, den Lehren der Vergangenheit oder den Prinzipien ihrer Schutzpatrone Sinn, Macht oder Inspiration. Ihre Praktiken und ihr Einfluss prägen die Gesellschaft Arcanis auf unvorhersehbare Weise.

DER BUND DER LICHTBRINGER

Die Verehrung Aethels, der strahlenden Göttin des Lichts, der ursprünglichen Schöpfung und der unerschöpflichen Inspiration, manifestiert sich in einer einzigartigen, weitläufigen Struktur, die eher einem lebendigen Netzwerk als einer starren Hierarchie gleicht. Ihre

Anhänger, die sich selbst oft als "Lichtbringer" bezeichnen, sind über die Lande verstreut und teilen eine gemeinsame Hingabe an die Entfaltung neuer Ideen, die Förderung von Wissen und die Verbreitung von Kreativität in all ihren Formen.

Im Kern dieser Gemeinschaft steht die Überzeugung, dass Aethels göttliche Energie in jedem Funken der Inspiration und in jedem Akt der Schöpfung gegenwärtig ist. Daher liegt der Fokus der "Lichtbringer" primär auf der individuellen Entdeckung und dem freimütigen Austausch von Erkenntnissen. Formale Ränge oder starre Autoritäten sind selten; der Respekt innerhalb der Gemeinschaft wird vielmehr durch die Qualität und den Einfluss der hervorgebrachten Ideen und Werke erworben. Jene Individuen, deren Innovationen besonders bahnbrechend sind oder deren Weisheit ein tiefes Verständnis der Welt offenbart, genießen hohes Ansehen und werden oft als "Meister der Funken" geehrt – Leuchtfeuer des Fortschritts, deren Einfluss weit über ihre unmittelbare Umgebung hinausreicht.

Dennoch existiert eine bedeutende Institution, die als zentraler Anlaufpunkt für das Streben nach Wissen und kreativer Entfaltung dient: die Akademie des Lichts". Diese Einrichtung ist weniger als traditionelle Kirche zu verstehen, sondern vielmehr als ein lebendiges Zentrum des Lernens und der Innovation. Hier versammeln sich Gelehrte, Erfinder, Künstler und Denker, um gemeinsam die Geheimnisse der Welt zu erforschen und neue Möglichkeiten zu erschaffen. Der Fortschritt innerhalb der Akademie ist durch wohlstrukturierte Stufen des Verständnisses und der praktischen Anwendung kreativer

Fähigkeiten gekennzeichnet. Novizen beginnen mit den Grundlagen, während höhere Grade tiefgreifendes Wissen und die Fähigkeit zur Hervorbringung bedeutender Werke erfordern. Die Akademie des Lichts dient somit als Katalysator für Aethels Einfluss, indem sie das Potenzial ihrer Anhänger kultiviert und ihnen eine Plattform bietet, ihr Licht in die Welt zu tragen. Ihr oberstes Ziel ist es, den Funken der Neugier zu entfachen, das Feuer der Kreativität zu nähren und so die Dunkelheit der Unwissenheit und Stagnation zu vertreiben.

* **Morgoth:** Der Orden der Schleier, Die Konklave der Schatten * **Morgoth (Schatten, Untergang, Geheimnisse):** * **Geheimnisvolle Hierarchie:** Könnte eine geheime, streng gehütete Hierarchie mit kryptischen Titeln und Initiationsriten haben. Der Aufstieg könnte durch das Enthüllen von Geheimnissen oder das Meistern dunklerer Künste erfolgen ("Hüter der Schleier", "Meister des Stillen Pfades").

* **Terra:** Der Bund der Erde, Die Gemeinschaft der Wurzeln * **Terra (Erde, Natur, Wachstum):** * **Erdverbundene Struktur:** Könnte eine Hierarchie basierend auf dem Wissen um natürliche Zyklen und der Fähigkeit, das Land zu pflegen, haben. Ältere "Älteste der Erde" oder "Hüter der Saat" könnten Respekt genießen. * **Möglicherweise Stammesstrukturen:** Die Klerisei könnte in lose Gemeinschaften oder Stämme organisiert sein, die bestimmte heilige Orte oder Naturbereiche betreuen.

* **Vulkan:** Die Gilde der Flamme, Der Orden des Amboss * **Vulkan (Feuer, Schmiede, Transformation):** * **Gildenähnliche Struktur:** Könnte einer Handwerks Gilde ähneln, mit Lehrlingen, Gesellen und Meistern der Schmiedekunst (sowohl wörtlich als auch metaphorisch für spirituelle Transformation). Der "Hochmeister des Amboss" könnte eine zentrale Figur sein. * **Feuerpriester:** Spezialisierte Kleriker, die sich der rituellen Nutzung des Feuers widmen und in verschiedenen Graden der Beherrschung aufsteigen.

* **Aerion:** Der Bund der Winde, Die Versammlung der Himmelsstreiter * **Aerion (Wind, Himmel, Freiheit):** * **Fließende Hierarchie:** Könnte eine flexible Hierarchie sein, die sich nach den "Windrichtungen" ändert. Respekt für jene, die weite Reisen unternommen haben oder über tiefes Wissen über die Luftströmungen und das Wetter verfügen ("Himmelswanderer", "Ätemmeister"). * **Möglicherweise lose Orden von Luftschiff-Piloten:** Diejenigen, die die Lüfte beherrschen, könnten eine besondere Stellung haben.

* **Hydro:** Der Zirkel der Tiefen, Die Gemeinschaft der Quellen * **Hydro (Wasser, Emotionen, Intuition):** * **Tiefgründige Hierarchie:** Könnte auf dem Grad der emotionalen und spirituellen Tiefe basieren. Ältere Özeanweise oder "Quellenmütter" könnten als spirituelle Führer dienen. * **Orden von Heilern:** Kleriker, die sich der Heilung durch Wasser und emotionale Unterstützung widmen, könnten in Rängen aufsteigen.

* **Chronos:** Der Orden der Zeit, Die Konklave der Chronographen * **Chronos (Zeit, Schicksal, Ordnung):** * **Strikte, zeitbasierte Hierarchie:** Könnte eine sehr formale Hierarchie mit präzisen Rängen und Verantwortlichkeiten haben, die an den Lauf der Zeit

oder die Interpretation des Schicksals gebunden sind ("Chronographen des Schicksals", "Hüter der Zeitalter"). * **Möglicherweise ein Orden von Uhrmachern:** Diejenigen, die die komplexesten und genauesten Zeitmessinstrumente herstellen und warten können, könnten in hohem Ansehen stehen.

* **Nyx:** Der Zirkel der Träume, Die Konklave der Illusionen * **Nyx (Träume, Illusionen, Magie):** * **Verschleierte Hierarchie:** Könnte eine Hierarchie haben, die auf dem Grad der Beherrschung von Illusionen und der Deutung von Träumen basiert, oft in Geheimhaltung gehüllt ("Webmeister der Träume", Architekten der Illusionen). * **Möglicherweise Zirkel von Magiern:** Diejenigen mit den stärksten magischen Fähigkeiten, insbesondere im Bereich der Illusion und des Unbewussten, könnten die höchsten Ränge bekleiden.

* **Bellator:** Der Orden der Gerechten, Der Bund der Schildwachen * **Bellator (Krieg, Gerechtigkeit, Schutz):** * **Militärische Hierarchie:** Könnte einer militärischen Struktur ähneln, mit Rängen wie "Hochstrategie", Ordensmarschall oder SSchildwache des Glaubens". Stärke, Disziplin und die Fähigkeit, Gerechtigkeit durchzusetzen, wären entscheidend. * **Orden von Kriegermönchen:** Eine Kombination aus spiritueller Hingabe und militärischer Ausbildung.

* **Harmonia:** Der Bund der Harmonie, Die Gilde der Klänge * **Harmonia (Liebe, Schönheit, Kunst):** * **Inspiratorische Hierarchie:** Könnte auf dem Grad der künstlerischen Meisterschaft und der Fähigkeit, Harmonie und Verbindung zu fördern, basieren. Respekt für herausragende Künstler, Musiker oder Vermittler ("Meister der Saiten", Architekten der Harmonie). * **Zünfte von Künstlern:** Ähnlich wie bei Vulkan könnten Zünfte existieren, in denen der Rang durch Können und Beitrag zur Schönheit bestimmt wird.

* **Aethon:** Der Zirkel des Wissens, Die Versammlung der Gelehrten * **Aethon (Wissen, Weisheit, Lernen):** * **Akademische Hierarchie:** Könnte einer Universität ähneln, mit verschiedenen Graden von Gelehrten, von Novizen bis zu Erzmagistern oder "Hütern der Bibliotheken". Wissen und intellektuelle Leistung wären entscheidend. * **Orden von Bibliothekaren und Forschern:** Diejenigen, die das meiste Wissen angesammelt und die tiefsten Einsichten gewonnen haben, stünden an der Spitze.

* **Discordia:** Der Bund der Abweichler, Die Versammlung des Wandels * **Discordia (Chaos, Wandel, Schabernack):** * **Anti-Hierarchie oder fluide Struktur:** Könnte bewusst keine feste Hierarchie haben, da dies dem Wesen des Gottes widersprechen würde. Respekt für jene, die den größten Wandel bewirken oder die besten (harmlosen) Streiche spielen (Agenten des Wandels", "Meister des Unerwarteten"). * **Möglicherweise lose Netzwerke von Unruhestiftern:** Individuen, die inoffiziell als einflussreich gelten, weil sie Veränderungen anstoßen.

* **Relikte und Artefakte:** Gibt es noch Artefakte aus dem Goldenen Zeitalter oder den Götterkriegen, die mit der ursprünglichen göttlichen Energie aufgeladen sind?

* **Göttliche Interventionen im Spiel:**



* **Wie Spielleiter Götter einsetzen können:**

* Als Quelle für Quests (z.B. ein göttlich kontrollierter NSC bittet um Hilfe, ein mystisches Wesen führt die Gruppe auf eine Spur).

* Als Hindernisse (z.B. eine göttliche Energie führt zu technischem Chaos, das die Reise der Gruppe behindert).

* Als NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere), die temporär kontrolliert werden.

* Als moralische Dilemmata (z.B. sollte man einen Sterblichen befreien, der von einem Gott kontrolliert wird, auch wenn der Gott Gutes bewirkt?).

* **Wie Spieler mit Göttern interagieren können:**

* Anrufung der Götter (Risiken und Belohnungen).

* Rituale, um göttliche Energien anzuziehen oder abzuwehren.

* Umgang mit Besessenheit (eigene oder von NSCs).

* Suchen nach göttlichen Manifestationen oder Relikten.

* **Balancing und Herausforderungen:**

* Tipps für Spielleiter, wie sie die Macht der Götter balancieren können, damit sie nicht überwältigend wirken.

* Wie man die langfristigen Auswirkungen von göttlicher Kontrolle oder Manifestationen auf die Welt und die Geschichte behandelt.



ANHANG

* **Liste bekannter, von Göttern kontrollierter Persönlichkeiten oder mystischer Lebewesen.** * **Stammbaum der Götter (falls relevant für die Geschichte).** * **Wichtige Orte auf Arcanis, die durch göttliche Energie oder Ereignisse geprägt wurden.**

Stil und Ton:

* Der Text sollte den **Steampunk-Charakter** widerspiegeln. Verwende Begriffe wie "Zahnräder des Schicksals", "Dampf der Schöpfung", "Ätherkolben der Götter", "Energie-Manifestationen", "mechanische Visionen". * Behalte einen **epischen, mystischen, aber auch leicht unheimlichen Ton** bei, der die Macht und Unberechenbarkeit der transzendenten Götter unterstreicht. * **Klarheit und Lesbarkeit** sind entscheidend. Vermeide zu viel Fachjargon, der nicht erklärt wird.

Diese Struktur sollte dir einen soliden Rahmen bieten, um ein umfassendes und faszinierendes Götterregelwerk für dein Pen-and-Paper-Rollenspiel zu erstellen.

ARCANA MECHANICA

DAMPF & DYSTOPIE

PANTHEON