

WEGE DER GÖTTER

ERWEITERUNGSREGELN ZUM FANTASY-ROLLENSPIEL

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge



AVENTURIEN®

VERLAGSLEITUNG
MARIO TRUANT

REDAKTION
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION
MELANIE MAIER

UMSCHLAGILLUSTRATION
SLAWOMIR MAPIAK

**UMSCHLAGGESTALTUNG
UND GRAPHISCHE KONZEPTION**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE
BOROS / SZIKSZAI, CARYAD, EVA DÜNZINGER,
JEFF HAUPT, IMA KRAMER, PORBERT LÖSCHE,
SLAWOMIR MAPIAK, MICHAEL PIETZER,
SWEN PARENBRÖCK, BRIAN TALBOT

Satz
TOBIAS HAMELMANN

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere
die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung
der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Zweite, überarbeitete Auflage

12023PDF



WEGE DER GÖTTER

REGELWERK ZU DEN GÖTTERN ABENTURERS
IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES

REDAKTION: THOMAS RÖMER

UNTER MITARBEIT UND MIT ERGÄNZENDEN TEXTEN VON
FLORIAN DOP-SCHAVEN, CHRIS GOSSE, TILMAN HAKENBERG, STEFAN KÜPPERS, KATHRIN LIEB,
OLAF MICHEL, PHILIPPE MINDACH, ELIAS MOUSSA, KATJA REINWALD, DANIEL SIMON RICHTER,
CHRISTIAN SAßENSCHIEDT, MICHELLE SCHWEFEL, ALEX SPOHR, MICHAEL UNTERBERGER,
MARK WACHHOLZ UND TYLL ZYBURA

MIT HERZLICHEM DANK FÜR KORREKTUR, REGELPRÜFUNG, TIPPS UND KRITIK AN
FRANK W. BARTELS, GERO EBLING, PATRIC GÖTZ, BJÖRN HINRICHS, CHRISTINE OELRICH,
PATRICK REED UND DIE DSA-REDAKTION

DANK AUCH AN DAS TEAM VON WIKI ABENTURICA
FÜR DAS ZUSAMMENTRAGEN DER FEHLERMELDUNGEN ZUR ERSTEN AUFLAGE

BASIEREND AUF DEN DSA4-REGELN ZUM GÖTTERWIRKEN
AUS DER BOX **GÖTTER & DÄMONEN** VON MOMO EVERS (RED.)

 **ULISSES
SPIELE**

İNHALT

Vom Werden der Welt: Mythologische Grundlagen	6	Religionen abseits des Zwölfgötterkults	160
Sikaryan und Nayrakis	12	Mein Tapam lebt ewig – Die Glaubendwelt der Waldmenschen...	160
Glauben, Furcht und Wissen – Aventurische Religion im Alltag	15	Geschwister der Wölfe – Die Glaubenswelt der Nivesen	168
Götter und Kulte – eine Geschichte des Glaubens.....	15	Folge deinem inneren Tier – Die Glaubenswelt der Gjalsker.....	175
Im Zeichen der Zwölfe – Glaubensalltag der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft...	20	Blutriten im Eis der Berge – Die Glaubenswelt der Ferkinas.....	178
Der Glaube an Rur und Gror	25	Zwischen Traum und Schmerz – Die Glaubenswelt der Trollzacker.....	181
Leben in der Wüste – die Verehrung Rastullahs.....	25	Nur die Stärksten überleben – Die Glaubenswelt der Fjarningen .	184
Glaubensalltag der ursprünglichen Völker.....	26	Dreifach vergossenes Blut – Die Glaubenswelt der Orks	187
Vom Ehebund in Aventurien	27	Aus Erde geboren – Die Glaubenswelt der Goblins.....	195
Tod und Bestattung.....	30	Furcht und Verehrung – der Glaube der Echsen	199
Die Aventurischen Kulte und ihre Priester	32	Der Schamanismus der Stammes-Achaz	209
Das Zwölfgöttliche Pantheon und Randkulte.....	32	Biene und Schlange – der Glaube der Norbarden.....	210
Bringer des Lichts – die Kirche des Praios	34	Rufer in der Wüste – der Glaube an Rastullah	215
Bote der Götter – die Kirche des Ucuri.....	43	Wir sind das Wunder! – Die Kirche von Rur und Gror	223
Der Weg des Schwerts – die Kirche der Rondra.....	45	All-umfassendes Leben – Sumu und ihre Kinder	226
Leben ist Kampf – die Kirche des Kor.....	54	Glaube und Weltsicht der Elfen.....	227
Unberechenbar wie die See – die Kirche des Efferd.....	58	Die Götter Myranors.....	229
Frei ist, wer Freiheit fordert – die Kirche des Swafnir	63	Verborgene Völker, versunkene Kulturen	231
Heim, Herd und Familie – die Kirche der Travia.....	66	Derische Macht in irdischen Regeln – Mirakel und Liturgien	237
Tod, Schlaf und Vergessen – die Kirche des Boron.....	73	Liturgien der aventurischen Götterdiener	248
Die grösste Offenbarung ist die Stille – die Puniner Kirche.....	74	Vom Vampirismus	290
Borons Reich ist die Ewigkeit – die alananische Boron-Kirche	79	Menschen und Wölfe – Von der Lykanthropie	298
Gnade auch im Tod – die Kirche der Marbo.....	82	Zum Spiel mit Göttern und Geweihten	299
Sechs ist eins, ist SIE – die Kirche der Hesinde.....	83	Pilgerreisen und Wallfahrten	299
Welterkenntnis ist Selbsterkenntnis – die Kirche des Nandus	90	Aberglaube in Aventurien.....	300
Selbstüberwindung und Stärke – die Kirche des Firun	94	Spieler-Tipps: Der Weg zum geweihten Helden – die Praxis	302
Schwan und Schneeflocke – die Kirche der Ifirn.....	100	Gott will es! – Tipps für den Spielleiter	308
Teil des ewigen Wandels – die Kirche der Tsa.....	103	Meisterhinweise: Die Quinions-Queste der Praioskirche	312
Nutze jede Gelegenheit! – die Kirche des Phex.....	108	Spieltipps zu Visionen und Prophezeiungen	314
Der Weg ist das Ziel – die Kirche des Aves.....	115	Anhänge.....	316
Früchte des Feldes, Früchte der Arbeit – die Kirche der Peraine....	119	Die Liturgien im Überblick.....	316
Feuerglut und Handwerkskunst – die Kirche des Ingerimm	124	Übersicht: Wunderwirken	320
Eherne Tradition, brennender Glaube – die Kirche des Angrosch	131	Religiöse Feste und Feiertage	323
Harmonie und Ekstase – die Kirche der Rahja.....	135	Index.....	326
Lust und Zwang – der Kult des Levthan.....	141		
Einig und doch vielfältig – der Bund des wahren Glaubens	143		
Vergänglichkeit und Versuchung – Ketzer, Sekten, Randkirchen ..	146		
Verbannt, doch nicht vergessen – der Gott ohne Namen.....	153		

VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser,

den Göttern sei Dank, es ist vollbracht: Die Umstellung der Kernregeln von DSA 4 ist mit diesem Band komplett! Nicht nur unsere Überlegungen zu möglichen oder nötigen Änderungen sowie die Anpassung an die fortlaufende aventurische Geschichte sind in diese Ausgabe eingeflossen, sondern auch die Wünsche vieler Spielerinnen und Spieler. Wir hoffen, dass diese Ausgabe im soliden Hardcover-Format Ihnen allen noch viele Jahre Freude bereiten wird.

Vor Ihnen liegt die Beschreibung des aventurischen Götterwirkens, und wie Sie schnell feststellen können, haben wir Ihnen von regeltechnischer Seite sehr viele Freiheiten gelassen. Von einigen Details abgesehen, hat sich auch an den Spielregeln zum Wirken von Mirakeln und Liturgien nichts Wesentliches geändert, so dass Sie mit einem schnellen Überblick wieder auf dem neuesten Stand sind.

Stattdessen haben Sie mit diesem Band Zugriff auf eine große Menge aventurischen Hintergrundwissens, sei es zur Mythologie und zur aventurischen Religionsgeschichte, zu den Kirchen der Zwölfgötter und der ihnen zugeordneten 'Halbgötter', zum Namenlosen, zu den animistischen Kulturen und Weltbildern der Waldmenschen, Nivsen, Orks, Goblins und vieler anderer 'ursprünglicher' Bewohner Aventuriens.

Nein, das heißt nicht, dass Sie als Spieler eines Geweihten oder gar als Spielleiter alles hier zusammengetragene Wissen über Aventurien auswendig lernen müssten – Tairach bewahre! Vielmehr können Sie sich hier nach Belieben bedienen, wenn Sie einmal bestimmte Details zur Struktur der Kirche Ihres Spieler-Geweihten oder als Spielleiter zu den Mysterien der Achaz benötigen. Die wichtigsten Informationen – die Sie sich wirklich einmal durchlesen sollten – finden Sie jeweils zu Beginn des entsprechenden Kapitels.

Wie schon bei der Erstellung der Box **Götter & Dämonen** war es uns ein besonderes Anliegen, auch den nicht zwölfgöttlichen Kulturen ein solides Glaubensfundament für ein stimmungsvolles Rollenspiel mit auf den Weg zu geben. Aventurien ist ein Land voller Gegensätze, ein bunter, ein phantastischer Kontinent. Gerade der kulturelle Hintergrund eines Aventuriers und seine Sicht auf die Welt sind eng mit seinem Glauben verbunden. Und es sind eben jene Unterschiede zwischen Charakteren, es ist gerade diese kleine Prise Zunder im Rollenspiel, die einer Figur und einer Spielwelt Leben einhauchen und einen Spieleabend – fernab jeder Plotlösung – zu einem unvergesslichen Erlebnis machen können. Entdecken Sie Spannendes, Infor-

matives und Erstaunliches, vielleicht gar Welterschütterndes und Empörendes, über den Glauben bislang eher stiefmütterlich behandelter kulturschaffender Völker und ihrer Sicht von der Entstehung Deres.

Wenn Sie bei der Lektüre Lust darauf bekommen, neben den Geweihten des Zwölfgötterpantheons – denen selbstverständlich auch in dieser Publikation viel Raum vorbehalten ist – einmal einen exotischeren Charakter darzustellen, haben wir unser Ziel erreicht. Jeder Glaubensrichtung ist für den eiligen Leser ein Kasten mit den wichtigsten Basisinformationen vorangestellt. Überdies haben wir für Sie Gebete jeder Kirche gesammelt und Hilfreiches und Interessantes über den Glauben in Aventurien generell aufbereitet.

Ehe Sie sich nun mit uns auf eine Reise durch die Glaubenswelten der kulturschaffenden Völker Aventuriens (und einiger anderer) begeben, möchten wir Ihnen noch ein paar Worte zum Geleit mit auf den Weg geben: Aventurische Geschichte und Geschehnisse wurden und werden nicht nur von der Macht des Stahls oder der Zauberei bestimmt, sondern stets auch vom Glauben an überderischen Beistand, an Götter, die sich um 'ihre' Welt sorgen und die den Sterblichen Leitstern und Hoffnungsträger sind.

Diesen Glauben zu interpretieren obliegt auch in Aventurien den Wesen, die glauben. Ihn stimmungsvoll in Ihre Rollenspiel-Runde zu integrieren obliegt jedem Spielleiter und jedem Spieler eines Geweihten, Priesters oder Gläubigen – aber auch allen anderen Charakteren und ihrem Umgang mit den Götterdienern Aventuriens. Soweit nicht explizit anders ausgewiesen, geben die Beschreibungen in diesem Band inneraventurisches Denken und Handeln wieder und bieten damit eine Grundlage für das Spiel 'in Rolle'.

Auch dieser Band wird Ihnen nicht alle Geheimnisse der aventurischen Kulte und Kirchen enthüllen – mit voller Absicht. Denn was wäre eine Welt, zudem eine phantastische Welt wie Aventurien, eine Welt der Abenteurer, wenn die letzten Rätsel bereits gelöst wären und es keine Geheimnisse mehr zu erkunden gäbe?

Mit einer Verneigung vor Momo Evers, deren Vorwort zu **Götter & Dämonen** ich hier schamlos ausgeschlachtet habe, vor allen Bearbeitern, Korrektur- und Betalesern und Ihnen als hoffentlich geneigtem Leser,

Düren / Erkrath, im Februar 2008

Thomas Römer

VOM WERDEN DER WELT: MYTHOLOGISCHE GRUNDLAGEN

Alle kulturschaffenden Wesen stellen die Fragen nach dem Werden, Sein und Sinn der Welt. So hat auch der Glaube an die Zwölfgötter Antworten gefunden, doch sind sie, geboren aus Überlieferungen, Offenbarungen der Propheten und Heiligen sowie Weissagungen, widersprüchlich und nur ein Teil der endgültigen Wahrheit.

Die Prophetin Illumnestra, der Aventurien die *Kosmogonika*, das heutige zwölfgöttliche Weltbild, verdankt, hat einmal gesagt, nur der Ewige Los könne die ewige Welt begreifen.

Die folgende Textsammlung aus verschiedenen Büchern des Zwölfgötterkults, ebenso wie die Fußnoten, stammen aus den Fragmenten eines halb verbrannten, momentan nicht namentlich zuzuordnenden Buches der Schlange, aufbewahrt im Garethes Hesinde-Tempel. Alle Quellen und Anmerkungen sind in Punkto 'Endgültige Wahrheit' mit gebotener Vorsicht zu behandeln – gerade auch, was die zwölfgöttliche Sicht der Dinge angeht. Auch können wir nicht alle mythologischen Texte, die bislang verfasst wurden, hier zusammentragen. An anderen Stellen im vorliegenden Band werden Sie daher auch weitere Aussagen zur mythologischen Vorgeschichte Aventuriens finden, einen Blick hinter den Schleier der Göttlichkeit auf Seite 13f.

LOS UND SUMU

»Als die Zeiten am dunkelsten waren, vernahm die Prophetin Illumnestra den Klang der Sphären, wurde erleuchtet und verkündete den Menschen Aventuriens die *Kosmogonika* – die Schöpfungssage der Welt Dere:

LOS, der Allgott, streifte durch die Unendlichkeit, als er SUMU erblickte. SUMU, die Urriesin, war aus sich selbst entstanden und ruhte. Ihr Anblick erzürnte LOS über alle Maßen, denn neben LOS sollte in der Ewigkeit nichts sein. Also beschloss LOS, SUMU zu töten; SUMU aber setzte sich zur Wehr. Es gelang ihr, LOS zu verletzen, bevor sie stürzte. Aus LOS' Wunden fielen zwölf Blutstropfen. Als LOS über der erschlagenen SUMU stand, bereute er plötzlich, was er getan hatte, und begann zu weinen. Da fielen tausend Tränen auf den Leib der SUMU herab.



Aus den zwölf Blutstropfen entstanden die zwölf Götter, aus den tausend Tränen aber entstanden die Menschen und alle lebenden Kreaturen, während die Haare aus dem Körper SUMUs zu den Pflanzen wurden. Die tausend Tränen des Allgottes fielen natürlich nicht alle gleichzeitig, sondern nacheinander. Aus den ersten Tränen wurden die Würmer, die Schnecken und die Spinnen, dann folgten die Fische und die Muscheln, dann die Eulen und die Adler, die Pferde und die Löwen und so fort. Aus den Tränen, die aus LOS' linkem Auge fielen, entstanden männliche Wesen, und aus den Tränen des rechten Auges weibliche. Da die Tränen nicht immer im Gleichtakt fielen, gibt es einige Wesen, die nur ein Geschlecht haben, so zum Beispiel die Einhörner, die alle männlich sind. Aus LOS' letzten beiden Tränen entstanden Mann und Frau.

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, 681 BF vom Kollegium der Zwölfgötter verfertigt, seither Schulbuch des Neuen Reiches; Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

DIE KREATUREN

»Die Entstehung des Lebens ist ein Wunder aus der tödlichen Vereinigung der Urprinzipien. Das magische Prinzip stammt von LOS, die schiere Lebenskraft von SUMU. Manche Kreaturen haben mehr vom ersten, andere mehr vom zweiten, und wo sie sich im Gleichmaß mengten, dort entstand das schöpferische Wesen des Menschen und seiner Schwestervölker.

[...] Am Anfang floss SUMUS Lebenskraft – Weise nennen sie das *Sikaryan* – in Strömen. Noch am Ende des Großen Kampfes gebar SUMU die Giganten, die Drachen und die Riesen. Im Überfluss der sprudelnden Lebenskraft entstanden so wundersame Wesen wie die Drachenschildkröte Lata, ja, Wälder und Flüsse, ganze Berge und Inseln wurden belebt und beseelt.¹⁾

Doch da in der sterbenden SUMU immer weniger Atem war, wurden alle ihre später geborenen Kreaturen sterblich. Die Bäume, Sträucher und Gräser, die im Ersten Garten entstanden, erhielten noch die Gabe der Wiedergeburt. [...] So ist auch bei allen Lebewesen die Lebenskraft in jenem von ihnen am stärksten, das als erstes entstand: Die Tierkönige und Baumkönige sind alle unsterblich.²⁾ Zwar leben diese Wesen inmitten der ihren, doch kann man ihnen die niemals erschöpfende Lebenskraft ansehen, und sie sind allem Lebenden Freund. Die Baumkönige tragen goldene Früchte das ganze Jahr; und die Tierherren goldenes Hauptgefieder, Geweih oder Mähnenhaar.«

—aus Geheimnisse des Lebens, Anatomische Akademie Vinsalt, Königskhadan-Ausgabe, 771 BF

DIE URZEIT – GIGANTENKRIEGE

Folgendes entstammt der 'heiligen' Originalfassung des Buches *Annalen des Götteralters* – Vom Anbeginn der Zeiten, in dem die Hesinde-Geweihten vieler Jahrhunderte zahllose Einzelsagen zueinander in Beziehung gesetzt haben.

¹⁾ Ist dies der Ursprung des Flussvaters? Andere Unsterbliche: Der Alte Drache Fuldigor soll auf seinem Rücken eine tausendjährige Eiche tragen. Der Riese Adawadt soll den Tulamiden das Leben eingehaucht haben. Sein *Sikaryan*?

²⁾ Die Elfen rufen die Tierkönige mit Elbenhörnern, deren Klang für ein Wesen beliebig weit hörbar ist. Druiden sollen hingegen bei den Pflanzenkönigen Rat suchen.

»SUMUs, der Weltriesin, Sterben dauerte Äonen, und viele Weise sagen, dass heute noch ein wenig Leben in ihrem Leib ist. So wie LOS aus der Hitze des Kampfes und der Reue über dessen Folgen die Geschöpfe entstehen ließ, so gebar auch SUMU in ihrer Not Wesen. Aus ihren blutenden Wunden quollen die Giganten, die den Göttern ebenbürtig sind. Diese zeugten, noch während sie sich selbst erhoben, die zwölf großen Drachen und die vierundzwanzig Riesen. Der ersterbende Atem SUMUs, der über ihren Leib strich, führte Samen mit sich, und aus ihrer Haut sprossen wie Haare die Pflanzen.³⁾

Als die Giganten ihren Blick über die neu entstandenen Sphären schweifen ließen, sahen sie, dass LOS' Kinder die Schöpfung bereits unter sich geteilt hatten und sie von ihrer Feste Alveran aus beherrschten. Da ergriff die Giganten großer Zorn, und sie sprachen: »Kommt, Brüder und Schwestern, wir wollen uns unseren Anteil an Schöpfung und Herrschaft erstreiten!« Und sie rotteten sich zusammen und zogen gegen die Gefilde von Alveran.⁴⁾ Ingra, den wir als Ingerimm kennen, war der Erstgeborene SUMUs, der noch aus ihrem Leib entstand, als das Feuer des Kampfes in ihr am höchsten loderte. Herr über die zwei Elemente Erz und Feuer, führte er die Feuerriesen in den Kampf, deren einziges Auge wie ein Vulkan glühte. Sein Bruder, ebenso alt und mächtig, war Efferd. Herr über Wasser und Wind, schickte er die Kraken, Haie und Wale und die zwölf Winde in die Schlacht. Firun, aus dem Welteis entstanden, das sich um SUMUs erkaltenden Leib legte, war der Anführer der Reifriesen, Frostriesen und Eisriesen. Und sogar die milde Peraine, Tochter SUMUs und Herrin des sechsten Elements, schickte ihre riesenhaften Kreaturen in den Kampf. Mit ihnen aber zogen die anderen Giganten, deren Namen keiner mehr kennt, obwohl sie so groß wie Berge waren, und deren Kinder, die Riesen, die Steineichen und Zedern als Waffen führten. Dennoch war der Heerbann der Giganten nicht vollständig. Ihr Bruder Satinav war vom ewigen LOS selbst noch gefesselt worden, SUMUs jüngste Tochter Tsa scheute den Kampf. Am schwersten aber wog das Fernbleiben der zwölf Großen Drachen, von denen zwei, Famerlor und Pyrdacor, in einem Zwist miteinander lagen. Als die Götter die gigantische Streitmacht über SUMUs Leib marschieren sahen, bereiteten sie sich zum Kampf. Praios befahl auf den Mauern, Rondra allein stellte sich vor die Tore der Feste, die Giganten mit dem Schwert zu empfangen.⁵⁾

Die Giganten schleuderten Berge und Feuerbrände gegen die Himmelsfestung Alveran. Die Gigantin Kauca⁶⁾ zerschmetterte die gleißende Zitadelle von Alveran, und Myriaden von leuchtenden Bruchstücken fielen zur Erde. Noch heute kann man diese an allen Gestaden Aventuriens finden, Leuchtstein oder Gwen Petryl genannt.

Dann aber schlugen die Götter zurück. Hesinde wob machtvolle Zauberei, Phex warf Nebel über die Giganten, Boron hüllte sie in Vergessen, und Rahja berauschte ihren Geist. Rondra fuhr mit Blitzspeer und Donnersturm unter sie, und jeder Schlag ihrer eterniumgoldenen Klinge fällte einen Giganten. Wo die Urriesen aber hinfielen, da kann man sie heute noch als Gebirge liegen sehen. Der größte der Giganten soll Raschtul geheißen haben. Er war der Vater von einhunderttausend Trollen⁷⁾ und so groß wie alle zusammen: 300 Meilen ragte er auf, und sein Haupt war kahl, weil ihm die nahe Sonne alle Haare versengt hatte. Raschtul war unverwundbar, denn sein Leib war unzerstörbarer Marmor. Doch Hesindes Weisheit, Nandus genannt, riet Rondra, nach seinem Hals zu schlagen. So gelang es der Donnergöttin, Raschtul den Kopf abzuschlagen, worauf der Gigant stürzte. Dreimal versuchte der unsterbliche Raschtul, sich wieder zu erheben. Erst als Boron den göttlichen Schlaf über ihn warf, blieb er liegen. Noch immer sickert aus Raschtuls Kopf, der zu seinen Füßen liegt, Blut, und so entsteht der gelbrote Mhanadi. Im Norden des Gebirges aber, das sein marmornes Leib war, speit sein Schlund heute noch blutigen Schaum hervor, und sein heißer Atem ist zuweilen bis nach Perricum zu spüren.⁸⁾ Der wildeste der Giganten hieß Ogeron. Er hatte bereits die Mauern von Alveran erklimmen und ergriff die friedliche Travia an ihrem Haupthaar, um sie zu verschlingen. Da traf ihn Praios' Sonnenszepter mit einem Blendstrahl, der alle Sphären erhellte. So groß war Praios' Zorn über den Unhold, dass Ogerons Leib in hundert mal hundert Stücke zersprang, die

auf Aventurien herabregneten. Die Klumpen, von Ogerons ungestillter und unstillbarer Fressgier erfüllt, erhoben sich nach hundert Jahren, und so kamen die Menschenfresser oder Oger in die Welt.

In den Eiszinnen wiederum wurden zwei Feuergiganten von Firuns Frostriesen im Eis gefangen gesetzt. Noch heute findet man dort zwei mächtige Tafelberge, die feurigen Atem und kochendes Blut ausstoßen. Dieses Blut von SUMUs Kindern (auch am Leib des Raschtul kann man es finden) erkaltet zu schwarzem Obsidian, den die Druiden gerne für ihre Dolche verwenden.

Der Kampf währte ein ganzes Zeitalter, und der Aufeinanderprall der beiden Heerscharen erschütterte Dere bis in die höchsten und tiefsten Sphären. Da schien es dem Unaussprechlichen, dem Dämonensultan, dass seine Zeit gekommen sei. Seine unheiligen Horden drangen aus allen Fugen und Ritzen der Welt und zogen Chaos und Verwüstung hinter sich her. Als die Dämonen ihren Fuß auf die Zweite Sphäre setzten, die Dere und Feste heißt, erzitterte der ganze Erdkreis, und Götter und Giganten verharnten in ihrem gewaltigen Kampf.

Tsa und Travia rieten jede ihren Geschwistern zum Frieden, und beide Parteien erkannten, dass sie durch einen Vertrag nur gewinnen konnten. Darum erschuf Praios aus sich selbst den strahlenden Ucuri, den ersten Halbgoth, und sandte ihn als Herold zu den Giganten.«

MADAS FREVEL

»So kam es in den Zeiten, als die Götter noch oftmals unter den Sterblichen weilten, dass Hesinde ein Kind gebar, eines Sterblichen Tochter. Gesegnet mit dem Geiste seiner Mutter und verflucht mit einer sterblichen Hülle war dieses Kind, Mada mit Namen.⁹⁾ Und als Mada sah, wie die Götter ihr Spiel mit den Menschen trieben, da dauerte sie ihr Schicksal. Sie flehte zu den Göttern, sie mögen den Menschen die Kraft geben, ihre Geschicke selbst zu lenken. Hesinde, Tsa und Phex erhörten die junge Frau. Doch dies reichte nicht aus, Madas Wunsch zu erfüllen, und die anderen der Zwölfe verschlossen sich ihrem Flehen. Doch als der Tag ihres Todes nahte, da bot Mada all ihre Kraft auf, und ihr Geist durchstieß die Sphären, auf dass sie wieder eins würden. Doch war sie zu schwach, die Sphären gänzlich zu eisen. Und so vermischten sich die Kräfte der Sterne mit Deres Kräften, und eine neue Kraft floss fürderhin durch alle Sphären. Als Praios dies sah, verfluchte er Mada ob ihres Frevels, bannte ihren Geist für immer in einen Stein und warf ihn an den Himmel, damit sie sehe, was sie angerichtet habe. Seitdem leuchtet uns das Madamal vom Firmament.«

DER KRIEG DER GÖTTER

VON DER STÜRZ DES NAMENLOSEN

»Finstere Bücher berichten, dass die Macht, die wir heute den Namenlosen nennen, aus dem ersten Blutstropfen entstanden sei, der aus LOS' Wunden auf SUMUs Körper tropfte. Dieser Tropfen war noch ganz mit der Wut

³⁾ Los' Kinder: die Zwölfgötter; Sumus Kinder: die Giganten

⁴⁾ Man beachte, wie gering die Zahl der göttlichen Verteidiger Alverans gewesen sein muss, wenn Ingerimm und Efferd, Firun und Peraine noch auf Seiten der Giganten, Drachen und Riesen standen.

⁵⁾ Wenn der Namenlose aus LOS' allererstem hasserfüllten Blutstropfen entstand, dann hat er sich wohl nicht an der Verteidigung beteiligt. Wer tat es ihm gleich? Griffen alle Giganten die Götter an?

⁶⁾ Der Kauca, auch als Altoum-Wind bekannt, ist der gefürchtete Taifunsturm des südlichen Perlenmeeres.

⁷⁾ Trolle als erste sterbliche Rasse? Heute existieren höchstens noch tausend ihrer Art in Aventurien.

⁸⁾ Ingerimm, dieser Überlieferung zufolge ein Bruder Raschtuls, lässt heute noch den Schlund, seines Bruders verwundbarste Stelle, als sein eigenes Heiligtum bewachen.

⁹⁾ Mada findet man – zum Teil unter anderem Namen – in fast allen Kulturen.

des Kampfes und dem Hass erfüllt, und dieser Hass habe sich auf alle von LOS durch SUMU erschaffenen Kreaturen (und so auch die anderen Zwölf) übertragen.«

—aus den Chroniken von Ilaris, Band 3, ca. 808 BF von einer verbotenen Hesinde-Sekte in Zorgan.

»Unter den Unsterblichen der Höheren Sphären war einer, der sich nicht in seiner Macht beschränken lassen wollte durch Pakte und Verträge. Darum stieg JENER hinab in die Dritte Sphäre und erbaute sich selbst einen Tempel.

Die Rieslinge hatten nach dem Fall ihres Schöpfers und Vaters Raschtul lange getrauert und einen gewaltigen Berg errichtet, über seinen Schlaf zu wachen.¹⁰⁾ Als das JENER sah, offenbarte er sich den Rieslingen und ließ sie im Goldenen Wald ein Heiligtum errichten, wo er sich leibhaftig verehren ließ.«

—aus Ma'zakaroth Schamaschtu – Das Daimonicon, sinngemäße Übertragung aus dem Zelemya-Echsichen

»Einst wurden die Menschen hochmütig und beteten, von dem Hohepriester Kerbhold angestiftet, zu dem falschen Gott. Immer größer wurde ihre Verblendung, und schließlich forderten sie die Unsterblichkeit für sich. Da hielten die Zwölfgötter Gericht über die Frevler, und der Götterkönig sprach sein Urteil. PRAios ließ Kerbhold¹¹⁾ und sein Gefolge durch seine himmlischen Greifen gefangen setzen und verurteilte ihn dazu, unsterblich, aber in seiner Tempelstadt gefangen, im zeitlosen Meer des Limbus verloren dahin zu treiben.

Nach Tausenden von Jahren flehte Kerbhold, seines ewigen Lebens müde, um Gnade. Doch PRAios erleichterte die Strafe nur geringfügig: Nun taucht die Stadt der Frevler alle dreizehn mal dreizehn Jahre irgendwo in der Dritten Sphäre auf. Und wem es gelingt, einzudringen und die Gefahren seines Palastes zu überleben, der soll Kerbhold töten und erlösen und mag dafür seine Schätze nehmen.«

—'Kerbhold der Ketzer', aus den Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten; Kaiser-Reto-Ausgabe, Gareth, 981 BF

»Einst war ein Zeitalter, da herrschte der Gott, den wir heute namenlos nennen, über den Erdkreis, und seine Herrschaft war unerschüttert für ein Äon. Und dennoch wollte der Namenlose nicht genug haben und griff gar nach den Sternen, hinter denen nur noch die gesichtslosen Horden des Dämonensultans lauerten.

[...] Der strahlende PRAios, die donnernde RONdra, der brüllende FAMerlor und andere Unsterbliche forderten unbarmherzig die Vernichtung von allem, was lebte in der Dritten Sphäre, damit solch ein Frevler nie wieder möglich werde. Die milde TRAvia und die liebeliche TSA aber sprachen für jene Götter, die um Nachsicht und Bedenken baten: "Sehet, unter den Sterblichen sind einige Handvoll, die sind ohne Fehl."

Doch der göttliche Richter und die himmlische Vollstreckerin wollten in ihrem Zorn nichts hören von Gnade: "Das Urteil ist gesprochen: Keinem der Sterblichen wird ein Unsterblicher Gnade erweisen." Da fügten sich die meisten der Götter.

HESinde und PHEx aber, die die Sterblichen liebten, sprachen bei sich: "Eine jede Kreatur ist einzig in ihrer Art. Solchen Verlust wollen wir nicht hinnehmen. Wenn auch nur zwölfmal zwölf von den Sterblichen überleben, so werden ihre Arten fortbestehen." [...] In einer Nacht erwählten die zwei Götter einen Berg, und mit aller Klugheit HESindes und aller Listigkeit PHExens erbauten sie tief unter den Wurzeln des Berges den Hort Thalami Sora, das heißt 'Zuflucht in der Verderbnis'¹²⁾. Nun hielten sie Rat, wie sie das Wort des PRAios wahren konnten und dennoch die Sterblichen retten. So errichteten sie noch in dieser Nacht mitten in der Stadt der Götzen-Diener eine diamantene Stele, darauf geschrieben stand: "Wer dem Einen Gott gehorcht, wird den Berg Thalami Sora meiden alle Zeiten." So kam es, dass die Unsterblichen keinem der Sterblichen Gnade erwiesen, und so kam es dennoch, dass zwölf Sterbliche, die klug waren,

die Stele zu lesen, die listig waren, sich aus der Stadt zu stehlen, und die treu waren im Herzen den Zwölfgöttern, zum Berg Thalami Sora gingen. Und da sie vom Geist HESindes und PHExens waren, fanden sie den Hort und erkannten, dass er Zuflucht war für zwölf mal zwölf Kreaturen. So ging ein jeder hin, versammelte elf andere seiner Art – diejenigen, die ihm die liebsten waren – und führte sie in den Hort.

Am nächsten Morgen erhob sich PRAios, und RONdra stieg von den Zinnen, und sie riefen zum Götterkrieg gegen den Namenlosen. Da zogen alle Götter und Drachen und Alveraniare herab, und der Kampf währte für ein Äon.

EFFerd sandte die zwölf Winde, und vorneweg tobte RONdra mit dem Donnersturm, und es war kein Friede zu Land und zu Wasser, und das Toben der Luft vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Sumpfschoten.

PERaine ließ die Felder und Wälder vertrocknen und verfaulen, und der einzige, der Ernte hielt, war der Hunger, und der Trotz des Humus vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Waldschraten.

EFFerd sandte die Zornflut, und sogar die Wälder und die Hügel mussten ersaufen, und der Zorn des Wassers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Fischmenschen.

INGERimm schwang seinen Hammer Malmar wie nie zuvor und erschütterte die Erde, und ganze Länder und Städte zerbrachen und stürzten in den Schlund der Erde. Und der Grimm des Erzes vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Wühlschraten.

FIRun sandte den hundertjährigen Winter, und Hagel und Reif begruben die Lande unter ewigem Eis, und der Hass des Eises vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Yetis.

INGERimm sandte das Wildfeuer, und Stein und Bein verglühten, und das Wüten des Feuers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Gestaltlosen.¹³⁾

Da entfesselten RONdra und FAMerlor ihren Sohn Kor, der ihnen eben geboren worden war, und der Schwarze Herr des Krieges stampfte über die Erde, und die letzten Diener des Namenlosen fielen in Hekatomben.¹⁴⁾

Und schließlich entsandten die Götter ihre Alveraniare, und sie wühlten das Land auf und kehrten das Oberste zuunterst, bis gewiss war, dass keiner mehr lebte.¹⁵⁾ Und in der letzten Ecke des Rauhen Landes fanden sie den Gott, den wir heute den Namenlosen nennen, und seine Macht war Qualm und Asche. Da kamen die Götter zusammen, und ein jeder trat einzeln vor, um ihn zu richten für den Bruch des ewigen Paktes des Mysteriums von Kha. Und sie nahmen ihm seinen Namen, Buchstabe für Buchstabe, und verstreuten die Buchstaben über ganz Dere, ein jeder von unbezwingbaren Wächtern bewahrt. Dann bildeten sie den Zwölfkreis, stießen den Namenlosen hinaus aus ihrer Mitte, und sprachen den Fluch: "Hinfort sollst du gehen, Namenloser, und sollst an keinem Tag des Jahres zurückkehren." Und der Namenlose ging, und seine Macht auf Dere war getilgt wie sein Name.¹⁶⁾

Da wurde selbst der Ewige LOS des Wachens müde, und das Äon ging zu Ende. [...] Da kamen die zwölf mal zwölf Erretteten aus dem Hort Thalami Sora und begründeten die neue Menschheit mit all ihren großen Rassen.¹⁷⁾

¹⁰⁾ Die Trollzacken liegen direkt nördlich des Kopfes des Raschtulswalles.

¹¹⁾ Kerbhold ist ein typisch trollischer Name.

¹²⁾ Auf der offiziellen Kaiser-Reto-Weltkarte ist im äußersten Westen eine gütend-ländische Stadt namens Telam Isoru eingetragen.

¹³⁾ Der Ursprung der Gestaltwandler?

¹⁴⁾ Hundertsfacher Opfertod

¹⁵⁾ Auch die Nivesen erzählen von der Verwüstung durch die Himmelswölfe und von der Vertreibung aus dem 'Rauen Land'. Die Nivesen waren nie (mehr?) bereit, etwas Neues aufzubauen, und die meisten ihrer Märchen enden tragisch.

¹⁶⁾ Verbannung an den Rand der Sechsten Sphäre?

¹⁷⁾ Menschheit meint hier wohl die Sterblichen aller Rassen – befellt, geschuppt, mit glatter Haut oder gefiedert.

Und da sie die Götter fürchteten und liebten, errichteten sie Scheiterhaufen und opferten von dem Wenigen, was sie noch fanden. Als der Rauch und der Glanz der Opfer nach Alveran drang, da versammelten sich auch die Götter und freuten sich des Lebens, das aus der Dritten Sphäre spross.»
—aus der geheiligten Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

DIE RÜCKKEHR DES NAMENLOSEN

»Von der Sternenleere: [...] Der Namenlose Gott aber war noch nicht geschlagen und tath sich seinen Weg brechen zurück in die Welth, an iener schwachsten Stell mitzwischen Gesetz und Leiden-schafft. Dabey tath er sich fuenf niuwe Tage schaffen, die nur ihm gehoeren. Darumbe sehet man noch heuth mitzwischen dem Bildt des Greiffen und dem Bildt der Stute die Namenlose Sternenleere, und darumb hat das Jahr nicht zwoelf mal dreiszig Tag, sondern dreihundertsechzigundfuenf.«

—aus Astrale Geheimnisse, Sammlung aus unbekannten Quellen, Niobara, 526 BF

»Da das Namenlose Macht hatte, da ward es mächtiger denn die Götter, und die Dämonen tobten ihm zum Gefallen. Da ging das Namenlose und nahm selbst den Gott der Sonne gefangen. Und es ward die erste Sonnenfinsternis, und auch der Mond ward verfinstert von den dämonischen Horden, die herabzogen. Und das Blendwerk, welches das Namenlose warf zwischen Dritte und Fünfte Sphäre, das war so mächtig, dass selbst die Götter nicht sahen, was auf Deren vor sich ging.¹⁸⁾ Denn das Namenlose trug die Siebengehörnte Dämonenkrone, und es war Marschall und Feldherr den Dämonen, die tobten nach seinem Befehle. Und ein Gehörnter trug das Halsband der Thargunitoth, und die Dämonen fuhren in die Toten und wandelten auf Deren, als ob sie ihnen gehörte. Und ein anderer Gehörnter trug den Mantel der Charyptoroth, und die Meere und Ströme wurden zu Blut. [...]«¹⁹⁾
—aus der Schriftrollensammlung der Silem-Horas-Bibliothek, Silem, Schriftrolle 237, aus dem Zelemya

»Als die Namenlosen Zeiten ihren Höhepunkt erreicht hatten, ließ der Dämonensultan das Ungeheuer los, das zu seinen Füßen kauerte. Es war die vielleibige Bestie – das Zerrbild des Lebens selbst.²⁰⁾ Brüllend, hechelnd und geifernd drang die Bestie in die Welt ein. So grässlich war ihr Anblick, dass die Menschen sich schreiend am Boden wanden und selbst Götter mit Grausen ihr Antlitz bedeckten. Jene aber, die der Bestie entgegentraten, führten einen Kampf, der aussichtslos schien. Ihr grotesker Leib wuchs mit jedem Treffer, und selbst magischer Stahl hatte keine Kraft wider sie. Gift schoss aus ihrem Maul, und wo ihr Speichel hintroff, da entstanden die vier Sümpfe des Todes.²¹⁾ Waffen von Endurium gewannen die Helden, doch der Saft der Bestie kroch die Klängen hoch und tötete jeden. Waffen von überderischem Titanium führten die Alveraniare, aber wo eine Klinge traf, da wuchs ein Spinnenbein hervor, groß wie ein Mammutbaum. Waffen von ewigem Göttergold führten die Götter, doch selbst das Blut der Bestie war brennendes Gift, und brodelnde Ströme und saure Seen verwüsteten das Land. Tausend mal tausend Menschen verschlang die Bestie, und jeder Leib machte die ihren größer.

Unter den Kämpfern der Welt aber waren drei Gigantenweiber: Hazaphar die Gelbe, die war einhundert Meilen groß, Mithrida die Rote, die war zweihundert Meilen groß, und Sokramor die Schwarze, die war dreihundert Meilen groß. Und da sprach Hazaphar: "Gegen dieses Ungeheuer kann das Leben allein nicht bestehen, und keine Waffe ist geschmiedet gegen es. Aber wenn Leben und Waffe sich verbinden zum Kampfe, dann muss auch die Bestie vergehen." Und als sie das gesprochen hatte, verwandelten sich die drei Schwestern in Klängen, und sie riefen die anderen Unsterblichen herbei.²²⁾

Da griffen die stärksten der Götter zu den neuen Waffen: Ingerimm griff nach der Gelben Klinge, Rundra schwang die Rote Klinge, doch die Schwarze Klinge war so schwer, dass nur Kor sie heben konnte. Abermals kämpften die Götter gegen die Bestie, und die Gigantenwaffen schnitten wie Sichel durch deren Leiber. Tausend Ungeheuer zeugte die Bestie, die weil die drei Götter mit ihr kämpften. Doch die anderen Götter und Helden waren wachsam, und sie bezwangen jedes Ungeheuer nach seiner Art. Schließlich warf Firun ewiges Eis über die ganze Brut. So kam es, dass die Bestie besiegt und eingekerkert wurde. Die drei Gigantenklingen aber waren im giftigen Blut der Bestie brüchig geworden, und das Leben der Gigantinnen war nur noch schwach, und so legten die Unsterblichen die drei zur Ruhe, auf dass sie sich vielleicht dereinst wieder erheben mögen.²³⁾ Als der Dämonensultan aber sah, dass die Bestie besiegt war, da zog er sich in die Abgründe jenseits der Sterne zurück. Rings um das gestirnte Bollwerk des Zwölfkreises aber errichtete er zwölf Heerlager, und für jeden Tag des Zwölfkreises bestimmte er einen dämonischen Wächter, zu melden, wann die Wachsamkeit der Götter und Menschen erlahmen sollte."²⁴⁾

—vereinfachte Abschrift aus dem Arcanum, 1008 BF

»... So wurde der Namenlose nochmals besiegt. Da ergriffen ihn die sechs Hohen Drachen, und die sechs Alten Drachen führten ihn hinaus an den Rand der Welt, wo der Abgrund brodelte. Die Alveraniare stiegen herab in die Dritte Sphäre und verkündeten das Urteil und meißelten den heiligen Spruch ein auf jedem Kontinent, damit die Sterblichen für alle Zeiten vom Sturz des Namenlosen wüssten. Der Namenlose aber wurde am



¹⁸⁾ Könnten Finsternisse des Madamals (Mada steht in der Sechsten Sphäre) durch dämonische Manifestationen im Limbus (dem Weg in die Dritte Sphäre) entstehen? Bej Kelhachamada?

¹⁹⁾ Die zwölf Erzdämonen als Antithesen zu den zwölf Göttern.

²⁰⁾ Das Omegatherion.

²¹⁾ Vermutlich das Totenmoor und das Nebelmoor, die Echsen Sümpfe und der Mysob.

²²⁾ Auch eine der Sagen vom Infundibulum – Hesindes Trichter – berichtet von dieser Schlacht.

²³⁾ Eine sehr genaue Beschreibung der Schwarzen Sichel, Roten Sichel und der Gelben Sichel. Sie bestehen trotz ihrer Größe aus brüchigem Schiefer! Der Firun-Glaube behauptet vom Hängenden Gletscher in der Schwarzen Sichel, Firun habe darunter etwas begraben.

²⁴⁾ Ursprung der dämonologischen (namenlosen?) Schule von den (dämonischen) Tagesherrschern, die bei Beschwörungen angerufen werden sollen?

Rande der Welt angekettet, geschmiedet in die Bresche, die er selbst in die Sphären geschlagen hatte, hinter sich den grauenvollen Abgrund des Nichts und das Heulen Tausender Dämonen, die an seinem Leib zerren.«²⁵⁾

—aus der heiligen Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

DIE FRÜHEREN VÖLKER

Immer wieder lassen sich Andeutungen finden, dass die Menschen, Elfen und Zwerge nicht die ersten (und auch nicht die letzten) kulturschaffenden Wesen sind, die Dere erobert haben. Zuweilen findet man auch Erzählungen, denen zufolge die Götter ein Volk als erstes und auserwähltes erschaffen haben – häufig verbunden mit der Moral, dass dieses Volk seinen erhabenen Status durch einen Frevel verloren hat. Die meisten derartigen Quellen sind jedoch Märchen und Fabeln, deren Inhalt vor allem moralischer Natur ist und denen die geschichtlichen Fakten und Zusammenhänge völlig abhanden gekommen sind. Einige Vertreter alter Hochkulturen leben noch heute auf Dere, auch wenn die Zeiten, in der ihre Völker über Dere herrschten, längst vergangen sind. Zu nennen wären hier die mächtigen Drachen, aber auch die Riesen, Trolle und Zyklopen. Die Gründe für den Untergang jener und anderer Kulturen liegen allzu häufig im Dunkeln. Dennoch haben in den letzten elf Zeitaltern Völker ihre Gelegenheit bekommen, die Geschehnisse der Welt zu gestalten, hoch zu den Göttern empor zu steigen oder tief zu fallen.

DAS ERSTE VOLK DES PRAIOS

»Wahrlich, höre nun von des PRAios' erster erwählter Rasse, den Ucurianern, auch Gryphonen genannt, denen der Ewige Los ein eigenes Zeitalter bestimmte.«²⁶⁾ Den Menschen gleich waren sie, mit hohen Schultern und von edler Gestalt, doch zugleich von Haupt und Haar wie Löwen, Tiger und Katzen.²⁷⁾ Sie beherrschten die Himmel und die Erden, die ihnen PRAios zum Lehen gegeben hatte, denn sie ritten auf Adlern und fuhren auf Schiffen, die von Riesenfalken gezogen wurden. Und Aurelia, die Stadt aus Gold, war nichts anderes als die ewige Krone des Götterfürsten selbst.²⁸⁾ Ihre Kriegerkönige erbauten Pyramiden, die an die Wolken stießen, und darauf brannten Feuer, Weihrauch und Edelsteine, um Sonne und Sturm zu huldigen. Ein Äon herrschten die himmelfahrenden Katzenrassen, den Göttern zum Gefallen.

Als aber ihr Zeitalter zu Ende ging, da sprach der König der Könige sein Urteil: Wo sich der unbeugsame Sinn und die strahlende Erscheinung der Löwen und der Gerechtigkeitssinn und der Scharfblick der Adler trafen, da vereinte er Löwenleib und Adlerleib, und PRAios' treueste Diener erhoben sich leibhaftig zu ihm als die Greifen. Jene, welche seinem blendenden Blick nicht standhalten konnten, verstreute er heimatlos in alle Winde, und als Sphingen suchen sie seitdem nach der Weisheit, die ihnen einst mangelte. Die Frevler jedoch, die seinem Willen trotzten, die stieß er hinaus aus der Welt, den Dämonen zum Fraß und zur Willkür, und als Irrhaken müssen sie umgehen mit schwarz-struppigem Gefieder, von höllischem Feuer umspielt. Aurelia aber, die Stadt aus Gold und Krone des Götterfürsten, liegt noch immer dort, wo sie der Sonne am nächsten ist.«²⁹⁾

—aus Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des heiligen Hüters, 849 BF

DER URSPRUNG DER KULTURSCHAFFENDEN VÖLKER

»Als die Schöpfung vollendet war,³⁰⁾ beschlossen sie, einen von ihrer Art zu erschaffen und ihn Mensch zu nennen. Darauf stiegen sie hinab und kamen im Tempel des Lebens im Herz der Dritten Sphäre zusammen. Schwer stieg der Atem SUMUs empor, und manche Kreatur wartete auf ihre Entstehung. Doch um den Menschen zu machen, brauchte es mehr als schiere Lebenskraft.

HESinde sammelte die Elemente und fügte sie zum reinsten aller Stoffe zusammen, dem Stein der Weisen. Diesem gab PRAios den Sinn für Recht und Unrecht hinzu. PHEX trat herbei und fügte heimlich die Listigkeit und den Eigensinn hinzu. Alle anderen Götter forderten ebenso für den Menschen jene Tugenden, die ihnen die liebsten waren. Da sprach HESinde: »Bedenket, meine Geschwister, wie es mit jedem Kunstwerk ist: Wohl gewinnt es mit jeder Zier und mit jedem Kunstgriff, doch es kommt der Augenblick, da tut der Übereifrige zu viel des Guten.« Und PRAios mahnte die Götter gar, dass ihre Wünsche widerstreitend seien. Doch da der Götterfürst schon seinen Willen gehabt hatte, wollten die anderen Götter nicht zurückstehen. Und ein jeder trat hinzu und legte seine Tugend in den Stein der Weisen.

Wer weiß, ob es PHEXens Eigensinn war, der mit PRAios' Gehorsam stritt, oder der Zwist zwischen RONdras Kampfesmut und TRAVias Friedensliebe, oder manch anderer Zwiespalt? Unter der Last aller Tugenden, denen niemand zugleich genügen kann, zersprang der Stein der Weisheit, und Myriaden von Splittern regneten in die Schöpfung.

Jede Kreatur, die von einem der göttlichen Splitter berührt wurde, war von nun an ausgestattet mit der Gabe der Klugheit und der Neugier. Aber auch mit der Sprache, die ihr Gewalt über die unbelebte Welt verleiht, vor allem aber mit dem Drang und dem freien Willen, sich für eine der göttlichen Mächte zu entscheiden und sich durch ein würdiges Leben auf die Unsterblichkeit an ihrer Seite vorzubereiten.³¹⁾

So kommt es, dass es auf Dere hunderterlei denkende und sprechende Wesen gibt, Menschen, Elfen und Zwerge, Drachen, Einhörner und Kobolde, ja, sogar Bäume, Quellen, Berge und Inseln. Noch heute hoffen die Gelehrten, Bruchstücke vom Stein der Weisen zu finden und darin die letzten Antworten zu erkennen.«

—aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten; vereinfachte Abschrift 993 BF

»Als das Zwölfte Zeitalter anbrach, vollendeten die Götter das Werk der Schöpfung und erschufen den ersten Mann und die erste Frau, deren Namen heute vergessen sind. Diese zwei zeugten vier Kinder, die sie Gylde, Uthar, Marhyna und Aves nannten.

Gylde war die älteste, und sie nahm für ihre Nachfahren Besitz von dem Land, da sie geboren ward. So erbaute sie das prächtige Gyldehall.³²⁾

Aves, der wanderlustigste Jüngste, erfand das Schiff, und die Vögel erzählten ihm von einem Kontinent der Wunder. Dort fuhr er hin und gab dem Land seinen Namen: Aventurien.³³⁾

²⁵⁾ Das Urteil gegen den Namenlosen zeigt, dass er und die Dämonen keineswegs verbündet, sondern nur gemeinsame Feinde der Götter sind.

²⁶⁾ Das Sechste Zeitalter

²⁷⁾ Vergötterte Katzenwesen finden sich mehrfach: der Tempel der Roten Jaguare bei Gulagal im Dschungel der Waldmenschen, die Darstellung von Zerzal, der hochelfischen Göttin des Todes, die (erst kürzlich erfolgte) Identifikation Kors mit dem schwarzen Mantikör.

²⁸⁾ Man beachte, dass die Gryphonen auch dem Sturm opfern – die Rivalität von PRAios und Ronda scheint Äonen alt zu sein.

²⁹⁾ Die güldenländischen Siedler drangen auf der Suche nach einer Stadt aus Gold nahe der Sonne über die Goldfelsen (!) bis in die Khôm vor. Als plausiblerer Ort erscheint jedoch der Südkontinent Uthuria, der ganz nahe der Sonne liegen soll.

³⁰⁾ Bedeutet dies den Beginn des Zwölften Zeitalters und das Erscheinen des Menschen? Vielleicht bedeutet es auch 'als die Schöpfung – noch – vollendet war', also die Zeit vor dem Namenlosen und seiner Frevl.

³¹⁾ Wenn schon die Berührung mit einem Stein der Weisen Intelligenz gab, was geschah dann mit Kreaturen, die so einen Splitter in sich aufnahmen? Man denke an den Karfunkel, den man im Hirn von Drachen finden kann.

³²⁾ Güldenland?

³³⁾ Den Wanderer Aves hielt es nicht lange in Aventurien, und auch heute noch rastet er nicht und zieht als Wandelstern über den Himmel.

Uthar, der Zweitgeborene, war ein großer Krieger. Weit im Süden betrat er den Kontinent der Zwölftausend Gottheiten und eroberte ihn an der Spitze seiner Kinder. Seine Nachkommen fochten gegen mächtige Feinde, die auf Tieren ritten, die so groß wie Festungen waren. Die drei Könige der Ureinwohner zogen vor die Zitadelle von Uthuria und erschlugen Uthars Weib und eintausend seiner Söhne. Da gelobte sich Uthar Boron an, wenn er ihm die Macht gäbe, die drei Feinde zu finden und töten zu können. Boron gab Uthar den Unwiderruflichen Pfeil, und als Uthar seine Feinde getötet hatte, ernannte der Gott ihn zum Wächter der Totenhalle und versetzte ihn als Sternbild an den Nordhimmel.

Von Marhyna, der Drittgeborenen, heißt es, dass sie Tausende ihrer Nachfahren überlebte und sterben sah, und dass sie deren Schicksal nicht ertragen konnte. Zweimal zog sie aus, ihren Kindern ein neues Land zu finden,

aber alles, was Marhyna anfang, war zum Scheitern verurteilt. Und auch ihre Nachfahren sollen den Fluch tragen, nichts Bleibendes zu schaffen und nur aufzubauen, um einzureißen.»

—aus Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Kaiser-Bardo-Ausgabe, Gareth, 950 BF; interessanterweise wird hier bereits davon ausgegangen, im Zwölften Zeitalter zu leben

DIE ÄONEN DER EWIGKEIT

So wie die mythologischen Texte die Vergangenheit von Gottheiten und Menschheiten zu erklären versuchen, so versuchen prophetische Texte, Zukunft und Schicksal der Welt und ihrer Bewohner zu deu-

DIE ZEITALTER

Die geheime hesindianische Mythologie – und ‘geheim’ heißt hier: auch für Geweihte spekulativ; ‘hesindianisch’ steht für: schwer zu entschlüsseln – teilt die Geschichte der Welt in **Zeitalter** oder **Äonen**, wobei über die jeweilige Dauer eines Äons keine Aussagen getroffen werden. Zwischen den Zeitaltern liegt jeweils eine Zeit des Umbruchs, das sogenannte **Karmakorthäon** oder die **Weltzeitwende**, in der sich entscheiden soll, welchen Weg der Kosmos in Zukunft nimmt und welche sterblichen Völker im folgenden Zeitalter dominant sein sollen.

Ketzerische Historiker und Ilaristen behaupten, in diesen Zeiten des Umbruchs bestimme sich auch, welche Götter im folgenden Äon über Alveran herrschen, ganz gleich, was die zwölfgöttliche Mythologie über die ‘Unvergänglichkeit der alveranischen Zwölfe’ behauptete. Damit sind sie der Erkenntnis der Ordnung des Kosmos einen Schritt näher ...

Laut hesindianischer Mythologie befindet sich der Kosmos gerade im Karmakorthäon zwischen dem Elften und dem Zwölften Zeitalter. Die vergangenen und kommenden Äonen stellen sich wie folgt dar:

1. Zeitalter: Die *Schöpfung*; der Kampf zwischen Los und Sumu und das Entstehen der Unsterblichen und Sterblichen sowie der grundsätzlichen Ordnung der Welt. In dieser Frühzeit des Kosmos sind Äon und Karmakorthäon noch eins.

2. Zeitalter: Die *Gigantenkriege*; die Unsterblichen (Götter, Giganten, Große Drachen und Erste Riesen) ringen um die Vorherrschaft und ihren Platz im Kosmos; Herausbildung des Pantheons und der kosmischen Ordnung, des so genannten *Mysteriums von Kha*. Als Weltzeitwende gilt der *Erste Drachenkrieg* zwischen Famerlor und Pyrdacor um den Einzug nach Alveran.

3. Zeitalter: Die *Drachenzzeit*; erste Nachfahren der Großen Drachen herrschen über Dère. Üblicherweise wird *Madas Frevel*, die Freisetzung der Magie, die bis dato als siebtes Element gebunden war, als Karmakorthäon und Ende dieses Zeitalters gesehen.

4. Zeitalter: Die *Trollzeit*; Herrschaft der ‘Schratigen’ als späte Nachfahren der Riesen. Der Gott, der später der Namenlose sein wird, gewinnt an Macht, wird von vielen Sterblichen verehrt – und wird in der Weltzeitwende von den Göttern, die dabei unerbittlich auch fast alles Leben auslöschen, nieder- und aus dem Kosmos geworfen und seines Namens entkleidet.

5. Zeitalter: Die *Rückkehr des Namenlosen*; die Unsterblichen schaffen neues Leben in der Welt, und die wenigen Überlebenden des vorigen Zeitalters verlassen ihre Zuflucht *Thalami Sora*. Welche Sterblichen das Zeitalter beherrschen, ist unbekannt, jedoch gewinnt der verbannte Gott bald wieder Einfluss, indem er eine Bresche in den

Sternenwall schlägt und mit Dämonenhorden – darunter das Ome-gatherion, die Vielleibige Bestie – über den Kosmos herfällt. Er wird im Karmakorthäon erneut besiegt und in die von ihm geschlagene Bresche gekettet.

6. Zeitalter: *Das Erste Volk des Praios*; der Sonnengott und seine katzenartigen, sterblichen Untertanen dominieren das Äon. Das Ende des Zeitalters zieht durch einen Glaubenszwist herauf, in dem Praios schließlich Gläubige, Zweifler und Frevler trennt (und so Greifen, Sphingen und Irrhalken schafft).

7. Zeitalter: *Die Unausprechlichen*; Zeit der vielbeinigen Rassen (Insektoide, Spinnenähnliche und Krabbenwesen). Über dieses Zeitalter ist wenig bekannt, genauso wie über die Weltzeitwende zum nächsten Zeitalter.

8. Zeitalter: *Das vergessene Äon*; komplett unbekanntes Zeitalter, das nur aufgrund mythologisch-numerologischer Überlegungen der Hesinde-Mystiker eingeführt wurde. Nach anderen Mythologien angeblich wegen überwältigender Frevel getilgt.

9. Zeitalter: *Lahmaria*; Äon der maritimen Rassen wie Risso, Necker, Ziliten und Krakonier. Über die Weltzeitwende zum nächsten Zeitalter ist nichts bekannt.

10. Zeitalter: *Herrschaft der Echsen*; Großreiche verschiedener Echsenvölker (Leviatanim, Skrsechim, Shinthr, Jharra) auf Aventurien und Myranor; Elementarfrevel Pyrdacors. Der Aufstieg Pyrdacors zu Macht und Göttlichkeit dominiert dieses Zeitalter und sein Karmakorthäon, das bis weit ins folgende Äon hinüber lappt. Das Entstehen der Orks wird üblicherweise in dieses Zeitalter gelegt, die Entstehung der myranischen Wüste Narkramar ins Karmakorthäon.

11. Zeitalter: Die *Alten Völker*; nominell den sich zu Beginn des Zeitalters im Kosmos manifestierenden Elfen und den von Ingerimm geschaffenen Zwergen zugeordnetes Zeitalter, das aber noch ganz unter dem Wirken Pyrdacors und dem Kampf der Alten Völker gegen dieses steht. Auch die ersten Menschen existieren bereits seit Beginn des Zeitalters, gewinnen aber erst an Einfluss, als Pyrdacor im *Zweiten Drachenkrieg* von seinen drachischen Geschwistern niedergeworfen wird. Beginn der niedergeschriebenen oder mündlich tradierten Geschichte.

Die *Rückkehr und Niederwerfung Borbarads* leitete das Karmakorthäon ein, in dem sich der Kosmos momentan befindet. Das kommende **Zwölfte Zeitalter** soll den Menschen gehören, jedoch erheben (in Aventurien) auch die Orks einen entsprechenden Anspruch. Das **Dreizehnte Zeitalter** gilt wiederum als dem Namenlosen zugehörig – und als das letzte, das in einem finalen Kampf das Ende der Welt besiegelt.

ten. Für das anbrechende 'Zwölfte Zeitalter' mögen die folgenden Prophezeiungen von besonderer Bedeutung sein:

»So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut
und sein Karfunkel nicht befreit,
so lang dass Beide nicht gemeinsam,
so lang bleibt Namenloses einsam.

Doch wird er einstens nicht mehr schlafen,
wird seine Völkerscharen strafen,
die Rache Pyrdacors wird brennen,
ihn nichts vom Namenlosen trennen!³⁴⁾

—aus Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeiungen, Kapitel III: Fuldigors Antworten auf Rohals Sieben Fragen; ca. 550 BF, Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth (Auszug, modernes Garethi)

»Es ist nicht leicht, der Wächter des gesamten Kosmos zu sein. Alle 500 Jahre muss der Ewige LOS zwinkern. Wenn er die Augen auch sofort wieder öffnet, hat sich indessen die Welt dennoch von Grund auf geändert. LOS' Blick, der über die Welt schweift, erscheint als der goldene Allvogel.³⁵⁾

Alljährlich erneuert er sich, indem er sich im Raschtulswall in den größten aller Vulkane stürzt – und verjüngt daraus hervorgeht. Wenn aber diese jährliche Wiedergeburt ausbleibt, dann bricht jede Ordnung zusammen, bis der Allvogel zurückkehrt. [...] Weiter heißt es, dass der Ewige LOS bisweilen von der Müdigkeit übermannt wird und kurz einnickt. Dann geht ein so genanntes Äon zu Ende, ein enormer, aber dennoch endlicher Zeitraum wie das Zeitalter der Drachen, das der Riesen, das der ersten Menschen oder das der Echsen.«³⁶⁾

—aus Der Blick in den Regenbogen, heiliges Buch des Tsa-Kultes, derzeit im Tempel zu Gareth

»Vollendet ist das Zeitalter, das der Allgott hat werden lassen. Sumus entschwindender Atem ist erneut schwächer geworden. Der Ring der Feinde zieht sich enger.

Die alten Völker haben ihr Schicksal erfüllt. Ausgesät wurden sie, erblüht sind sie, die Ernte ihrer Seelen wurde eingebracht. Ihre Myriaden sind in die höheren Sphären aufgestiegen. Die gereiften Seelen stehen bereit, die Reihen der Schöpfung zu stärken.

Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. Sumus Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr

Schicksal zu erfüllen. Doch die Länder sind ihnen bereit. Das Vermächtnis der alten Völker liegt ihnen dar. Ausgesät sind sie, erblühen werden sie, die Ernte ihrer Seelen wird eingebracht werden.³⁷⁾

Der Allgott ist des Wachens müde geworden. Es ist Zeit, dass der Große Schlaf über Los kommt. Es ist Zeit für Karmaorthäon, die Weltzeitwende. Ich bin das Licht seines siebengestaltigen Auges. Ich bin gegangen, ich bin gekommen. Ich werde gehen, aber ich werde erst kommen, wenn das Karmaorthäon vollendet ist. Es ist Zeit, dass der Blick des Los in Satinavs Kerker fällt. Es ist Zeit, dass die Zeit ihren Lauf nimmt.

Hört, ihr Sterblichen des Neuen Zeitalters. Euch ist bestimmt, das Schwarze Auge zu bewahren, wenn das Auge des Lichtes geschlossen ist. Euch ist bestimmt, die verbliebenen sechs Schlüssel zu gewinnen. Euch ist nicht die Herrschaft der Elemente bestimmt, doch ihre Neuordnung.

Elf Zeitalter sind gegangen. Erkennt das Zwölfte – denn es ist euer Zeitalter. Los ist mit euch, weil ihr mit Los seid.«³⁷⁾

—Verkündung des Allvogels am Raschtul Kandscharot im Raschtulswall, Praios 1021 BF; allgemein sehen sich die Menschen als die geweissagte "neue Rasse".

»Am Ende aller Zeit, in einer Million Jahren, lodert das Urfeuer auf, das LOS entfacht hat. Alt geworden über die Maßen, empfängt es den Leichnam der SUMU und damit alles Sein. Aber auch LOS tut Buße und wird vom Urfeuer umhüllt. Schließlich verglimmt auch das Urfeuer, fällt in sich zusammen, und die Asche verweht, bis Nichts ist. Doch der Wind der frei gewordenen Zeit entfacht erneut die Glut, und aus dem Urfeuer treten LOS und SUMU, wiedergeboren und versöhnt, und das neue Alles beginnt.«

—aus Der Blick in den Regenbogen, heiliges Buch des Tsa-Kultes, derzeit im Tempel zu Gareth

³⁴⁾ Auch die Erzzwerge prophezeien eine Jüngste Schlacht gegen 'den Drachen'.

³⁵⁾ Innerhalb von LOS' Augenblicken mit Ausbleiben und Wiederkehr des Allvogels lässt sich ein weiterer Rhythmus erkennen: Wie Tag und Nacht abwechseln, so folgen im Abstand von 1.000 Jahren echte Heldenzeitalter aufeinander, wie beispielsweise die Siebenstreich-Zeit vor 2.000 Jahren und die Vereinigung der Zwölf vom Theaterorden vor 1.000 Jahren.

³⁶⁾ Bemerkenswert, dass die Novadis von ihrem Eingott Rastullah behaupten, dass er ein ganzes Zeitalter verschlafen hat und erst kürzlich erwacht ist.

³⁷⁾ Das Ende eines Zeitalters braucht nicht das Ende einer Rasse zu sein, wie Trolle und Drachen beweisen.

SİKARYAN UND NAYRAKIS

Der sechssphärige Kosmos (d.h., die geordnete Welt im Gegensatz zur chaotischen Siebten Sphäre der Dämonen, vergleiche **WdZ 354ff.**) ist Produkt und gleichermaßen Träger zweier gewaltiger Urkräfte der Schöpfung: Nayrakis, auch der 'Geist des Los' genannt, und Sikaryan, das 'Leben der Sumu'.

Das Sikaryan ist die körperliche Urkraft, aus der das fassbare Universum und die Elemente hervorgegangen sind. Zu den wichtigsten Ausprägungen – die dennoch eher nur eine 'Verdünnung' des reineren Sikaryan darstellen – zählen neben den Elementen selbst die Lebenskraft der Geschöpfe ebenso wie die Astralkraft, womit auch die Geister der Natur und der Elemente vor allem dieser Urkraft nahe stehen.

Das Nayrakis hingegen ist die geistige Urkraft, das Muster der Welt, die Essenz der Ordnung, die die inneren Sphären formt, und daher körperlich nicht fassbar: Ihm entspringt gemäß mancher Philosophie die Kreativität und der Verstand, aber auch das Wesen der himmlischen Götter als Vertreter der Ordnung. Die Karmaenergie ist eine relativ reine Form des Nayrakis und wird in diesem Band näher beschrieben.

Sikaryan und Nayrakis – der Stoff der Wirklichkeit und das Muster seiner Gestaltung – können nicht unabhängig voneinander existieren,

aber in unterschiedlichem Verhältnis zueinander stehen. In jedem Lebewesen manifestieren sich die Ausprägungen der beiden Urkräfte in einem dreiteiligen System, das in der aventurischen Philosophie und Wissenschaft gern mit 'Körper, Geist und Seele' bezeichnet wird.

»Wer sagt, das Geschenk des Lebens sei einzigartig, der muss sich eingestehen, dass er damit den Willen der Götter beleidigt. Es ist wahr, dass jede Kreatur auf Deren zu seiner Werdung den Leib, die Essenzhülle und den Nayrakisfunken erhält. Der Leib wird den Geist prägen, und der Geist formt die Seele. Am Ende, wenn unsere Existenz im Diesseits beendet sein wird, steigt sie – aus dem astralen Leib heraus geboren – in alveranische Sphären. Und in diesem Sinne erkennen wir, dass das Geschenk des Lebens ein einzigartig zwiefaches ist.«

—aus den Chroniken von Ilaris, um 810 BF, Abschrift aus Privatbesitz

KÖRPER, GEIST UND SEELE

Jedes Lebewesen der Dritten Sphäre besitzt einen Körper, jenen Leib, der mit allen fünf Sinnen wahrgenommen werden kann (und

wahrnimmt) und dessen Zerstörung im Allgemeinen auch den offensichtlichen Tod des Wesens herbeiführt. Der Körper besteht aus recht grobem sikaryanischem Stoff, namentlich elementarer Materie (größtenteils Humus), und er tauscht Sikaryan (in Form von Materie und Kräften) mit der Umgebung aus.

Darüber hinaus besitzen Lebewesen zwei weitere, übernatürliche Erscheinungsformen, die in der Regel nicht mit den fünf Sinnen wahrnehmbar sind: Astralleib (aus Sikaryan) und Seele (aus Nayrakis).

DER ASTRALLEIB

An jeden Körper gebunden ist der Astralleib, gern auch als Essenzhülle, Lebensseele oder Geist bezeichnet. Er entsteht passend zum Körper und bildet diesen sozusagen als seinen Schatten im Astralraum ab. Der Astralleib als 'übernatürliche Seite des Körpers' unterscheidet sich von der Objektmatrix unbelebter Dinge nur in seiner wesentlich höheren Feinstofflichkeit und ist auch durch magische Hellsicht zu erkennen: per EXPOSAMI als leuchtendes Objekt, per OCULUS gar als astrales Gewebe.

Während der Körper die derisch manifestierte, grobstofflichere Form des Sikaryan darstellt, ist der Astralleib dessen sphärische Kraft und repräsentiert 'geistige' Eigenschaften wie Bewusstsein, Verstand, Erinnerung und Gefühle eines Lebewesens. Durch die Verbindung des Geistes zum Körper ist es ihm möglich, den Leib willkürlich zu steuern und im Gegenzug dessen Wahrnehmungen zu erfahren.

Der Astralleib umfasst als Essenzhülle sowohl die Lebenskraft eines Geschöpfes als auch seine eventuell vorhandene Astralkraft. Körper und Astralleib wirken gleichermaßen aufeinander ein: Wird der fleischliche Leib beschädigt oder verändert (z.B. durch einen Schwerthieb), gerät mit gewisser Verzögerung auch der Astralleib in Wandel. Magie wirkt mit seinen Fäden an den Fäden des Astralleibs und kann damit wiederum auch den Körper beeinflussen (z.B. durch Verwandlungsmagie).

Als Sitz der Lebenskraft bestimmt der Astralleib über Leben und Tod jeder Kreatur. Im Laufe des Lebens verändert er sich durch natürliches Wachstum, Alterung und durch Erlebtes und Erfahrenes. Die Verbindungen zwischen Astralleib und Körper werden mit dem Alter zunehmend schwächer – bis schließlich der Tod eintritt und sich beide voneinander lösen: Während der rudimentäre Astralleib üblicherweise dank der in ihm ruhenden Seele in jenseitige Sphären driftet, bleibt der Körper verrottend in der Dritten Sphäre zurück. Einige komplexere Ausnahmefälle werden unter anderem in den Kapiteln zu Geistern (WdZ 386ff) und Vampiren (ab Seite 290) behandelt.

Das überaus feine Sikaryan-Geflecht des Astralleibs zeichnet sich bei vielen Kreaturen durch eine weitere Besonderheit aus: Es existiert ein Kern, der vom Astralleib umhüllt wird und den man die Seele nennt.

DIE SEELE

Fest im Astralleib verankert ist die Seele, auch Wahre Seele, Geistseele oder Nayrakisfunken genannt. Dies ist ein feines, äußerst individuelles und für alle bekannten derischen Einwirkungen unzerstörbares Nayrakismuster von großer kosmologischer Bedeutung: Wer ein Leben streng nach den Geboten einer bestimmten Gottheit lebe, dessen Seele soll nach dem Tod in deren Paradies eingehen. Es heißt auch,

dass die Geweihten Seelen besitzen, die dem jeweiligen Gott besonders genehm sind.

Im Allgemeinen gilt die Seele als größter Schatz im von Los und Sumu geschaffenen Kosmos, mit dem Götter ihre Macht zu mehrern gedenken und den die Erzdämonen in die Siebte Sphäre entführen wollen, um sie dort in der Seelenmühle zu quälen und in Dämonen zu verwandeln.

Welche derischen Kreaturen überhaupt eine Seele besitzen, also ein Leben nach dem Tod führen können, ist die Frage vieler Religionen, und schon bei Elfen sind sich die Geweihten und Philosophen uneins. Die auf der Existenz der Seele beruhende Rechtsprechung geht davon aus, dass alle kulturschaffenden Zweibeiner eine Seele – wie vererbt auch immer – besitzen, Tiere jedoch nicht. (Wiewohl einige behaupten, zumindest einige besondere Tiere, allemal aber die mythischen Tierkönige, verfügten über einen Nayrakisfunken.) Sicher ist, dass manche Zauberschöpfungen mit Bewusstsein – wie Golems und Artefaktseelen – nur einen Astralleib besitzen, der nach dem Tod durch das Fehlen einer echten, nayrakischen Seele (man geht bei diesen Konstrukten meist von einem 'simulierten Seelenkern' aus) zerfällt.

Weder die Existenz noch der Zustand der Seele kann mit Mitteln des Sikaryan (wie Zauberei) unmittelbar erkannt oder beeinflusst werden. Ein empirischer Seelenbeweis ist so nicht möglich, weswegen z.B. viele Schwarzmagier nicht an die Existenz einer Seele glauben mögen und ihnen der Preis eines Dämonenpaktes gering erscheint. Allerdings hinterlässt die Seele eine Art 'Echo' oder 'Abbild' im Astralleib und kann somit z. B. durch den Hexenzauber SEELENTIER ERKENNEN ungefähr interpretiert werden. Göttliche Mirakel und Liturgien wie die SEELENPRÜFUNG nähern sich dem wahren Zustand der Seelen schon wesentlich genauer.

Die Seele gilt oft als Sitz einiger 'Vermächtnisse des Los' wie Kreativität, freier Wille und individuelles Handlungspotential der Kreatur. Auch abstrakte Dinge wie Moral, Frömmigkeit, Inspiration oder Vision sollen hier ihren Ausdruck finden. Nicht geklärt ist, ob die Seele bei der Geburt einer Kreatur als *tabula rasa* existiert, also als 'leere Tafel' oder 'unbeschriebenes Blatt' ohne Vorprägung, oder ob das Leben in der Dritten Sphäre bereits mit bestimmten Wesenszügen (z.B. aus einem vorigen Leben) beginnt. Insbesondere die geistigen Eigenschaften des Astralleibs, die sich eng um den Seelenkern scharen, prägen im Laufe des Lebens die Seele weiter aus und personalisieren sie langfristig, so dass sich in ihr Dinge wie 'Persönlichkeit' und 'Gesinnung' widerspiegeln und damit auch zu einer bestimmten kosmischen Affinität verfestigen.

Beim Tod eines Wesens zerfällt der Großteil des Astralleibs, die Seele aber steigt im Normalfall mit den sie umschließenden Resten des Astralleibs in die Vierte Sphäre auf, wodurch auch Erinnerungen und Teile des Bewusstseins auf sie übergehen, die bei einer möglichen Wiedergeburt immer noch vorhanden sein können.

Andere Hypothesen besagen, dass auch der Astralleib aufsteigen kann und wieder zur Sternenkraft der Sechsten Sphäre wird; wenn er jedoch nicht aufsteigt, verbleibe er in der Form eines unbewussten Tier- oder Naturgeists, vielleicht sei dies aber auch nur für seelenlose Wesen wie Tiere zutreffend.

WAS SIND GÖTTER? EINIGE REDAKTIONELLE ÜBERLEGUNGEN.

Beim Lesen der vorherigen Texte werden Sie festgestellt haben, dass wir zum einen sehr viele Texte aus fiktiven Büchern des Zwölfgötterglaubens zitieren, zum anderen immer wieder davor warnen, dies als einzig gültige Perspektive zu sehen. Auch in weiteren und zukünftigen Texten werden wir so verfahren.

Um Ihnen als Spielleiter zum Einsatz von göttlichem Wirken (Karma-Vergabe, Große Wunder, epische Konflikte, Kulte vorzeitlicher Kulturen)

auf Dere etwas Hilfestellung zu geben, hier ein wenig Einblick in die 'Redaktionssicht' des derischen Kosmos.

 **Los, Sumu und die Schöpfung:** Ob es sich bei Los und Sumu einst um mächtige Wesen gehandelt hat oder ob dies nur Namen für Prinzipien der Weltordnung sind (Materie und Energie auf der einen, die sie ordnenden Prinzipien und Naturgesetze auf der anderen Seite), ist für jeden Zeitpunkt nach der Schöpfung irrelevant: Beide Entitäten haben

danach nicht mehr in den Kosmos eingegriffen und tun es auch heutzutage nicht; insbesondere verteilen sie keine Karmaenergie an Sterbliche.

 **Primordiale Mächte – Götter und Giganten:** Im Prozess der Schöpfung entstanden zuerst sehr viele 'energiereiche' Wesen, reich an Sikaryan und Nayrakis. Zwar mag es Unterschiede in der Verteilung der kosmischen Kräfte bei den einzelnen Wesen geben (also unterschiedliche 'Gesamtenergie' und unterschiedliche Verteilung zwischen Sikaryan und Nayrakis), es existieren jedoch keine *qualitativen* Unterschiede zwischen diesen Entitäten, keine klar erkennlichen 'Loskinder' oder 'Sumugeborene'. Der Einfachheit halber nennen wir alle diese Wesen Götter.

 **Was können Götter?** Sie alleine sind in der Lage, aus sich heraus Karmaenergie an Sterbliche zu vergeben. Sie sind unsterblich, aber nicht vor Vernichtung gefeit. Sie sind in der Lage, tierische oder kulturschaffende Diener-Spezies hervorzubringen. Sie selbst unterliegen nicht den Naturgesetzen, ihre Taten können die Naturgesetze aber nur eingeschränkt verändern, ohne gegen das Mysterium von Kha zu verstoßen. Götter stehen für bestimmte Teilbereiche der kosmischen Ordnung: elementare Prinzipien, Naturgesetze und -phänomene sowie 'philosophische' Konzepte; diese 'Aufgabenbereiche' oder 'Harmonien' zu wechseln ist auch für Götter eine anstrengende und langwierige Angelegenheit. Es gibt Teilbereiche, die von mehreren Göttern gleichzeitig vertreten werden. Götter haben kein Geschlecht, es sei denn, sie vertreten explizit geschlechtliche Prinzipien.

 **Was dürfen Götter?** Fast alles. Die Gestalt(ung) des Kosmos gibt keine Moral vor. Fast alle Götter sind jedoch am Erhalt des Kosmos (also der Ordnung der sechs Sphären), an der Verbreitung ihrer Prinzipien und an der Verehrung durch Sterbliche interessiert. Letztere dienen als ihre 'Agenten', wo sie selbst nicht eingreifen dürfen. Außerdem tragen die Seelen der Sterblichen, die mit den Prinzipien der Gottheit harmonieren, Nayrakis zurück zu den Göttern. Das 'Weltgesetz' oder 'Mysterium von Kha' legt fest, dass Götter nur in bestimmtem Rahmen selbst und direkt in die Geschehnisse der Welt eingreifen dürfen, um den Kosmos nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen und so den Mächten des Chaos Zugang zur Welt zu geben. Die Götter dürfen nur in Ausnahmefällen auf Dere wandeln, und selbst dafür sind sie an die Körper sogenannter Avatare gebunden. Diese müssen jedoch nicht unbedingt die Gestalt eines Sterblichen haben, auch Naturphänomene sind möglich. Üblicherweise existieren die Götter in der Fünften und der Sechsten Sphäre.

 **Schicksal der Götter und Halbgötter:** Wie viele Götter es einst kurz nach der Schöpfung gegeben hat, ist offen für Spekulationen; es werden jedoch mehr als tausend gewesen sein. In den Konflikten der Götter um ihre Einflussbereiche und die Macht in Alveran haben etliche Götter ihre Existenz ausgehaucht, entweder indem sie in die Struktur des Kosmos aufgingen, von anderen Göttern assimiliert oder verbannt wurden oder in Phasen der Inaktivität verfielen. Andererseits haben einige Götter aus sich heraus oder im Verein mit anderen Göttern neue göttliche Wesen geschaffen, indem sie Teile ihrer selbst abgespalteten oder vereinigten. Die so entstandenen Wesen werden zwar im Volksmund 'Halbgötter' genannt, sind aber vollgültige Götter nach den oben genannten Kriterien, nur dass sie *meist* von geringerer Macht als ihre 'Eltern' sind. Auch diese 'Halbgötter' haben nicht alle die Zeiten überstanden, so dass es heutzutage insgesamt nur noch wenige Hundert göttliche Wesen gibt.

 **Primordiale Mächte II – Erste Riesen, Große Drachen und Tierkönige:** Diese ebenfalls früh entstandenen Wesen verfügen zwar über ungewöhnlich viel Sikaryan und Nayrakis (und mit letzterem die Möglichkeit, 'göttliche' Wirkungen hervorzurufen), sie sind aber nicht in der Lage, Karmaenergie weiterzugeben. Sie sind mächtig und auf natürliche Weise unsterblich, können aber durch Katastrophen, von ihresgleichen oder den Göttern (und ganz selten auch von Sterblichen) getötet werden. Ihre Nachfahren haben von Generation zu Generation weniger Urkräfte in sich.

 **Alveran, die Paradiese und die Sterblichen:** Götter sind an der 'Fünften Sphäre' interessiert, weil sich von hier wesentlich leichter

als von anderen Orten im Kosmos die Möglichkeit ergibt, in den Kosmos und die Geschehnisse der Sterblichen einzugreifen. Außerdem ist dies der Ort, wo Götter ihre Seelenernte einbringen können, indem sie Gläubige, die besonders mit ihren Prinzipien harmonisieren, in ihre Paradiese aufnehmen. Daher sind die entscheidenden Plätze in Alveran sehr begehrt, und Wechsel auf diesen Plätzen stets kosmologisch bedeutend. Die Zahl der 'wichtigen' Plätze ist nicht stets gleichbleibend, aber begrenzt. Götter können auch in Alveran einziehen, ohne die wichtigen Plätze zu besetzen; sie sind dann in Teilaspekten mit den herrschenden Göttern verbunden.

 **Karmaenergie:** Diese Gabe der Götter an die Sterblichen ist, grob gesprochen, verdünntes Nayrakis, also ein 'Anteil' an der Ordnung des Kosmos. Die Götter lassen die Sterblichen auf verschiedene Arten an ihrer Macht teilhaben: Entweder stellen sie einzelne Propheten mit ein wenig Karmaenergie und dem Wissen um ihre Existenz aus, damit sie weitere Anhänger sammeln und diese in den Kult initiieren und ihnen schließlich den direkten Kontakt mit der Gottheit ermöglichen (die Liturgie ORDINATION). Dies wird von 'schwächeren' Gottheiten genutzt, die dann auch nur eine kleine Gefolgschaft haben. Die zweite Möglichkeit ist die, einen ausgewählten Streiter, einen sogenannten Heroen, mit einer großen Menge Karmaenergie zu versorgen, damit er in ihrem Sinne Übernatürliches vollbringt und so eine größere Gefolgschaft sammelt. Dies wurde z.B. in der Frühzeit der Menschheit auf Myranor von etlichen Göttern genutzt. Die entstehenden Kulte haben üblicherweise noch keine weiteren Geweihten (im Sinne von karmal aufgeladenen Sterblichen), jedoch eine so große Kopffzahl, dass der ein oder andere von ihnen spontan (durch Inspiration) Kontakt mit ihnen aufnehmen kann und so die Lehre weiterverbreitet. Die dritte Möglichkeit, die Einrichtung einer Glaubensgemeinschaft mit vielen Geweihten, die dann wiederum über relativ geringe Karmaenergie verfügen, erfordert eine der beiden ersten Varianten als Vorbereitung.

Die Götter haben – von direktem Eingreifen einmal abgesehen – kaum eine Möglichkeit, die Verwendung der von ihnen vergebenen Karmaenergie (egal, ob an Heroen oder Geweihte) zu kontrollieren, außer wenn der Geweihte oder Heroe mit ihnen Kontakt aufnimmt, um um weitere Kraft zu bitten. In diesen Momenten können sie ihm nicht nur weitere Karmaenergie verweigern, sondern ihn auch strafen. Kern dieses Kontakts zur Gottheit ist die Weihe, die mittels der Liturgie INDOKTRINATION erfolgt – ungeweihte Personen mögen die Nähe einer Gottheit spüren, vielleicht dringen gar ihre Bitten an deren Ohr, sie verfügen jedoch keinesfalls über Karmaenergie.

WAS BEDEUTET DAS FÜR SIE ALS SPIELLEITER?

Sie können bei Bedarf jederzeit 'vergessene' Gottheiten ins Spiel einbringen, deren (stets wenige) Anhänger durchaus über Karmaenergie verfügen. Dies können auch 'böse' Gottheiten sein, so dass Sie nicht ständig auf Dämonen als Gegenspieler der Götter zurückgreifen müssen.

Sie können karmal aufgeladene Artefakte aus vergangenen Zeitaltern einbauen und ihnen Wirkungen zuschreiben, die längst vergangenen oder entmachteten Göttern zugeordnet sind.

Sie müssen nicht verzweifeln, wenn in der offiziellen Geschichte die Götter auch in Zeiten der Bedrängnis nicht einschreiten, um ihre Gläubigen direkt zu unterstützen.

Sie können unterschiedliche Interpretationen einer Gottheit und ihres Wirkungskreises – speziell solche aus der Vergangenheit – einbringen und bei Ihren Geweihtenspielern Debatten auslösen.

Andererseits heißt dies auch, mit göttlichem Eingreifen sparsam umzugehen und viel mehr die durch die Sterblichen kanalisierte Macht der Götter einzusetzen: Karmatische Artefakte und fremdartige Geweihte können von Ihren Spielern erkundet, genutzt und/oder bezwungen werden – der Wille eines Gottes dagegen ist unergründlich und seine Macht der eines beliebigen Sterblichen vielhundertfach überlegen.

GLAUBEN, FURCHT UND WISSEN

AVENTURISCHE RELIGION IM ALLTAG

Geweihte sind nicht nur Diener ihrer Gottheit, sie sind in vielfältiger Weise in die Gemeinschaft ihrer Völker und Kulturen eingebunden. Oft ist es üblich, dass Priester ihre Gemeindemitglieder von der Wiege bis ins Grab mit Segnungen von Geburten, Ehebünden und Grabriten, Hilfestellungen und Seelsorge begleiten und den hohen und niederen Gläubigen den Willen der Gottheit interpretieren – denn Geweihte sind Mittler zwischen den Gefilden der Götter und Menschen.

Im Folgenden werden wir bisweilen zwischen den Priestern der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft und Traditionen fremder Kulturen unterscheiden. Der Begriff *Zwölfgöttliche Gemeinschaft* umschreibt die Laien, Akoluthen und Geweihten in den Kirchen der Zwölfgötter sowie denjenigen der 'Halbgötter' Ucuri, Nandus, Aves, Kor, Si-

mia, Marbo, Levthan, Ifirn, Swafnir und Mokoscha. *Schamanistische Traditionen* sind die Kulte der Orks, Goblins, Nivesen, Fjarninger, Gjalskerländer, Ferkinas, Trollzacker, der Stammes-Achaz und der südaventurischen Stammeskulturen. Einzeln stehen der novadische Kult des Rastullah, der Rur-und-Gror-Kult der Maraskaner und die archaischen Achaz, die zumindest zu Teilen Aspekte des Zwölfgötter-Kultes integrieren, jedoch ganz eigene Riten und Verehrungsformen gefunden haben. Da etwa neun von zehn Aventuriern Mitglieder der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft in der einen oder anderen Form sind, beziehen sich die folgenden Aussagen zur Alltagsreligion auch in erster Linie auf diese. Mehr zu den anderen Glaubensrichtungen finden Sie auf Seite 25ff.



GÖTTER UND KULTE

EINE GESCHICHTE DES GLAUBENS

Für fast jedes Kirchenoberhaupt und jeden Gläubigen ist der Wandel einer Religion undenkbar. Dennoch sind diese, ebenso wie Länder, Völkerschaften und Reiche, einer steten Veränderung unterworfen. Allenfalls Tairach-Schamanen oder die Priester der archaischen Achaz ahnen, dass sich die Kulte in stetem Wandel befinden und selbst die Anrufung der Götter und sogar ihre schiere Existenz in Vergessenheit geraten kann.

Jedes Karmakorthäon – die Weltzeitwende am Beginn eines neuen Zeitalters – führt zu Umwälzungen im Dies- und Jenseits. Eine Historie, wie sie im folgenden Text wiedergegeben ist, existiert in

keinem noch so genialen Geist Aventuriens. Und nur, wer sich vielen Jahren der Forschung hingibt, wen auch die geheimnisvollsten Orte nicht schrecken können und wer seinen Geist für neue Entdeckungen offen hält – oder auch daran zu Grunde geht –, der wird eine Ahnung von dem bekommen, was hier für die Augen des Spielers oder des interessierten Spielers aufgelegt wird.

»Der Zeiten Last beugt Rücken, bricht Bäume und zermalmt Berge. Sie gebiert Hoffnung und Zuversicht auf eine bessere Zukunft.«

—Haldana von Ilmenstein, vormalige Magisterin der Magister, 1027 BF

VORZEIT

Aus der längst vergangenen Vorzeit hat kein Kult unverändert überdauert. Dennoch gibt es alte Kultstätten, Opferplätze, steinerne Relikte und sogar göttliche Artefakte, die selbst Jahrhunderttausende überdauerten. Viele der Anbetungsstätten wurden mehrfach genutzt, überbaut, umgewandelt und neuen Göttern geweiht. Symbole haben sich gewandelt, göttliche Allianzen verändert – und so sind viele Zeugnisse der Vergangenheit sehr interpretationsbedürftig.

Nach dem Krieg der Götter gegen die Giganten fanden beide Seiten Anhänger unter Sterblichen und Unsterblichen. Jedes Zeitalter hatte seine dominante Rasse, die sich wiederum eigene Götter erwählte oder von diesen erwählt wurde. Trolle folgten dem Namenlosen, die Mantra'Kim ihren Urvätern, den Drachen, die Rassen der Gryphonen und Ucurianer kamen ihrem Sonnengott nahe und wurden von ihm erhöht oder verstoßen. Madas Frevel formte die Gestalt der Welt neu, Wajahd entstand, der Kontinent Lahmaria versank und riss Tempel, Sterbliche

und Götter in Untergang und Vergessenheit. Kultstätten aus jener Zeit existieren verborgen unter den Städten und Plätzen der Menschen oder unbeachtet in den entlegensten Gegenden Aventuriens: im und am Orkland (Krayenhorst, Riesengrab, Greifengras), dem ewigen Eis des Nordens, im Ehernen Schwert (Dämonenzitadelle), im Raschtulswall (Drakonia, Raschtul Kandscharot, Schlund), auf Maraskan (die Misanthropischen Ruinen, Akraabal) und dem Grund des Meeres (Wahjad, Golf von Perricum, Sharitnar).

um 36.000 v.BF: Beginn des Mondkalenders der orkischen Tairach-Priester

PYRDACORS ZEITALTER

Nach der echsischen Blütezeit im Zehnten Zeitalter wird Aventurin von der Herrschaft des Alten Drachen Pyrdacor geprägt, der sich zum Gott der Echsenwesen aufschwingt und konkurrierende Kulte bekämpft.

um 9000 v.BF: Die Elfen 'entstehen aus dem Licht'. Mit ihrer 'Verweltlichung' be-

ginnen sie, Götter zu verehren. Besonderen Einfluss hat hier Pyrdacor, der – gefördert von Pardona – unter dem Namen Pyr als Gott der Elemente Verehrung findet. Hinzu kommen in den darauf folgenden 5.000 Jahren Götter wie Zerzal (Tod), Nurti (Er-schaffung, Leben) und Orima (Schicksal).

um 9000 v.BF: vermutlich Entstehung der Zwerge, sie huldigen ihrem Feuergott Angrosch und bekämpfen die Machenschaften Pyrdacors.

um 8.000 v.BF: Im Süden Aventuriens schwingt sich Pyrdacor nach der Vernichtung einer konkurrierenden Priesterschaft des echsischen Sonnengottes Pprss zum Gottdrachen über die Echsenvölker auf. In Zze Tha entstehen zahlreiche Kultstätten zu seinen Ehren.

4457 v.BF: Das heutige H'Rabaal entsteht als eine der wichtigsten Kultplätze der Echsenrassen. Eine Ironie der Geschichte: Die vermeintlich älteste Achazstadt ist in Wirklichkeit eine ihrer letzten Gründungen.

um 4100 v.BF: Bildung einer Angrosch-Geweihtenschaft nach dem Sieg Brandans über Pyrdacor.

um 4100 v.BF: Der Hochelf Omethoon gründet eine der legendären Elfenstädte und schafft den 'Kult der geflügelten Sonne', um zu beweisen, dass Glaube jeden Sterblichen zu einem Gott erheben kann.

4. Jt. v.BF: Zwerge siedeln in Nebel- und Eiszinnen, Entstehung des Ingra-Kultes bei den Nordvölkern. Pardona wird von den von ihr geschaffenen Nachtalben als Göttin verehrt. Aktivitäten der Gesandten, Heroen und Legaten verschiedener Götter auf ganz Dere.

3807 v.BF: Largarox wird erster Bewahrer der Kraft, der oberste Angrosch-Priester.

3072 v.BF: Die Zwerge von Curobans Stamm (die späteren Beilunker Zwerge) verlassen Xorlosch und haben erste Kontakte mit den frühen Tulamiden. Während sie dort den raubtierhaften Mondgott Feqz kennen lernen, geben sie selbst den Glauben an Angrosch weiter.

NEVE VÖLKER – NEVE KULTE

um 2100 v.BF: Ende des 2. Drachenkrieges, in dem Pyrdacor sich namenloser Hilfe bediente. Mit seinem Ende endet auch der Kult des Gottdrachen; die Magierpriester Zze Thas verschwinden in einer Globule. Zahlreiche Kulte vergehen und entstehen.

um 2000 v.BF: Pardona kehrt mit Hilfe des Namenlosen aus den Niederhöhlen zurück und wird zu seiner Legatin.

um 2000 v.BF: angeblich Niederschrift der *Heiligen Rollen* der Beni Rurech. Der Gründungszeitpunkt des Rur-und-Gror-Glaubens ist ungewiss, da die Rollen z. T. Aufzeichnungen erheblich älterer mündlicher Überlieferung sind.

ab 1779 v.BF: Bastrabun vertreibt die Echsenrassen aus dem Mhanadital. Zurück bleiben ihre Götter wie Zsahh, H'Szint, Ssad'Huarr, Ssad'Navv, V'Sar und Kr'Thon'Chh, die in den Menschen neue Anbeter finden. Entwicklung zahlloser regionaler Kulte und Stadtgötter bei den Tulamiden.

1684 v.BF: Hesinde erscheint den tulamidischen Stämmen der Al'Hani und Beni Nurbad und schenkt ihnen eine eigene Schrift. Beide Stämme nehmen den Glauben an Hesinde an. Nach über 1.600 Jahren sind aus ihnen die Norbarden geworden, die den Schlangenkult in den hohen Norden brachten.

1627 v.BF: Die Hjaldinger, die Vorfahren der heutigen Thorwaler, gehen in der Bucht von Olport an Land. Sie bringen den Glauben an den Gottwal Swafnir nach Aventurien. In den kommenden Jahrhunderten offenbart sich Firun am Berg Asainyf (nördlich der Nebelzinnen) gegenüber Thorwalern und Fjarningern.

ab 1609 v.BF: Die Magiermogule vom Gangang unterwerfen ihre Nachbarreiche und bringen die Statuen der Stadtgötter ihrer Vasallen in Ketten nach Fasar.

DIE HEXATÉER

1497 v.BF: Im fernen Güldenland wird ein Brajanos-Priester und hochrangiger Adliger durch eine Vision eines flammend gleißenden Falken dazu angehalten, die Hexatéer, die zu den sechs Göttern Brajan, Effard, Travina, Boron, Paranja und Raia beten, sowie weitere Unzufriedene zu sammeln, um jenseits des Meeres eine Heimstatt der Gläubigen zu gründen. Der Bewegung wird von imperialer Seite wenig Widerstand entgegengesetzt, hofft man doch, die Ketzerei für allemal loszuwerden.

1492 v.BF: Die güldenländischen Siedler erreichen die aventurische Westküste. Sie bringen neben dem Glauben der Hexatéer andere Kulte, Artefakte und Rassen mit. Erste Begegnungen mit den im – heutigen – Lieblichen Feld lebenden Echsenwesen und ihren Kulturen.

1400 v.BF: Cereborn beginnt mit der Niederschrift der *Annalen des Götteralters*, dem heiligsten Buch der Hesinde-Kirche.

1200 v.BF: Jahrelang macht ein überheller Stern am Südhimmel 'die Nacht zum Tage'. In den folgenden 200 Jahren Aufblühen und mysteriöses Vergehen eines Kultes mit zahllosen einäugigen Götzenstatuen in Südaventurien. Augenstern, dessen Name nur seinen Priestern bekannt ist, verschwindet mit seinem Kult in den Tiefen der Geschichte.

um 1000 v.BF: Auf den Inseln von H'Rangor in der Phecadi-Mündung entsteht ein Unheiligtum der Charyptoroth.

um 1000 v.BF: Der Held Geron vollbringt mit dem Schwert Siebenstreich verschiedene Heldentaten, die sich teilweise gegen Anhänger verschiedener Echsen- und Götter richten.

um 950 v.BF: Nachdem sich auf beiden Seiten des Meeres der Sieben Winde der Charyptoroth-Kult auszubreiten beginnt, errichtet der Herr des Meeres den Efferdwall, eine gewaltige Barriere im Meer. Der Kontakt zwischen dem Güldenland und Aventurien bricht ab.

860 v.BF: Der Held und Siebenstreichträger Leomar erhält nach einem Wettrennen mit der Göttin Rondra ihren Streitwagen, den göttlichen Donnersturm geschenkt.

844 v.BF: Erstes Donnersturmrennen; Siegerin Leodora wird erstes mittelländisches Oberhaupt des tulamidischen Kultes.

837 v.BF: Am Orakel von Balträa, auf der Zyklopeninsel Baltrea, erscheint der Greif Garafam dem Kaiser Seneb II.

757 v.BF: erste bekannte Berichte über Hexen und Druiden. Erstere entstammen angeblich dem Zusammenwachsen des güldenländischen Sumu-Ritus mit einem sterbenden Echsenkult (Ssad'Huarr) und seiner Magie. Letztere sollen die Schüler zwergischer Geoden sein.

DUNKLE ZEITEN – DUNKLE KULTE

Mit der Ersten Dämonenschlacht werden die Zeiten düsterer. Neue Religionen, darunter verschiedene Totenkulte, Orkgötter und der Namenlose, finden einen Nährboden auf dem von innerer Schwäche und Orkübergreifen zerstörten Reich. Selbst im Hesinde-Tempel zu Kuslik steht ein Brazoragh-Standbild. Orden und Gruppen zu ihrer Bekämpfung entstehen und finden noch heutzutage in den Golgariten und anderen ihre Erben.

Der Horas stellte – in güldenländischer Tradition – den 'Mittler zu den Göttern' dar und war somit höchste kultische Instanz. Nach dem Tode Fran-Horas, der Kaiser und Mittler zu den Göttern in Personalunion verkörperte, werden das Linke (das himmlische) und das Rechte (das weltliche) Szepter der Herrschaft auf Kaiser und den zukünftigen Boten des Lichts bzw. die Wahrer der Ordnung (erstmalig) aufgeteilt. Als die Zeiten am dunkelsten sind, erhält die Prophetin Illumnestra eine Vision, in der sie die Götter des Silem-Horas-Edikts vorweg nimmt und benennt.

7. bis 4. Jh. v.BF: Der Waldmenschen-Stamm der Wudu hängt einem exzessiven Opfer- und Totenkult an, bei dem sie später auch den 'bleichen Propheten Nemeka' und den Gott Visar ehren. Eines der Zentren ist der Berg Visra bei Al'Anfa.



653 v.BF: Archon Rohafan der Einäugige (Rohafan von Pailos; verschwunden 652 v.BF) von den Zyklopeninseln lässt alle Praios-Geweihten töten und die gläubigen Bewohner der Inseln verfolgen. Vermutlich handelt es sich hierbei um einen Versuch der Priesterschaft des Namenlosen, weltliche Macht zu erlangen.

um 619 v. BF: Kaiser Haldur-Horas bekämpft den Rondra-Kult, der im Herzen des heutigen Mittelreiches blüht, wo die unerforschte Wildnis mit Barbarenvölkern und Ungeheuern näher ist. Die Goldene Rondra von Gareth wird erschaffen.

569 v.BF: Erste Dämonenschlacht. Fran-Horas beschwört 'die Erzdämonen' gegen das feindliche Gareth Heer, die sich jedoch auch gegen seine eigenen Truppen wenden. Das heilige Schwert *Siebenstreich* geht fast verloren, als sein Träger Hlûthar fällt.

513 v.BF: Geweihte aller Kirchen beschließen, Siebenstreich zu zerstören, da es keinen würdigen Träger mehr gibt. Der Magier Basilius, einige Helden und sieben geweihte Magier erstürmen H'Rabaa, wo sie das Schwert einschmelzen und die sieben magischen Kelche formen.

502 v.BF: Bei einem Massenselbstmord vor dem Boron-Tempel zu Kuslik gehen über vierhundert Jünger Nemekaths in den Freitod. In seiner Position bestätigt, zieht der Prophet Borons mit der verbleibenden und wachsenden Schar seiner Anhänger durch das Land, die Spuren zahlreicher Rauschkrautorgien und wilder Todesfeiern hinter sich herziehend.

6. Jh. v.BF: Aufblühen des Rondra-Kultes, Arivor wird Marschallssitz. Kämpfe zwischen den Anhängern der kriegerischen Götter Rondra, Brazoragh/Braziraku, Kor und Shinkssir. Vollständige Tilgung des Shinkssir-Kults.

500 v.BF: In Bosparan ruft Nemekath Boron zum Höchsten aller Götter aus. Erstmals tauchen Abbildungen des goldgekrönten Raben auf. Nemekath wird gefangen genommen.

495 v.BF: Verbannung Nemekaths und seiner Anhänger auf die Zyklopeninseln. Palakar wird Zentrum des nemekathäischen Glaubens.

ab 484 v.BF: In Kaiser Dozmans Regierungszeit fallen ein strenger Bann gegen den Kult des Namenlosen, Maßnahmen gegen Druiden und Verbote verschiedener 'Götzenkulte'.

385 v.BF: Nach der Zerstörung Palakars durch einen Vulkanausbruch fliehen die Überlebenden unter ihrem Oberpriester Nihman nach Mengbilla, von wo aus sie den Boron-Kult viele hundert Jahre später weiter nach Al'Anfa bringen. Das Original des *Codex Corvinus*, des heiligen Buches der Nemekathäer, geht verloren.

385 v.BF: In Punin bildet sich eine Gegenbewegung zum Kult des Nemekath. Mit der Zusammenstellung des *Schwarzen Buches* werden die Grundlagen des modernen Puniner Boron-Kultes gelegt.

2. Jh. v.BF: Das heilige Rondra-Schwert *Armalion* erscheint erstmalig.

106 v.BF: Ein Stern fällt vom Himmel und löst dabei eine Flutwelle aus, die Elem zerstört; Ende des Großsultanats Elem und des Unterwasserreiches Wajahd. Die Katastrophe wird allgemein als Eingreifen der Götter (vornehmlich des Praios, Efferd und Phex) interpretiert, die die Verehrung von echsischen und dämonischen Götzen beenden wollen.

DAS SILEM-HORAS-EDIKT UND DAS NEVE REICH

um 100 v.BF: Flügelkämpfe in der Hesinde-Kirche, die Anhänger der Zwölf setzten sich gegen die Anhänger der Echsen-gott-heiten durch.

Im Jahr **98 v.BF** erlässt Kaiser Silem (der nominell auch wieder Bote des Lichts ist) ein Gebot, das – inspiriert durch eine Vorsehung der Illumnestra und seine eigenen 'Forschungen' – die zwölf zu verehrenden Götter in der heutigen Form benennt. Den sechs 'güldenländischen' Gottheiten (Praios, Efferd, Travia, Boron, Peraine, Rahja) werden sechs 'aventurische' hinzugefügt: teils tulamidische (Rondra, Hesinde, Tsa, Phex), ein zwergischer (Ingerimm) und ein thorwalscher (Firun). Andere Götter werden als Halbgötter dem alveranischen Pantheon zugeordnet oder als Götzen abgestempelt und ihre Verehrung bei Strafe verboten.

ca. 17 v.BF: Aus Rache für den Tod ihres Vaters Murak durch einen tulamidischen Speer lässt Kaiserin Hela-Horas viele tulamidische Kulturschätze zerstören. Tempel werden geplündert, Priester erschlagen und Archive verbrannt, so dass zu dieser Zeit einige tulamidische Kulte untergehen.

1 v.BF: Hela-Horas lässt sich zur 'Herrin aller Menschen und Götter' ausrufen; eine anschließende Überschwemmung weiter Teile des Lieblichen Feldes und Almadass wird als Zorn der Götter hierüber angesehen.

0 BF: Zweite Dämonenschlacht: Als Hela-Horas bei einem Kampf gegen die aufständischen Gareth'er erzdämonischen Beistand heraufbeschwört, greifen die Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm in den Kampf ein und schlagen die Dämonen zurück – so die Legende.

Bei dem Ansturm der Gareth'er werden zahlreiche Tempel niedergebrannt, darunter das Haupthaus der Hesinde in Kuslik. Plünderung von Tempeln und Verschlep-

pung zahlreicher Artefakte und Schriften.
0 BF: Zerstörung der Achaz-Stadt Raxx'Mal durch Mengbillaner Boron-Geweihte, die hier eine Brutstätte des 'Visar-Unglaubens' vermuten.

um BF: Lichtbotin Praiosmin II. baut die Sonnenlegion auf. Sonnenmarschall Aurentian reitet angeblich auf einem Greifen durch die Lande, um Streiter für die Legion zu finden.

1 BF: Bei der Entstehung des Neuen Reiches wird eine Trennung von Kaiser und Lichtboten von vornherein beschlossen; der Bote des Lichts (Yarum Praiofold I.) erhält das Linke Szepter und den Amtsnamen Heliotan, der Kaiser (Raul) das Rechte Szepter.

3 BF: Gründung des rondragefälligen Theaterordens, der in den kommenden Jahren die Goblins und ihre Kulte aus dem Lieblichen Feld vertreibt.

5 BF: Uspuschanna die Blutige, letzte Hochschamanna der Goldfelsen Goblins, wird von Theaterkriern erschlagen, ihr Stamm versklavt. Die Kulthöhlen in den Goldfelsen werden aufgegeben.

ab 50 BF: Die Goblin-Schamannin Kunga Suula erschafft das Großreich der Goblins zwischen Born und Walsach. Viele dort ansässige Menschen huldigen den Goblin-Göttern.

um 100 BF: Erdbeben erschüttern viele Regionen in Mittellaventurien, die erst mittels des Steins des Ingerimm besänftigt werden. Der bis dato ungeordnete Ingerimm-Kult formiert sich zu einer Kirche mit Hohepriestersitz in Angbar.

149 bis 173 BF: Lichtbote Lechdan Praiotin IV. widmet sich dem 'Kampf gegen den Unglauben': Seine erste Bulle richtet sich gegen die Verehrer von Ork- und Goblin-Göttern, die zweite betont die Einheit von Angrosch- und Ingerimm-Kult, die dritte, *In Daimoniones Saurium*, richtet sich gegen die Echsen-gottheiten und befürwortet die zwölfgöttergefällige Besiedlung Maraskans. Die letztgenannte Bulle wird später von den Priesterkaisern gegen die Tsa-Geweihten ausgelegt.

239 BF: Lichtbotin Algrid Praiadne I. wird gewählt, ihr Gegenkandidat ignoriert das Orakel, lässt sie festsetzen und erhebt sich selbst zum Gegen-Lichtboten Viburn Praiolan III. Seine Usurpation ist nur von kurzer Dauer: Binnen eines halben Jahres wird Algrid befreit und Viburn hingerichtet. Algrid erweist sich als große Reformerin des Praios-Kults.

243 BF: Nach vielen Schlachten und der Zerstörung zahlreicher goblinischer Kultplätze gelingt es den Theaterkriern, die Goblins auch im Bornland vernichtend zu schlagen. Die Kunga Suula bleibt nach dem Kampf verschollen.



247 BF: Dutzende Geweihte im weiteren Umfeld des Ambossgebirges empfangen die Hilfe suchenden Rufe einer unbekannten Wesenheit. Trotz Untersuchungen und theologischen Disputen bleibt der Fall ungeklärt.

19. Rondra 274 BF: Ankunft der Beni Rurech auf Maraskan und mit ihnen des Kultes von Rur und Gror. Der 19. Rondra wird Neujahrstag auf Maraskan.

ca. 310 BF: Tsas Kreide, ein Artefakt, das zukünftige Priester bestimmt, wird von einem Menschen aus H'Rabaal geraubt. Vorübergehender Niedergang des Zsahh-Kultes bei den Achaz.

310 BF: Der Greif Scraan erscheint dem Greifenfurter Illuminatus Aldec von Wertlingen und warnt ihn vor Gefahr für Aventurien.

IN PRAIOS' PAMEN – DIE PRIESTERKAISER

In der Überzeugung, ausersehen zu sein, um ein Verhängnis zu verhindern, ließen sich die Boten des Lichtes zu Kaisern krönen und wurden mit ihrem Griff nach der Macht Teil einer Entwicklung, von der der Namenlose profitierte. Jeder Priesterkaiser prägte große Teile Aventuriens auf seine Art.

335 bis 348 BF: Lichtbote Aldec Praiofold II. besteigt den Garethher Thron und vereinigt damit abermals das Linke und Rechte Szepter in einer Hand.

335 BF: Erntefestmassaker: Anfang Travia richtet die Sonnenlegion unter Praioslob von Selem ein Gemetzel unter den Anhängern Rondras an. Als Anlass dient ihnen die Ermordung von Prinz Rude, die der Rondra-Kirche angelastet wird. Die Hochgeweihte der Rondra zu Gareth, Arda-re, kommt bei der Verteidigung ihres Tempels ums Leben. Aldec formt die Kirchenmilizen zum Orden vom Bannstrahl Praios'. Auf Weisung des Ordens der Göttlichen Kraft ergreifen diese Hilfstruppen tatsächliche oder vermeintliche Feinde der Praio-kratie. Priesterkaiserliches Verbot des Swafnir-Kultes in Thorwal.

336 BF: Hinrichtung des Hochmeisters des Theaterordens, Bogumil von Arivor. Dessen Marschall Anshag von Glodenhof in Festum ruft einen Heiligen Krieg aus.

337 BF: *Schlacht im Drachenspalt;* in Ost-Weiden wird das Heer des Theaterordens, geschwächt durch Scharmützel mit Goblins, von Sonnenlegion und Bannstrahl-Orden unter Praioslob von Selem vernichtend geschlagen.

339 BF: Die Sonnenlegion beendet den maraskanischen Bürgerkrieg. Verbot des Glaubens an Rur und Gror, Verlust der Heiligen Rollen der Beni Rurech für die nächsten Jahrhunderte.

343 BF: Gründung von Donnerbach durch verfolgte Rondra-Gläubige.

348 bis 412 BF: Noralec Praiowar I. ist ein weiser und kluger Mann, der dem Reich gerechte Gesetze gibt und den Wohlstand der Kirche geschickt mehrt.

412 bis 414 BF: Kathay Praiotin XI. befiehlt den Bau der Stadt des Lichts.

414 bis 419 BF und 441 bis 452 BF: Gurvan Praiobur I., allein von den Waffen der Greifengarde auf dem Thron gehalten, wird von seinem Mündel Helus ins alananische Exil getrieben. Dort dichtet er die berühmten *Gurvanischen Choräle*. Er erlangt durch haltlose Buße die Erleuchtung, nachdem er zuvor noch einen Anschlag auf den Garethher Tempel der Sonne verübt hat. Nach dem Tode Helus' 441 BF kehrt Gurvan nach Gareth zurück und herrscht als selbstgefälliger und launischer Kaiser.

419 bis 441 BF: Helus Praiodan I. ist ein großer Baumeister, der dennoch nichts zurücklässt, was heute noch Bestand hat.

439 BF: Im Bosquirtal treten die Amazonen unter Ayla al-Yeshinna an die Öffentlichkeit und fordern die Krieger und Kriegerinnen Almadas zum Widerstand gegen die Priesterkaiser auf.

442 BF: Nach dem Verrat eines Mitstreiters bestehen die Amazonen als reiner Frauenbund weiter.

450 BF: Nachdem sie siebenmal sieben Orakel gesprochen hat, verschwindet die Sphinx von Mhanadistan.

451 BF: Fertigstellung des Tempels der Sonne in der Stadt des Lichts nach 39 Jahren Bauzeit.

452 bis 455 BF: Amelthona Praiadne II. ist darauf aus, ganz Aventurien mit Feuer und Schwert dem Praios-Glauben zu unterwerfen. Sie verschwindet auf einem Feldzug in der Wüste Khôm.

455 bis 465 BF: Gurvan Praiobur II. wird 465 BF mit seinen Anhängern von einem Aufstand unter Führung Rohals nach Jilaskan vertrieben, wo ihre Nachfahren heute noch leben.

ROHAL UND RASTULLAH

Die Rohalszeit ist auch in Glaubensdingen sehr liberal, und als Hexen und Druiden keine Verfolgung mehr zu fürchten haben, leben zahlreiche Naturkulte auf. Selbst Nurti und Zerzal, die Prinzipien der Elfen, finden bei den Menschen göttliche Verehrung.

467 BF: Das Bornland schüttelt die Herrschaft der Praios-Priester ab. Es kommt zu Verbrennungen der Tempel und Tötung der Geweihten.

468 BF: Rohal hebt das Verbot des Glaubens an Rur und Gror auf. Heroderich von Shamaham wird erstes Schwert der Schwerter in Perricum.

493 BF: In den Nordmarken verbreitet eine fanatische, dem Namenlosen huldigende Sekte Angst und Schrecken.

502 BF: Eine von Al'Anfa gestartete Expedition findet im Regengebirge etliche Zeugnisse uralter Zivilisationen, darunter den Löwenhelm der Rondra-Kirche. Ihre Ergebnisse inspirieren Rohal, eine Gesandtschaft zum Alten Drachen Fuldigor ins Eherne Schwert zu schicken.

511 BF: Niobara trifft den Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert und stellt ihm die berühmten sieben Fragen Rohals.

588 BF: In Arivor wird der Orden der Heiligen Ardare gegründet und als Nachfolger des Theaterordens anerkannt.

589 BF: Borbarad foltert den Praios-Geweihten Gilborn von Punin zu Tode, der



433 BF: Gildenländische Forschungsschiffe laufen Al'Anfa an. Nach religiösen Differenzen mit dem anwesenden Priesterkaiser im Exil, Gurvan Praiobur, werden angeblich alle auf dem Schiff befindlichen Gildenländer hingerichtet.

seiner Standhaftigkeit wegen später zum Heiligen wird. In die Magierkriege nach dem Rücktritt Rohals von der Herrscherwürde mischen sich auch Geweihte ein.

590 BF: Rohal sammelt seine Gefolgsleute, darunter bedeutende Kirchenangehörige, und stellt Borbarad in der Gorischen Wüste zum Entscheidungskampf. Niemand kehrt zurück.

596 BF: Im Gareth Pamphlet wird die Trennung des Linken und des Rechten Szepters und somit von weltlicher und geistlicher Macht 'für alle Zeiten' festgelegt. Das Recht der Geweihten, weltliche Titel und Würden zu führen, wird (wie das der Magier) eingeschränkt.

655 bis 660 BF: Der Schamane Manaq eint die Waldmenschentämme, führt sie gegen ihre Unterdrücker und schafft das Tabu von Gulagal.

686 BF: Dekadenz in Al'Anfa nimmt zu, Dämonenkulte greifen um sich, Geweihte handeln wider ihre Götter – angeblich als Strafe der Götter sucht eine verheerende Seuche die Stadt heim. Teilung der Boron-Kirche und Gründung des unabhängigen Al'Anfaner Kultes unter Matriarchin Velvenya Karinor. Sie übernimmt das alte nemekathäische Symbol des goldgekrönten Raben.

699 BF: Die schwimmende Tempelstadt Efferds verschwindet über Nacht bei Elburum.

702 BF: Große Teile Havenas versinken bei einer Flutwelle, angeblich ein Strafgericht Efferd, weil ihm dort gefrevelt wurde.

751 BF: Das Cron-Epistulum (geschlossen zu Vinsalt, als Ergänzung zum Gareth Pamphlet) besiegelt die Macht des Schwertes der Schwerter über Rondra-Gläubige und -geweihte Adlige.

760 BF: 'Rastullahs Erscheinen' in Keft, in der Folgezeit verdrängen die Novadis alle anderen Kulte aus der Khôm.

767 BF: Thalionmel und ein Rondra-Wunder retten die Stadt Neetha vor dem Ansturm eines Novadi-Heeres. Das Schwert der Thalionmel geht dabei verloren.

um 800 BF: Spaltung in der Hesinde-Kirche; der für die Freiheit von Geist und Wort eintretende Ilaris-Zirkel beherrscht den Glauben in Aranien, Mhanadistan und auf Maraskan. Der Kusliker Zweig verbündet sich mit der Praios-Kirche, die Ilaristen werden als Häretiker gebrandmarkt und ihre Kirche zerschlagen.

820 bis 859 BF: Der Kult des Älteren der Äonen – in Wahrheit eine Maske des Namenlosen – wird in Südostaventurien dominierend und beherrscht Mherwed, Rashdul und Thalusa. Dann setzen die Ausbreitung des Rastullah-Glaubens und Schwertzüge aus Aranien dem Spuk ein Ende.

865 BF: Die Heilige Inquisition entsteht aus dem Orden der Göttlichen Kraft und

Teilen des Bannstrahl-Ordens. Der Orden der Göttlichen Kraft erlischt, die Ordensführung des Bannstrahl-Ordens wird 870 BF ausgetauscht.

920 BF: Bal Honak, der Al'Anfas Boron-Kult bis heute prägt, wird Patriarch von Al'Anfa.

939 BF: Reichs-Concordat, Garether Gegenstück des Cron-Epistulums von 751 BF.

965 BF: Pomona von Rosshagen wird als Praiosmin V. Botin des Lichts.

969 BF: Marsch nach Gareth: Die Travia-Geweihte Valzenia wird offenbar von der Göttin erwählt, beendet wundersam eine Hungersnot in Tobrien und sammelt in einem Marsch nach Gareth viele Tausend Anhänger, wo sie "die Herzen der Menschen wieder erwärmen" möchte, bevor "in zwei Generationen großes Unheil mit dem Sonnenaufgang die Familie der Menschen zerreißt". Wenige Meilen vor Gareth wird sie vergiftet.

DIE NEUZEIT

992 BF: Jariel Praiotin XII. wird zum Nachfolger von Praiosmin V. als Bote des Lichts erwählt.

997 BF: Mit Hal lässt sich zum ersten Mal seit einem Jahrtausend wieder ein Kaiser zum Gott (wenn auch zum niederen) erheben. Der Hal-Kult breitet sich später im Mittelreich aus.

1003 BF: Der Aikar Brazoragh erscheint und eint die Ork-Stämme. Er macht sich daran, sein Reich zu vergrößern, durch eine straffe Regentschaft zu festigen und die Macht der Ork-Götter zu erforschen und zu verbreiten.

1003 BF: Travia erbittet den Bau eines Tempels in der Grünen Ebene. Nach Fertigstellung beschenkt sie den Bau mit einem Artefakt, dem Goldenen Ei.

Anfang 1008 BF: Im Lieblichen Feld können Umsturzversuche von fanatischen Horas-Anhängern sowie Anschläge auf Tempel der Zwölfgötter verhindert werden. Die Unruhen gehen von der Vermutung aus, dass Horas im Jahr 2500 (nach Liebfelder Zeitrechnung) nach Dere zurückkehrt.

1008 BF: Das Schwert der Thalionmel wird wieder gefunden.

1007 bis 1009 BF: Die Reise des Phileasson Foggwulf enthüllt – geleitet durch göttliche Visionen – die Vergangenheit der Elfen und die Gründe ihres Untergangs.

1008 bis 1010 BF: Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat. Tar Honak, angeblich von Boron selbst geschützt, kann erst durch die mächtige Magierin Nahema getötet werden.

Tsa 1010 BF: Untergang des Klosters Marano vom Bund des Wahren Glaubens im Orkensturm – dem dritten Orkkrieg. Der Überfall der Orks und die Zerschlagung

des Sveltschen Städtebundes haben den Glauben vieler Menschen verändert. Neben den Zwölfgöttern finden im Svelkland seit dieser Zeit Orkgötter auch menschliche Verehrer. Im Sveltschen Dualismus entwickeln sich Richtungen, die den (guten) Zwölfgöttern die (bösen) Orkgötter gegenüberstellen. Zahlreiche regionale Kulte und Sekten breiten sich aus.

1014 BF: Nach einer visionären Begegnung mit Greifen beansprucht Hilberian als Praiofold III. das Amt des Lichtboten und löst damit ein Schisma der Praios-Kirche aus. Die Geweihtenschaft spaltet sich in zwei Parteilungen mit den Schwerpunkten Elenvina (Hilberian) und Gareth (Jariel). Wiederauffinden der Heiligen Rollen der Beni Rurech. Das greise Schwert der Schwerter Viburn von Hengisford fällt auf dem kaiserlichen Hoftag zu Gareth einem Meuchelmord zum Opfer.

Hesinde 1016 BF: Ayla von Schattengrund entlarvt Dragosch von Sichelhofen als verräterischen Intriganten und Frevler und bezieht diesen im Zweikampf; sie wird an seiner statt zum Schwert der Schwerter.

1015 bis 1021 BF: Die Rückkehr Borbarads und die folgende Invasion seiner Anhänger führen zum Entstehen vieler Dämonenkulte und zur Schließung oder Vernichtung von Tempeln in den Ostprovinzen des Reichs.

Rondra 1017 BF: Zerstörung des Klosters Arras de Mott, Hauptkloster des Ordens des Hüters, durch borbaradianische Umtriebe.

Boron 1017 BF: Anhänger von Rur und Gror verlassen Maraskan in Richtung Aranien, um im verborgenen Asboran Zuflucht zu suchen.

Ingerimm 1017 BF: Untergang Altaïas auf Altoum und versuchte Zerstörung des Hesinde-Orakels durch Borbarad, das Orakel gilt seitdem als verschollen.

Efferd 1018 BF: Das Orakel von Elenvina bestimmt Jariel Praiotin zum rechtmäßigen Boten des Lichts; Ende der Kirchenspaltung.

ab 1020 BF: Aufblühen von Stierkulten in manchen Regionen Aventuriens. Entstehung der Borbarad-Kirche: Das Erscheinen des 'Dämonenmeisters' von göttlicher Abkunft bringt Veränderungen, die auf lange Zeit noch nicht abgeschlossen sind. Die Kulte verschiedenster Erzdämonen blühen besonders im Osten Aventuriens auf, ganze Landstriche opfern – wenn auch unter Zwang – den 'neuen Göttern', der entrückte Borbarad wird ebenfalls als Gott geehrt.

Praios 1020 BF: Die Kirchen der Zwölfgötter erkennen das Hl. Horarium als Glaubenslehre über den Heiligen Horas an.

bis Rondra 1020 BF: Maraskanische Rur- und Gror-Geweihte verlassen ihre Tempel und z.T. Maraskan. Öffentlicher Aus-

schluss der Handlanger Borbarads aus der Schöpfung.

Phex 1020 BF: Unter Leitung des Bundes des Wahren Glaubens wird das 'Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis' in Perainefurten gegründet. Der Schild der Ardare wird der Rondra-Kirche von der Praios-Kirche zurückgegeben. Der geeinte Bannspruch der Geweihten verbannt das Omegatherion (siehe Seite 9) in den Untergrund.

Ingerimm 1020 BF: Der Geweihtenkonvent zu Punin verhängt über Borbarad das Anathema und erklärt ihn somit für unheilig.

Namenlose Tage 1020 BF: Beilunk wird durch ein Wunder des Praios gerettet und ein Arcanum Interdictum eingerichtet. (Ende 1026 BF erweist sich die Kraft Praios dort erneut und bewahrt die Stadt vor dem Wirken Rhazzazors.)

Anfang Praios 1021 BF: Borbarad lässt das All-Ei des Lichtvogels rauben. Fuldigor bringt Borbarad dazu, das Ei des Allvogels herauszugeben. Das Ritual der Erneuerung wird vollendet, der Lichtvogel verkündet das Ende des Elften und das Kommen des Zwölften Weltzeitalters.

Efferd 1021 BF: Wiedererstehen des Schwertes Siebenstreich.

Peraine 1021 BF: Massaker an der Familie Phraisop, den obersten Dienern der Peraine-Kirche, durch Meuchler der Heptarchin Dimiona von Oron.

UNTERGEGANGENE ORDEN, SEKTE UND KULTE (AUSWAHL)

Societas Vigilantis (Nandus, Naclador, Hesinde) – vor 350 BF im Kampf gegen einen hohen Diener des Erzdämonen Iribaar vernichtet.

Theaterorden (Rondra) – 337 BF von Priesterkaiser Aldec zerschlagen.

Orden von der Goldenen Hand (Praios) – um 593 BF in den Magierkriegen vernichtet.

Orden der Göttlichen Kraft (Praios) – 865 BF aufgegangen in der Inquisition.

Schwestern und Brüder der Freude (Tsa) – ca. 1000 BF nach wenigen Jahren Existenz aufgelöst.

Visaristen (Boron als 'Visar') – 1014 BF, huldigten Boron in fröhlichen Gesängen, nach dem Verschwinden des Gründers zerstreut.

Orden der armen Brüder (Peraine) – 1021 BF in der 3. Dämonenschlacht vernichtet.

Rabenklauen (Boron) – 1021 BF in der 3. Dämonenschlacht vernichtet.

Rondras Sturm (Rondra und Kor) – 1021 BF in der 3. Dämonenschlacht vernichtet.

Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige (Rondra) – nach der 3. Dämonenschlacht aufgelöst.

Ingerimm 1021 BF: Die dritte Prophezeiung von Balträa bestimmt Hilberian Praio-griff II. zum Nachfolger des verstorbenen Lichtboten Jariel Praiotin XII. Dritte Dämonenschlacht und Entrückung Borbarads; in der Folge Entstehen der Nachfolgereiche unter dämonischem Einfluss.

1022 BF: Das 'Depositum der göttlichen Gnade' wird entdeckt, zahlreiche alte, magische und religiöse Schriften aus der Bosparaner Zeit gefunden, jedoch größtenteils von den Draconitern unter Verschluss genommen.

Ende 1025 BF: Neuordnung der Sennen der Rondra-Kirche.

Peraine 1026 BF: Eine Orkische Streitmacht plündert Donnerbach.

Praios 1027 BF: Abbruch des düsteren Jahresorakels in Gareth.

Tsa 1027 BF: Beilegung von Streitigkeiten innerhalb der Draconiter.

29. Peraine 1027 BF: Schlacht in den Wolken über Gareth. Das Ewige Licht wird vom Saatkorn des Blakharaz getroffen und entschwindet.

Praios 1028: Die Verkündung durch hundert Zungen leitet die Quinionsqueste ein.

1028 BF: Während der Schlacht der drei Kaiser vor Gareth zerbricht der Stab des Vergessens, das heiligste Artefakt beider Boron-Kulte, allein der Rabenkopf des Artefakts bleibt erhalten. Traviawunder zur Speisung der Stadt Rommilys im Jahrhundertwinter.

IM ZEICHEN DER ZWÖLFE

– GLAUBENSALLTAG DER ZWÖLFGÖTTLICHEN GEMEINSCHAFT

In weiten Teilen Aventuriens herrscht der Glaube an das zwölfgöttliche Pantheon in verschiedenen Spielarten vor. Diese Regionen reichen vom Norden (Bornland, Svellmland, Nostria und Andergast) über Zentralaventurien (Mittelreich, Horasreich, Tulamidenlande) bis in den Süden (südlichen Stadtstaaten). Während die Gesellschaft in den nördlichen Regionen (mit Ausnahme Thorwals und des Svelllands) meist als Feudalgesellschaft in Stände gegliedert und die Leibeigenschaft der ländlichen Bevölkerung üblich ist, wird in den eher tulamidisch geprägten südlichen Bereichen die Sklaverei praktiziert. In beiden Formen aber werden diese abhängigen Menschen quasi als Eigentum der Herrschaft angesehen. Trotzdem sind auch die Leibeigenen oder Sklaven in die zwölfgöttliche Gemeinschaft integriert und besitzen demzufolge gewisse 'religiöse Grundrechte', auf die im Folgenden näher eingegangen werden soll.

VON DER SEELE

Im Zwölfgötter-Kult wird die Seele als Hauch des vergehenden Atems der sterbenden Erdriesin Sumu und als Funke der Ordnung des Allgottes Los angesehen. Diese schlüpft in ein Neugeborenes und macht es somit zu einem empfindenden Wesen. Oft wird angenommen, dass

Praios die Seelen an ihren Platz setzt, was bedeute, dass Stand und Status eines jeden Menschen gottgewollt sind.

Mit dem GEBURTSSEGEN (siehe die Beschreibung der Liturgie auf Seite 252) wird die Seele in den Kultus eingeführt und ein minimaler Schutz vor dämonischen Einflüsterungen gewährleistet. Dies ist üblicherweise eine private Angelegenheit, die der Geweihte im Beisein der Eltern und eventuell weiterer Zeugen durchführt, die aber nicht mit besonderen Feiern verbunden ist. Mit 12 Jahren unterzieht sich ein Kind bewusst der INITIATION (Seite 256) in die Zwölfgöttliche Gemeinschaft. Ihm bleibt nominell die freie Entscheidung, von welcher Kirche es initiiert werden möchte. Danach ist die Seele des Menschen der Seelsorge der Diener der Zwölfgötter anempfohlen. Praktisch sind dieser Wahl natürlich Grenzen gesetzt – je nachdem, welche Priesterschaft gerade anwesend ist, aber auch je nach Lebensumfeld des Gläubigen. Die Initiationsfeierlichkeiten sind kulturell stark unterschiedlich, aber üblicherweise eine gemeinsame Zeremonie für mehrere Heranwachsende eines Jahrgangs, die von den Familien oder dem ganzen Dorf oder Stadtviertel entsprechend feierlich begangen wird. (Wer erst später in seinem Leben zu den Zwölfgöttern findet, unterzieht sich zumeist nachträglich einer INITIATION.)

Nach Ansicht einiger Kirchen haben Tiere übrigens ebenfalls eine

Seele, die durch finstere Akte verdammt werden kann. Insbesondere gilt dies natürlich für die jeweils der Gottheit heiligen Tiere und einig halb-mythische Wesen. In manchen Kirchen ist es aber trotzdem nicht verpönt, sie zu töten (Duelle mit Löwinnen im Rondra-Kult, mit Firunsbären im Firun-Kult, geschickte Jagd auf einen Fuchs, rituelle Schlachtung einer Wildgans, um Hungernde zu nähren, etc.).

VOM PLATZ DES MENSCHEN IN DER GESELLSCHAFT

In den Augen der meisten zwölfgöttergläubigen Aventurier haben alle Wesen den Platz im Leben inne, den ihnen die Götter zugewiesen haben. Der Kaiser des Neuen Reiches ist also genauso von Praios erwählt zu herrschen, wie die Bäuerin auf der Scholle von den Göttern bestimmt wurde, das Feld zu bestellen. Ein Ausbrechen aus der Lebenssituation ist also nicht nur ein Verstoß gegen weltliche Gesetze, sondern wird auch von vielen Kirchen als Affront gesehen.

Zudem ist der Begriff der Freiheit im Feudalsystem ein gänzlich anderer: Freiheit bedeutet in den meisten Regionen und Schichten nicht Reise- und Wohnfreiheit, Grundrechte und die Unantastbarkeit von Leib und Eigentum (und ähnliche moderne Werte). Die Leibeigenen sind im Feudalsystem vor allem durch ihren Lehnsherrn vor Willkür und Rechtlosigkeit geschützt. Eine leibeigene Bäuerin, die an das Land ihres Herrn gebunden ist, hat also mehr Rechte und einen sichereren Status als die 'Fahrenden' und die umherziehenden Glücksritter und Söldner. In den Augen der Sesshaften sind diese zwar 'frei wie ein Vogel', aber auch rechtlos.

Dank der Travia- und Peraine-Kirche sind auch Arme und Bettler in das System integriert: Bedürftige werden mit den Spendengeldern der Adligen und Reichen gespeist und grundlegend versorgt, ja, teilweise sogar in Patenschaften an Gönner vermittelt, die dafür sorgen, dass eine minimale Lebensgrundlage besteht (also ein Lager im Schuppen und eine Mahlzeit pro Tag). Auch hier kommen die Fahrenden schlechter weg als die 'sesshaften' Bettler: Wer keine Heimat und keine Wohnstatt kennt und das rastlose Umherziehen Heim und Familie vorzieht, sieht sich entweder heftigen Bekehrungstürmen der Travia-Geweihten ausgesetzt (und meidet die Tempel daher meist freiwillig) oder wird noch unter die ansässigen Bettler gestellt. (Genauer zum Aufbau der aventurischen Gesellschaften finden Sie in der **Geographia Aventurica** ab Seite 14.)

WISSEN UND PERSÖNLICHKEIT

In Aventurien sind Individualität, aufgeklärtes Denken und Wissen Luxusgüter. Der Mensch und seine verfügbare Freizeit sind nicht zuletzt abhängig vom Licht. In der Stadt mit ihren Laternen und Fackeln und teils erleuchteten Fenstern wird der Tag künstlich verlängert. Auf dem Land hingegen herrscht Finsternis, sobald Praios den Himmel verlassen hat. Der nächste Hof ist weit, das Brennwerk mühsam gehackt, der Kerzenvorrat gering. Im Dunkeln kann man weder nähen noch kochen – wenn man nicht nach der anstrengenden körperlichen Arbeit am Abend sowieso recht erschöpft auf den Strohsack sinkt. Und des Lesens sind unter dem einfachen Volk ohnehin wenige mächtig. Allein wer Muße und Zeit besitzt, seine Gedanken auf etwas anderes zu richten als das Brechen der Scholle, das Bewältigen des Tagwerkes und die Sicherung des Hauses, wird sich mit dem Wesen der Welt und anderen 'überflüssigen' Dingen auseinander setzen.

Für den Städter sind viele Güter hingegen nahezu unmittelbar verfügbar. Lebensmittel, Brennholz und anderes werden gekauft und müssen nicht selbst hergestellt werden. In den Städten gibt es neben harter körperlicher auch weniger erschöpfende geistige Arbeit zu erledigen. Daraus erwächst Zeit, und aus der Zeit die Möglichkeit, sich mit dem Erwerb und Austausch von Wissen zu beschäftigen. Dies trifft (zu Teilen) auf den Adel und das reiche Bürgertum sowie auf

das direkte Umfeld mancher Kirchen zu. Allerdings darf auch hierbei nicht vergessen werden, dass selbst viele Adlige nach außen hin den Schein zu wahren wissen, ansonsten aber in ihren großen, kaum zu heizenden steinernen Burgen frieren müssen. Ein Adliger ohne ausreichenden Hofstaat ist in seiner Wohnsituation – von Sicherheit und Nahrung einmal abgesehen – womöglich nicht besser gestellt als ein Bauer in seiner Kate. Generell aber gilt: Mehr Zivilisation führt zu mehr 'Menschsein'. Weise Dispute führt nur, wer es sich leisten kann. Auch erhält ein Städter natürlich des Öfteren Informationen von außerhalb. In den Schenken trifft er auf Reisende, generell hat er einen größeren potentiellen Kreis an Gesprächspartnern. Und so kommt es nahezu zwangsläufig, dass er in der Regel in weniger 'festgefahrenen' Bahnen denkt als die Menschen auf dem Land, die oft viele Monde lang nur ihre Familie, die Knechte und Mägde und vielleicht einmal die Bauern vom Nachbarhof zu Gesicht bekommen.

Besonders die Phex- und die Hesinde-Kirche regen natürlich eine Persönlichkeitsentwicklung und Ausbildung von Wissen an, während die Nandus-Kirche (und zumindest im Bereich der freien Wahl der Entscheidung die Aves-Kirche) auch die Bauern und einfachen Bürger zum Lesen, Schreiben und schließlich zum Denken bewegen will – und daher immer wieder in Konflikt mit dem Adel und konservativen Kirchenkreisen gerät. Die Kirchen von Efferd, Tsa und Rahja legen ebenfalls viel Wert auf das Recht jedes Menschen auf eine eigene Meinung. Vermutlich aber werden letzten Endes nur Tsa- oder Aves-Priester versuchen, Leibeigene davon zu überzeugen, die Sicherheit eines Lebens in Knechtschaft gegen die Unsicherheit der weiten Straße einzutauschen. Dagegen stehen die außerordentlich konservativen Kirchen des Praios, der Rondra, Travia, des Firun, der Peraine und des Ingerimm, die das zyklische Leben mit sozialer Sicherheit in der Gesellschaft predigen und Ausnahmen nur für von den Göttern Gesegnete gelten lassen.

RELIGIONSWAHL

Auf der anderen Seite sind den Aventuriern – zumindest den freien und städtischen – Entscheidungen überlassen, die Betrachtungen über das Selbst und seinen Platz in der Welt voraussetzen: Die Kirche, die sie und ihre Kinder in den Zwölfgötter-Kult initiiert, wählen sie selbst. Es gibt nur wenige Ausnahmen wie im Bornland, wo den Leibeigenen oft ein Tempel zugewiesen wird. Nur in seltenen Fällen steht den Leibeigenen die Wahl der Tempelzugehörigkeit frei, ohne die Herrschaft um Erlaubnis zu bitten. Wünscht die Kirche, dass ein Leibeigener in das Noviziat eintritt, kann der Besitzer des Leibeigenen (im Unterschied zum Sklaven) dies eigentlich nicht abschlagen, sehr wohl aber auf Entschädigung pochen. Auf dem Lande ist dem Volk die freie Kirchenwahl eher Möglichkeit als ausgeübte Entscheidung. Hier überwiegen (je nach Region) zumeist Schreine der Peraine, der Travia oder (in Küstengegenden) des Efferd. Wer seine Götterzugehörigkeit wählen will, ist auf den Wanderprediger oder die Tempel der großen Städte angewiesen. Unabhängig davon kann der Lehnsherr bestimmen, an welche Kirche die Leibeigenen ihren Tempelzehnt abzuführen haben. Und von all diesen Dingen abgesehen gilt die Bäuerin Alrike, die sich von einer Rondra-Geweihten initiieren lässt, natürlich in einer ländlichen Gemeinschaft mit einer fast ausschließlich perainegläubigen Bevölkerung schnell als 'Verrückte' oder Außenseiterin.

Wo die Wahl des Gottes bewusst getroffen wird, erfolgt sie letzten Endes nach empfundener Zugehörigkeit für Leben und Wirken des Gläubigen. Während Praios allerorten der Gott des Adels ist und Rondra meist ebenfalls die Göttin der wehrhaften, die Untertanen schützenden Feudalherrschaft, beten viele Adlige oder Patrizier Albernias, Festums oder Perricums ebenso selbstverständlich hauptsächlich zu Efferd, wie in Darpatien und Weiden Travia neben oder gar vor Praios verehrt wird. Im Horasreich hat Hesinde eine hohe Bedeu-



tung, und ebenso wie Almada und Aranien gilt das Gebiet des Alten Reichs als Hochburg Rahjas. In den südlichen Stadtstaaten hat Boron gar als 'Fürst der Götter' Praios den Rang abgelaufen.

Ingerimm und Peraine dagegen können getrost als Götter des einfachen Volkes bezeichnet werden: Peraine als Göttin der Ackerfrucht, der Viehgesundheit und der Heilkunde wird hauptsächlich von den Bauern und Erntehelfern auf dem Lande verehrt, Ingerimm als Gott der Handwerkszünfte und des Schmiedens dagegen von den einfachen Handwerkern und bodenständigen Städtern.

'Spezialisten' unter den Göttern sind Firun, Tsa und Phex, die wegen ihrer Aspekte (Winter, Geburt und Glück) in aller Munde sind, jedoch von den wenigsten tatsächlich ernsthaft angebetet werden und so eine Sonderstellung einnehmen. Phex gilt jedoch auch als Gott des aufstrebenden Geldadels: des Bürgertums, dessen Selbstbewusstsein und Einfluss von Jahr zu Jahr wächst.

Natürlich werden selbst fromme Zwölfgöttergläubige besonders dann in den Tempel ihrer Gottheit gehen (von den obligatorischen Festlichkeiten im Jahreskreis abgesehen), wenn sie etwas Besonderes auf dem Herzen haben: Schwangerschaft, Krankheit, Verzweiflung, finanzielle Not oder Bedrängung durch ein anderes Problem. Und so sieht man auch hohe Adlige in den Häusern der Heilung Peraines oder traviagläubige Darpatier zum Wiedererwecken der ehelichen Leidenschaft im Tempel Rahjas.

RELIGIONS- AUSÜBUNG

Auch wenn Gläubige fast immer eine einzelne Gottheit bevorzugen (und nicht selten eine zweite, ergänzende Gottheit in hohen Ehren halten), akzeptieren sie doch in den meisten Gebieten Aventuriens immer alle zwölf Götter, die ja auch von den Geweihten stets als 'Unteilbare Zwölfe' in den Predigten und Gebeten genannt werden. Ausnahmen bilden Nostria und Andergast, die Amazonen, einige der südlichen Stadtstaaten (Mengbilla hat die Kulte von Praios und Phex verboten) sowie Thorwal, das fast ausschließlich Swafnir als Volksgott verehrt, die anderen Zwölfe aber durchaus akzeptiert. Umgang mit Glauben und Gottheit reichen von der pragmatischen Kumpelhaftigkeit einiger Phex-Gläubiger bis zur devoten Unterwürfigkeit mancher Rondra- oder Praios-Gläubigen. Es gibt Tiefgläubige, die fast jeden Tag beten gehen, Krämerseelen, die sich auf regelmäßige Opfer beschränken, Scheinheilige, die hauptsächlich im Tempel gesehen werden wollen, und Maulgläubige, die nur Lippenbekenntnisse leisten, aber die Tugenden ihrer Gottheit missachten.

ANSEHEN VON GEWEIHTEN

Die Geweihten der Zwölfgötter sind (neben ihrer hauptsächlichen Funktion als persönlich von den Göttern auserwählte Verkünder und Mittler zwischen Sterblichen und Göttern) Religionslehrer, Seelsorger und Ratgeber. Gesellschaftlich werden sie als die direkten Stellvertreter der höchsten Mächte im ewigen Kampf gegen das Chaos, das Böse und das Unrecht angesehen. Ihr Handeln sollte davon bestimmt sein, doch dementsprechend müssen sie auch behandelt

werden: Ein Geweihter der Zwölfgötter ist in Mittelaventurien in jedem Fall eine Respektperson. Man mag einem einzelnen Geweihten negativ gegenüberstehen oder sogar generell alle Angehörigen seiner Kirche für Ausbeuter, Betrüger oder Spielverderber halten, offen zeigen wird ihnen das nur der größte Rüpel der Stadt – meist mit entsprechenden Konsequenzen.

Fast jeder Aventurier kann einen einfachen Geweihten an seinem Ornat einer Kirche zuordnen. Klopft ein Geweihter an eine fremde Tür, wird man ihn einlassen, ihm zuhören und (im Regelfall) glauben. Laut Rohals *Ius Concordia* ist ein Geweihter sogar zum Richter berufen, sofern kein ordentlicher Richter in angemessener Zeit erreichbar ist (Efferd-Geweihte auf See, Rondra-Geweihte hinter feindlichen Linien; Genaueres zu Geweihten und Rechtssprechung finden Sie auf Seite 33). Oft begleiten bestimmte Geweihte mehrere Generationen einer Familie, ja ganzer Dörfer, von der Geburt und Namenswahl, der

Initiation und Heirat über religiöse Feiertage bis hin zum Tod (wenn sie den Hinterbliebenen Trost spenden), so dass sie zum alltäglichen Leben dazugehören.

TEMPEL UND TEMPELBSUCH

Ein Tempel ist nicht etwa nur ein Versammlungsort oder Bethaus der Gläubigen – er ist wirklich das Haus der Gottheit, ein Ort, an dem sie ihren Besuchern besonders nahe ist und wo sie tatsächlich 'lebt'. Dass sie in vielen Tempeln zugleich anwesend ist, ist für eine Gottheit ja keine Schwierigkeit, denn in spiritueller Hinsicht stellt ein Tempel eine Pforte nach Alveran dar. Die Geweihten des Tempels sind insofern auch nicht seine Besitzer, sondern nur die Dienstboten des unsterblichen Hausherrn, während der Tempelvorsteher sein oberster Stellvertreter ist.

Es gibt daher zwar regelmäßige Andachten im Tempel, aber keine expliziten Messfeiern, da im Gotteshaus jederzeit generell die Präsenz der Gottheit spürbar sein kann. Andachten werden meist zu festen

Zeiten abgehalten (bei den besonders Gläubigen mancher Kulte sogar am Morgen, zu Mittag und am Abend sowie eventuell zur Mitternacht) und bieten gemeinschaftliche Gebete für diejenigen, die nicht die stille Meditation zu einer anderen Zeit vorziehen. Am Praiostag findet in den meisten Tempeln gegen Mittag eine Andacht mit einer Predigt statt. Die Bevölkerung wird seit jeher dazu ermuntert, diesen Wochentag dem Gebet und der Besinnung auf den Glauben zu widmen und die Arbeit ruhen zu lassen. Faktisch ist dies natürlich nicht immer von allen und jederzeit umsetzbar.

Es besteht zwar keine Pflicht zum Tempelbesuch, doch die Geweihten werden in aller Regel darauf drängen, dass die Gläubigen den Gott nicht nur besuchen, wenn sie etwas 'von ihm wollen'. Und natürlich ist der Tempelgang fester Bestandteil des gesellschaftlichen Lebens, so dass ansässige Gläubige (zumindest in überschaubaren Dörfern und Siedlungen), die bekanntermaßen nie in einem Tempel der Zwölfe anzutreffen sind, schnell als Frevler oder Schlimmeres verrufen sind. Die frommen Tempelbesucher jedenfalls sollten sich so verhalten, wie es dem Besuch bei einer mächtigen Herrschaft gebührt. Allerdings:



Während die Besucher des Praios-Tempels vor allem erscheinen, um ihren Untertanen-Eid zu bekräftigen, bringen die Gäste eines Hauses der Rahja für die göttliche Gastgeberin und die anderen Gäste Blumen, Wein oder Süßigkeiten mit. So hat fast jeder Tempel seine eigenen (inoffiziellen) 'Hausregeln'.

Kleine Schreine oder Kapellen werden selten von mehr als einem Geweihten geführt. Oft betreut der Priester dabei Schreine in mehreren Dörfern und ist nicht ständig anwesend. Kleine Tempel haben selten mehr als einen oder zwei Geweihte und dazu eine Handvoll Akoluthen (Laienpriester), größere städtische Tempel dagegen sogar fünf bis zwanzig Priester (selten mehr) und einen Stab von etwa zehn bis sechzig Akoluthen und Dienern. Letztere Zahlen gelten allerdings ausschließlich für die Haupttempel der jeweiligen Kirchen.

ENTWEIHUNG EINES TEMPELS

Da die Tempelweihe von der Gottheit selbst mit ihrer Kraft besiegelt wird, muss schon ein sehr gravierendes Verbrechen an den Lehren des Kultes begangen werden (die Schlachtung des Heiligen Tieres in unheiligen Riten, Mord an einem Geweihten, Zelebrierung namenloser Gottesdienste oder Beschwörung von Dämonen), um ihn wieder zu entweihen. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, die Erzdämonen und auch der Namenlose würden ihre Kultisten Rituale lehren, wie sie durch das Opfern eines Geweihten auf dem Altar dessen Kraft nutzen können, um die göttliche Präsenz von diesem Ort zu vertreiben.

Dass die Geweihten ihre Gottheit bitten, die Weihe von einem bestimmten Tempel zu nehmen, kommt ausgesprochen selten vor: eigentlich nur, wenn einem Tempel die Gläubigen über eine Generation hinweg ausbleiben und der Tempel auf einen anderen Gott umgewidmet wird oder wenn ein Gotteshaus nicht anstürmenden Horden von Dämonendienern in die Hände fallen soll.

Ansonsten ist es natürlich jederzeit möglich, dass ein Gott selber beschließt, eine Residenz aufzugeben. Doch wird er in der Regel seine örtlichen Geweihten in Träumen oder Visionen vorwarnen.

TEMPELZEHNŦ

Der sesshafte Aventurier bezahlt neben den Abgaben an den Lehnsherrn oder diversen städtischen Steuern meist einen Tempelzehnt an den nächsten (oder gewählten) Tempel und erhofft sich dafür Segen und Seelsorge. Doch all dies kann nicht die bohrende Angst vor der Zukunft lindern, vor Missernte, Todesfällen, Unglück oder Krieg und vor dem Tod und dem ungewissen Danach. Erst das Opfer, so heißt

es, erreicht die Gottheit. Und so kommt es, dass die überwiegende Mehrheit der Zwölfgöttergläubigen (vom einfachen Tagelöhner bis zum mächtigen Helden) von ihren Einnahmen (und nicht etwa dem Gewinn) noch einmal einen weiteren Teil (meist einen 'Zehnt' oder 'Zwölft') an den Tempel ihrer Hauptgottheit abführt, damit ihnen diese gewogen bleibt. Gerade die Tulamiden hoffen so, den sprichwörtlichen Neid der Götter gerade in Glückszeiten zu besänftigen. Die tatsächlichen Abgaben hängen natürlich von dem Reichtum und der Lebenssituation der Gläubigen ab.

WELTLICHER EINFLUSS DER KIRCHEN

Der Einfluss der zwölf Kirchen in ihren Gebieten ist beträchtlich und meist unangefochten. Sie bestimmen die Strafe für Blasphemie, Tempelschändung und Häresie. Geweihte selbst dürfen nur in Gegenwart von mindestens einem Mitglied ihrer eigenen Kirche verurteilt werden, in geistlichen Belangen natürlich nur von einem Kirchengericht ihrer Kirche. (Vergleiche auch Seite 33.)

Direkte politische Stellungnahmen der Kirchen sind selten und werden nicht gerne gesehen. Selbst das Oberhaupt der Rondra-Kirche, das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund, trat von der Herrschaft über ihr Lehen zurück, als sie das kirchliche Amt übernahm. Seit dem Hoftag zu Gareth im Jahre 1014 BF ist den Priestern im Mittelreich wieder Landbesitz gestattet, die Vasallentreue wird aber von den Kirchenoberen nicht gern gesehen. Die Situation an der Grenze zu den Schwarzen Landen hat jedoch dazu geführt, dass ganze Marken unter komplizierten rechtlichen Konstruktionen den Kirchen der Travia und des Boron zum Lehen gegeben wurden. Zusammen mit der Stellung Beilunks (s.u.) hat dies dazu geführt, dass etliche Tempel und Klöster mittlerweile danach streben, für sich ähnliche Ausnahmeregelungen zu erwirken.

Theokratische Verbindungen von weltlicher und geistlicher Macht kommen nur selten vor: Im Süden regieren der *Patriarch von Al'Anfa* und die *Boronkönigin Ela XV. von Trahelien*; die *Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. von Donnerbach* ist weltliche Herrin dieser Stadt und zugleich Meisterin des Bundes des Nordens in der Rondra-Kirche; die *Fürst-Illuminierte Gwidühenna von Faldahon* regiert im Namen Praios' Beilunk und Umland, und die praiosgeweihte *Gräfin Trontir von Alfz* herrscht über die Insel Jilaskan. Im Horasreich ist das Arivorer Land zu nennen, das traditionell vom Orden der Ardariten verwaltet wird.

FREVEL UND BUßE

Jede Kirche hat ihre ganz eigenen Vorstellungen von ehren- und frevelhaftem Verhalten. Und nicht selten sind diese untereinander widersprüchlich: So ist der Aufbruch eines Bauern in die weite Welt für den Aves-Geweihten eine lobenswerte Tat, für den Travia-Geweihten hingegen vielmehr verantwortungslos oder anrühlich, wenn nicht gar grober Ungehorsam, soweit es sich um einen Leibeigenen handelt. Zur Zauberei hat die Kirche der Hesinde eine ganz andere Einstellung als die des Praios, ganz zu schweigen vom Phex gefälligen Diebstahl, der den Regeln fast aller anderen Kirchen widerspricht. Kurz und gut: Nicht jeder, der das zwölfgöttliche Pantheon verehrt, kann allen Geboten und Verboten der verschiedenen Kirchen gleichzeitig gerecht werden.

Anders sieht es mit großen Freveln gegen die Grundlagen der Zwölfgöttlichen Ordnung aus. Derlei sollte niemand mit Götterfurcht und Ehrgefühl in den Adern auch nur erwägen.

VERSTOß GEGEN DIE GRUNDLAGEN DER ZWÖLFGÖTTLICHEN LEHRE

Im Folgenden finden sich einige Richtlinien für eine Reaktion auf Vergehen gegen die Grundlagen des zwölfgöttlichen Glaubens. Eine genaue Definition bestimmter Strafen für bestimmte Vergehen ist nicht möglich, da es kein klares 'Derisches Göttergesetz' gibt. Einige Glaubensrichtungen haben versucht, Kataloge für bestimmtes Verhalten aufzustellen, in denen Taten jeweils als *gottgewollt*, *empfehlenswert*, *unbedenklich*, *lästerlich* und *frevelerisch* klassifiziert werden, aber eine Darstellung all dieser Klassifizierungen würde den Rahmen dieses Bandes bei weitem sprengen. Letztendlich obliegt es dem moralischen Empfinden der Spielrunde, was als Frevel gilt.



 **Angriff auf die Kirche:** Gemäß der Zwölfgöttlichen Ordnung ist es ein Frevel, die Häuser und geweihten Diener der Zwölfgötter (und ihrer halbgöttlichen Kinder) anzugreifen. Im Kriegsfall mögen Geweihte der Rondra oder des Kor (oder ein Angriff auf offenem Feld) oder generell ein getarnter Tempel oder Priester des Phex hier eine Ausnahme bilden. Bei letzteren ist der Angriff natürlich gleichermaßen strafbar, es können aber mildernde Umstände geltend gemacht werden, wenn der Angeklagte glaubhaft versichern kann, dass er nicht wusste, was oder wen er angriff. Explizit nicht als frevelischer Angriff gilt eine Verteidigung gegen den Angriff eines Geweihten (auch wenn hier die Praios-Kirche deutlich anderer Ansicht ist und eine solche Verteidigung üblicherweise weltlich genauso bestraft wird wie ein Angriff).

 **Angriff auf wehrlose Unschuldige:** Es entspricht nicht den zwölfgöttlichen Tugenden, unproviziert Kinder, Invalide, Alte und andere Wehrlose anzugreifen. Hier ist allerdings die Grauzone sehr groß. Denn während die Ausbeutung Schwächerer offensichtlich toleriert wird (viele zwölfgöttertreue Länder kennen Sklaverei oder Leibeigenschaft), wäre das grundlose Abschlachten der eigenen Sklaven ohne Zweifel ein Frevel. Andererseits handelt ein Adliger im Rahmen der göttlichen Ordnung, wenn er seine Untertanen erheblich auspresst und gegebenenfalls auch hart bestraft. Denn immerhin bietet er ihnen dennoch einen gewissen Schutz. Erst wenn er sie regelrecht ausbluten lässt und sein Verhalten durchaus dämonischen Prinzipien wie Blutdurst, Grausamkeit oder grenzenloser Habgier zuzurechnen ist, wendet sich selbst die Kirche des Praios gegen solche missratene Herrschaft. Ertrappte Schwerverbrecher können natürlich getötet werden, auch wenn sie unbewaffnet sind. Dass Anhänger des Phex sich auf ihren Diebeszügen nicht an Armen und Wehrlosen vergeifen, versteht sich von selbst: Derlei wäre keine Herausforderung und noch nicht einmal eines heruntergekommenen Taschendiebs würdig.

 **Seelische Verdorbenheit:** Wer ein Verbrechen begeht, weil er zu träge, bequem oder egoistisch ist, um einen anstrengenderen oder aufwendigeren Weg zu wählen, der steht, so predigen es die Kirchen, an der Grenze zum Frevel.

 **Verführung zum Frevel:** In vieler Hinsicht muss es als besonders frevelhaft gelten, andere zu einem Frevel zu überreden und dadurch ihr Seelenheil aufs Spiel zu setzen.

DER EIDBRECHER

Ein vom Schwörenden willentlich abgelegter Eid, der von einem Priester mit dem EIDSEGEN besiegelt wird, wird als Gesegneter Eid bezeichnet. Wer ihn bricht, gilt als Eidbrecher. Er kann sich von seinem Makel befreien, in dem er eine Buße auf sich nimmt (siehe unten). Mehr hierzu finden Sie auf Seite 254.

DER FREVLER

Wer einen durch Priester geschlossenen Heiligen Eid (siehe die Liturgie GROSSER EIDSEGEN auf Seite 255) bricht oder gegen bestimmte andere, aktuell auf ihn wirkende Liturgien verstößt, wer einen geweihten Tempel oder einen Geweihten eines der Zwölfe mutwillig angreift, dessen Seele erhält ein 'Mal des Frevlers'. (Das heißt, der Frevler muss aktiv gegen eine bestehende karmale Wirkung handeln.)

Unter Umständen – nach Willen und Aufmerksamkeit der Götter – kann ein Missetäter auch dann ein Mal des Frevlers erhalten, wenn er sich auf schlimmste Weise gegen die göttliche Ordnung vergeht. Eine einmalige Dämonenbeschwörung reicht hierfür sicher nicht aus, wohl aber z.B. ein lange geplanter, heimtückisch durchgeführter Mord an Wehrlosen.

Hierfür muss ein Frevler aber in einer der zwölfgöttlichen Kirchen oder ihrer halbgöttlichen Schwesterkirchen initiiert sein. Für die oben

genannten Verstöße gegen aktive karmale Wirkungen ist die Initiation keine Vorbedingung für das Frevlermal.

Gezeichnete Frevler erleiden gewisse (regeltechnische) Nachteile, die Sie auf Seite 254 finden; sie sind nach ihrem Tode aus den zwölfgöttlichen Paradiesen ausgeschlossen – sie müssen also ihr Nachleben in Borons Hallen verbringen oder als Geist oder in einem neuen Körper versuchen, ihre Untaten wieder gutzumachen. Wenn ihr Frevel besonders schwer war, kann es auch sein, dass ihre Seele auf der Seelenwaage Rethon als zu leicht empfunden wird und in die Siebte Sphäre und damit die Verdammnis auffährt. Auch die Kirche kann einen Frevler durch das Ritual der Exkommunikation zeichnen (mit dem Mal und allen anderen Folgen, siehe die Liturgie EXKOMMUNIKATION auf S. 255).

Seit den Zeiten Rohals allerdings wird ein durch seine Taten erwiesener Frevler nicht mehr automatisch von weltlichen Würden ausgeschlossen. Die Kirche des Praios fordert zwar regelmäßig Gegenteiliges (und zumindest einen Bußgang zum Tempel des Lichts), doch in der Regel ist solches Verhalten nicht zwingend. (Sonst hätten so manche Kaiser und Könige Aventuriens gar nicht herrschen dürfen.) Wenn jedoch unerklärliche Schicksalsschläge die Person, das Amt oder das Land eines hochrangigen Würdenträgers treffen, wird schnell das Gemurmel laut, vielleicht handele es sich ja bei ihm um einen Frevler gegen die göttlichen Gebote.

Dass in besonders zwölfgöttertreuen Ländern der von einem Geweihten proklamierte Frevler heftigen Anfeindungen ausgesetzt ist, ist ebenfalls unzweifelhaft, und zwar unabhängig von der juristischen Situation. Oft aber wird – besonders bei hoch stehenden Persönlichkeiten – vorgezogen, den Frevler auf den Weg der Buße zurückzuführen, ohne ihn gleich an den Pranger zu stellen.

Ein Frevler gilt als Ausgestoßener, nicht aber automatisch als Verdammter, und kann weiterhin sämtliche Tempel besuchen. Die Geweihten werden ihm meist gerne helfen, zur Gnade der Zwölfe zurückzufinden: Vom Mal des Frevlers kann man sich durch eine Queste, eine Pilgerfahrt oder einen Bußgang reinigen. Genauer hängt von der Schwere des Vergehens ab und bleibt dem Geweihten oder bei Schlimmerem gar den Göttern selbst (sprich: dem Spielleiter) überlassen.

VERDAMMNIS

Noch über der Kennzeichnung als Frevler steht die Verdammnis der wahrhaft Unseligen: Sie 'erwirbt' man durch den Pakt mit Erzdämonen oder eine Weihe des Namenlosen, und sie führt zur Verweigerung einer Aufnahme in Borons Hallen, höchstwahrscheinlich sogar zu einer grauenvollen Ewigkeit in den Niederhöhlen oder den Gefilden des Namenlosen. Nähere Einzelheiten zu den Folgen eines Dämonenpaktes – Risiken wie auch Vorteilen – finden Sie im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 236ff.)

Auch die heilige Liturgie des ANATHEMA (siehe Seite 254) kann einen Verbrecher gegen die Götter in die Verdammnis stoßen. Vermutlich könnten nur die Gnade und das Eingreifen eines Zwölfgotts persönlich einen derart Verdammten erretten.

BEICHTÉ UND BUßE

Ein Eidbrecher oder Frevler kann sich von seinem Schandmal befreien, wenn er gegenüber einem Geweihten (besser noch: öffentlich in der Gemeinschaft der Gläubigen) seine Schuld anerkennt, sie ehrlich bereut und eine Buße auf sich nimmt. Dies kann ein niedriger Dienst im Tempel sein, wie das Verrichten bestimmter nützlicher Arbeiten und Aufgaben, bei schwereren Vergehen auch eine Pilgerfahrt zu heiligen Orten oder gar eine abenteuerliche Quest im Auftrag der Kirche. Allgemein sollte die Schwere der Buße in einem gesunden Verhältnis zur Schwere der Tat stehen – ein Eidbrecher wird sich von seiner Schuld leichter rein waschen können als ein Frevler.

Durch ein letztes Schuldeingeständnis auf dem Sterbebett hoffen ebenfalls viele Gläubige, sich mit ihrer Reue der Schuld erleichtern zu können, ehe die Seele auf Rethon, der Seelenwaage Borons, gewogen wird. Spieler-Geweihte mögen gelegentlich zu solchen Diensten an ein Sterbebett gerufen und vielleicht gebeten werden, einen Fehler des Sterbenden in seinem Auftrage posthum wieder gut zu machen. Es liegt allerdings in der Natur der Sache, dass Beichte und Reue al-

leine keine Garantie für die Verrechnung der Frevel darstellen: Boron ist für seine Strenge gefürchtet, und Boron-Geweihte werden auch oft zu Rate gezogen, um zu erfahren, welche Taten auf der Seelenwaage besonders schwer wiegen. Gnade können die Götter alleine gewähren, aber eine derische Vergebung der Missetaten nach ehrlichem Schuldbekenntnis und abgeleiteter Buße wird von vielen Kirchen bereitwillig gewährt (und entsprechend verkündet).

DER GLAUBE AN RUR UND GROR

SPIELTIPPS: UNTER IRRENDEN – DER RUR-UND-GROR-GLÄUBIGE UNTER ANDERSGLÄUBIGEN

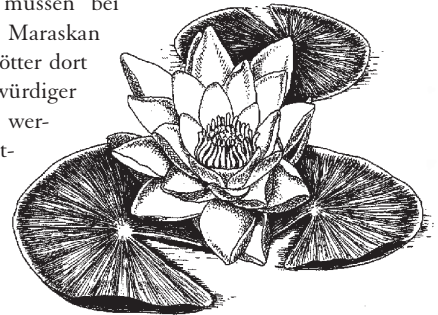
Die Anhänger von Rur und Gror sehen ihren eigenen Glauben als einzige zuverlässige Wahrheit. Die Lehren der Zwölfgöttlichen Kirchen und anderer Kulte empfinden sie als Ausdruck unzulänglichen bis falschen Verständnisses, das dem Wesen der Diener Rurs im Speziellen und des Weltendiskus' im Allgemeinen nicht gerecht wird.

Wenn etwas den Lehren des Zweigötterglaubens zu widersprechen scheint, dann erklären sich das seine Anhänger damit, dass sie momentan den wahren Sachverhalt nicht durchschauen, es vielleicht ein sehr schwieriges Rätsel Rurs ist oder auf einer Täuschung durch den 'Bruderlosen' beruht (wie sie den Namenlosen bezeichnen). Doch Rur-und-Gror-Gläubige müssen niemanden überzeugen oder bekehren. Irgendwann, entweder in diesem Leben oder einem der nächsten, werden die Einfältigen schon erkennen, wer Recht hatte. Wer an die ständige Wiedergeburt glaubt, hat mehr als ein Lebensalter Zeit, die Wahrheit zu erkennen. Davon ist auch der Umgang der Gläubigen mit den Geweihten der Zwölfgötter-Kulte geprägt. Je nach persönlicher Erfahrung und Anschauung behandeln sie Geweihte als Menschen mit eher einfachem Gemüt, denen mit Nachsicht zu begegnen ist, oder einfach als lustige, wenn auch nebensächliche Bereicherung des Alltags ("Sie wissen es nun einmal nicht besser!"). Die Position, Geweihte der Zwölf als verehrungswürdige Helfer der Geschwister Rur und Gror zu sehen, denen Unterstützung bei ihrer schwierigen Aufgabe gebührt, wird auf Maraskan von vielen belächelt. Die meisten Maraskaner hängen vielmehr dem Glauben an, dass diese Geweihten einseitige, simple Menschen sind, die sich viel zu sehr auf nur einen Aspekt der Schönheit konzentrieren – so sehr, dass sie eher gefährlich als unterstützenswert sind.

Trotz der geringen Anzahl der Priester durchzieht der Rur-und-Gror-Glaube im Alltag das ganze Leben, ja, das Denken und Handeln der Maraskaner, sei es als Bewohner der Insel oder als Exilanten in den Städten an der Ostküste. Auch in anderer Hinsicht nimmt er eine Sonderstellung unter den Kulturen ein: Die meisten Bräuche werden hier nicht unter den Augen der Götter ausgeübt, sondern vor der Gemeinschaft. Geburt, Adoption oder Eheschließung ('den Kreis miteinander abschreiten', wie die Heirat bei den Maraskanern heißt) können die Betroffenen miteinander regeln, ohne dafür auf die Priesterschaft zurückgreifen zu müssen. Die Verkündigung vor der Gemeinschaft ist Bestätigung genug. In Nord-Maraskan bitten jedoch besonders die Adelshäuser um priesterliche Bekräftigung, wenn es darum geht, die Erbfolge (neu) zu regeln.

Neugeborene werden von der Priesterschaft in das 'Buch der Anwesenden' eingetragen, Verstorbene dementsprechend wieder gestrichen und stattdessen in das 'Buch der Abwesenden' aufgenommen. Der Totenritus beginnt meist im örtlichen Rur-und-Gror-Tempel (so vorhanden): Der aufgebahrte Leichnam wird mit den rituellen 'Sechzehn Ratschlägen und Sechzehn Forderungen' ins nächste Leben entlassen.

Ortsfremde Priester müssen bei Tempelbesuchen auf Maraskan feststellen, dass die Götter dort mitnichten in stiller, würdiger Zeremonie angerufen werden, sondern eher laut- hals gelobt werden, so dass es in einem maraskanischen Tempel nahezu niemals still ist.



LEBEN IN DER WÜSTE

– DIE VEREHHRUNG RASTULLAHS

Allen Novadis ist der Glaube an den Eingott Rastullah gemein, und sie kennen nur einen heiligen Ort: die Oase Keft, wo sich Rastullah den ersten Gläubigen offenbart hat.

Feste Priester kennt diese Religion nicht, und die halb-nomadische Lebensart würde auch jede Art von religiösen Versammlungen und Gottesdiensten erschweren. So ist jeder Anhänger selbst angehalten, sich nach den 99 Gesetzen zu richten, die Rastullah den ersten Novadis an die Hand gab.

Die Geburt eines männlichen Kindes in den Zelten der Novadis ist stets ein großes Ereignis, und Anerkennung und Namensgebung

durch den Vater werden mit Segensprüchen an Rastullah begleitet und durch den Eintrag in die Sippenrolle (eine Kamelhaut, Zeltbahn, ein Zeltposten oder ähnliches) besiegelt. Mädchengeburten werden als wesentlich weniger feiernswert angesehen, und der erste wichtige religiöse Zeitpunkt im Leben von weiblichen Novadis ist der Tag des Schmucks: Nach Ablauf des fünften Lebensjahres werden dem Mädchen beide Ohrläppchen und der linke Nasenflügel durchstoßen und mit Ringen geschmückt. Dies ist das klassische Standessymbol der Novadi-Frauen, die sich damit der achten Frau Rastullahs, der schönen Khabla, nachempfanden. Bei großer Tapferkeit kann das

Mädchen mit den Jungen in den grundlegenden Fertigkeiten des Kampfes unterrichtet werden.

Jungen nehmen mit 14 an der alljährlich zur Zeit der Stammesversammlung abgehaltenen Amadah teil, wo sie in Reiterwettbewerben und fingierten Überfällen ihr Talent und ihren Stolz unter Beweis stellen und schließlich vor Rastullah als Männer gelten können. In dem ersten durch Cheriacha (einem Rauschmittel) ausgelösten Traum erfahren sie dann von Rastullah ihre wahre Berufung – und bei manchen Stämmen ihren wahren Namen, unter dem nur der Gott sie kennt.

Eine Heirat hat oft nichts mit der Religion, sondern mehr mit Geschäften zu tun: Der Brautpreis ist oft ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Allein eine Zulquh, eine Blutsbrüderschaft zwischen Männern, wird beim Namen Rastullahs beschworen. Und wer sich gegen seinen 'Bruder' wendet, muss nach Keft gehen und Buße tun – wenn er denn noch in der Lage ist, diese Reise anzutreten, denn die Blutrache ist immer noch weit verbreitete Sitte bei den Wüstensöhnen.

Beim Bestatten ihrer Toten versuchen die Novadis, sie dem Himmel (und damit Rastullah) so nahe wie möglich zu bringen. Auf den 'Türmen des Schweigens' können sich die Geier, Raben und anderen Vögel an dem Leichnam laben, der seinerseits so den Weg zu Rastullah findet. Eine konkrete und allgemeingültige Vorstellung des Jenseits jedoch scheint es bei den Novadis nicht zu geben, auch wenn biswei-

len Visionäre von 'Rastullahs Garten' oder den 'Freuden des Jenseits' predigen, andere wiederum davon ausgehen, dass alle Seelen der Ungläubigen verdammt sind und nur der Glaube an den All-Einen der Seele Ruhe nach dem Tode beschert.

Trotz der großen Selbstständigkeit der Novadis in religiösen Angelegenheiten ist es der Glaube an Rastullah, der ihr Leben beherrscht. Der Gläubige ist angehalten, die 99 Gesetze zu befolgen, die Rastullah selbst einst in Keft verkündete, und erntet die Frucht dieser Bemühungen in Speise und Trank und einem gesegneten Leben.

Eine weitere Pflicht des Rastullah-Gläubigen ist es, das Wort des All-Einen zu verbreiten. Religiöse Autorität besitzen allein die Mawdliyat und die Heiligen Männer, die oft als Eremiten in der Wildnis leben, um ein Leben führen zu können, bei dem sie gegen keines der 99 Gesetze verstoßen. Ein Eremit wird von den Gläubigen zu bestimmten Zeiten als Ratgeber und Weiser in Angelegenheiten des Lebens und der Religion, aber auch der Rechtsauslegung befragt. Dem Mawdli dagegen obliegt auch die mündliche und schriftliche Lehre und Auslegung der Gesetze Rastullahs.

Novadis glauben fest daran, dass Rastullah sie durch jeden einzelnen Tag führt, und versuchen, seine Fingerzeige zu deuten. Das Deuten von Wolkenbildungen, dem Vogelflug, Wahrsagen aus dem Teesatz oder den Sandverwerfungen nach einem Sturm wird nicht nur von den Heiligen Männern, sondern auch den einfachen Novadis mit Hingebung betrieben.

GLAUBENSALLTAG DER URSPRÜNGLICHEN VÖLKER

In Aventurien gibt es noch einige kleinere Völker, die in sehr ursprünglichen Traditionen und Glaubenswelten leben. Die Aufgabe der Priesterschaft wird meist von Schamanen ausgeübt, die die Geister der Umwelt oder der Ahnen um Rat bitten oder milde stimmen können. Dabei befolgen die Gläubigen in der Regel die Anweisungen der Schamanen, kommen aber kaum auf die Idee, sie um geistigen Rat zu bitten. Auf der anderen Seite sind viele Schamanen in das Alltagsleben eingebunden und treffen mit dem Häuptling oder der Stammesführerin die Entscheidungen zu Wohl oder Wehe des Stammes.

URSPRÜNGLICHE KULTE BEI DEN MENSCHEN

Die meisten Religionen archaischer Kulturen basieren auch bei den Menschen auf dem Glauben an eine von Geistern beseelte Welt. Diese Geister müssen von den Schamanen besänftigt und geleitet werden, können von ihnen gerufen und vertrieben werden. Ob das wie bei den Waldmenschen Schutzgeist und Naturgeister in jedem Fels und Baum, bei den Gjalskerländern hauptsächlich in Wasser und Nebel, bei den Ferkinas die Geister des Blutes oder wie bei den Nivesen spezielle Geister für bestimmte Bereiche (Wasser, Jurte, aber auch das Zwiesgespann aus Gabetaj und Juajok, deren Gleichgewicht die Pflanzen gut wachsen lässt) sind, unterscheidet sich von Volk zu Volk.

Einig sind sich fast alle Naturreligionen jedoch in ihren Ahnenkulten: Die Toten können die Lebenden weiterhin begleiten, drücken bisweilen ihr Missfallen aus, müssen gnädig gestimmt werden und können in besonderen Fällen von den Schamanen um Rat und Hilfe gebeten werden.

In den menschlichen schamanistischen Kulturen bemühen sich neben den Ritualen der Schamanen auch die einfachen Stammesmitglieder darum, die Geister nicht zu erzürnen. Handlungen wie die Jagd oder das Fällen von Bäumen, die in die Machtbereiche der Geister eingrei-

fen, werden meist rituell eingeleitet, zum Beispiel durch das Bemalen des eigenen Körpers oder das Schmücken mit Federn oder bunten Steinen. Die Geister sollen dadurch verwirrt oder besänftigt, der Jäger vor den Geistern der toten Beutetiere geschützt werden. Nach vollbrachter Tat wird den Geistern meist ein kleines Opfer zusammen mit einer Entschuldigung dargebracht, zum Beispiel indem der Jäger das Herz des getöteten Tieres bzw. der Holzfäller einen prachtvollen Zapfen vom Baum vergräbt. So soll verhindert werden, dass der Mensch vom Geist des Tieres oder der Pflanze heimgesucht wird (bei den Ferkinas hingegen verspeisen die Krieger das Herz des Wildes oft, um seinen Geist in sich aufzunehmen).

Ein weiterer wesentlicher Bestandteil der meisten dieser Religionen (besonders bei den Ferkinas und Waldmenschen) ist die mystische Bedeutung der Erfahrung von Rausch und Traum, die bestimmend für die Namensfindung, den weiteren Lebensweg oder gar das gesamte Schicksal des Einzelnen sein kann.

ORKS

Die meisten Naturreligionen feiern die Geburt der Neugeborenen und bitten die Götter oder Geister um ihren Segen und Beistand für den Lebensweg des Kindes. Eine wichtige Ausnahme sind hier die Orks, die den männlichen Kindern erst Beachtung schenken, wenn diese in der Mannbarkeitsprüfung eine Trophäe zum Stamm zurückgebracht haben, und weiblichen Nachwuchs sowieso gar nicht erst zur Kenntnis nehmen.

Zentrales Motiv des Ork-Glaubens ist die Herausforderung – denn der Stärkere hat Recht. Das Gottesurteil ist bei ihnen so sehr im Alltag verwurzelt, dass Streitigkeiten selten vor die Harordak (das Zwiesgespann von Häuptling und Schamane) gelangen. Kampf, Tapferkeit und Mut bestimmen das Leben der Orks, um sich für das Nachleben in Tairachs Jenseits zu stählen. Doch natürlich kennen die Orks kei-

ne rondrianischen Kriegertugenden: Alle Methoden, einen Sieg zu erringen, sind erlaubt, und nur zu bestimmten Gelegenheiten gibt es ritualisierte Zweikämpfe, die festen Regeln unterworfen sind. Herabgeschaut wird allein auf jenen, der einen Kampf feige vermeidet oder Schmerzen nicht ertragen kann.

Orkische Feiern zu Ehren eines Gottes finden meist statt, um die Aufnahme von jungen Männern in ihre Kaste zu besiegeln. Ansonsten ist Religionsausübung bei den Orks weitgehend eine Angelegenheit der Schamanen. Gilt der jeweils herrschende Häuptling automatisch als Brazoragh-Priester, werden die Priester des Tairach tatsächlich ausgebildet und verstehen sich auf Weissagungen, Zeitbestimmung und diverse Rituale und sind dementsprechend hoch angesehen. Andere Götter (wie Rikai und Gravesh) sind zwar anerkannt, haben aber wenig Einfluss auf das Alltagsleben der Orks, denn auch hier bleiben die Ritualhandlungen in den Händen der Priester.

GOBLINS

Bei den Goblins gilt das Wunder der Geburt trotz seiner Häufigkeit als Segen der Götter und die Kinder als ihre Geschenke. Oft tanzt man hier bei diesem Ereignis zu Ehren Mailam Rekdais. Eines der schlimmsten Ereignisse in einem Stamm ist eine Totgeburt, die als böses Omen und Verstimmung Mailam Rekdais angesehen wird. Die Mannbarkeit der Jungen ist erreicht, wenn sie auf die erste Jagd gehen.

Auch bei den Goblins gilt das Recht des Stärkeren. Doch manchmal finden Orvai Kurim ('Herr der Jäger') zu Ehren jagdähnliche Konkurrenzkämpfe von Jägern gegeneinander statt, bei denen sich entscheidet, wer der Stärkere ist. In den Augen der Goblins gilt: Wer Erfolg bei der Jagd hat, ist von den Göttern gesegnet, und so sind auch hier Gottesurteile durch den Ausgang einer Jagd denkbar. Die Behandlung ihrer Toten lässt die Goblins unter anderen kulturschaffenden Rassen jedoch geradezu barbarisch erscheinen: Verstorbene werden ohne Zeremonie oder Begräbnis beiseite geschafft, oft sogar an die Schweine verfüttert.

ACHAZ

Anders als die Kulte der Warmblüter verehren die Achaz ihre Götter nicht – sie fürchten sie. Und so bemüht sich jeder Achaz täglich, nicht die Aufmerksamkeit oder sogar den Zorn der Götter auf sich zu ziehen, indem er Taten und Orte meidet, die dieses zur Folge haben könnten. Oft heißt das, dass ein Achaz nicht übereilt oder unüberlegt handelt. Wenn ein Achaz der Meinung ist, dass er die Aufmerksamkeit eines der H'Ranga (Heiligen Wesen) erregt hat, so versucht er sofort, diese Aufmerksamkeit zu verlagern. Eine oft gewählte Möglichkeit ist es, einen Priester aufzusuchen (und zwar möglichst einen Priester jener Gottheit, mit der er 'ein Problem' hat) und dem H'Ranga etwas zu opfern. So soll die Aufmerksamkeit des Gottes vom dem Achaz fort und hin zu der Opferrgabe gelenkt werden. (Ein Achaz aus einer primitiveren Kultur, also ein 'Stammes-Achaz', wendet sich nicht an einen Priester, sondern an einen Schamanen.) Auf diese Weise wird der Alltag eines Achaz (hoffentlich, wie die Echsen sagen würden) wenig von seinen Göttern beeinflusst. Feiertage oder öffentliche Umzüge zu Ehren der Gottheiten sind bei den Achaz unbekannt.



VOM EHEBUND IN AVENTURIEN

Familie und Ehe sind eine der Grundlagen der meisten aventurischen Gesellschaften. Der Ehebund schmiedet nicht nur Liebende zusammen, er vereint Sippen und Geschlechter, besiegelt Bündnisse und schafft finanzielle wie politische Macht. Kein Wunder also, dass dem Ehebund, den man in den zwölfgöttlichen Landen ganz unabhängig davon, vor welchem Gott er geschworen wurde, *Traviabund* nennt, besondere Bedeutung zukommt.

Die Travia-Kirche bezieht einen großen Teil ihres Einflusses daraus, dass es zu ihren Aufgaben und Privilegien zählt, diesen wichtigen Schwur (siehe die Liturgien EIDSEGGEN und GROSSER EIDSEGGEN) zu besiegeln. In mittelländisch geprägten Ländern (z.B. im Mittel- und Horasreich) wird unter Adligen und wohlhabenden Bürgern häufig nur die von Travia-Geweihten besiegelte Erblinie als rechtmäßig anerkannt.

Nach weltlichem und kirchlichem Recht verbindet der Traviabund Familien, legitimiert die Nachfolge der Kinder und erwirkt bei Leibeigenen und Sklaven vielerorts das Recht, von der Herrschaft nicht voneinander getrennt zu werden. Hörige dürfen allerdings nicht ohne die ausdrückliche Zustimmung der Herrschaft heiraten – bei Zuwiderhandeln wird der heilige Eid zwar nicht wieder gelöst, doch die weltlichen Strafen sind drastisch. Sind die Brautleute verschiedenen Herrschaften hörig, müssen beide Herren der Heirat zustimmen. So müssen viele Unfreie ohne kirchlichen Segen zusammenleben, da die Herrschaften die Folgen für ihren Besitz zu vermeiden trachten oder

die Hörigen die Entschädigungszahlung nicht leisten können, damit Braut oder Bräutigam die heimische Scholle verlassen darf.

Bei Freien (z.B. Freibauern und Stadtbürgern) hängt die Wahl der Kirche, die den Ehebund schließt, von den persönlichen Überzeugungen ab, selbst wenn sich auch dort der Traviabund mit seinem Versprechen der lebenslangen Treue und Fürsorge großer Beliebtheit erfreut und diese Elemente des Eides, selbst wenn der Bund beispielsweise unter Peraine, Ingerimm oder Rondra geschlossen wird, oft in den Schwur Aufnahme finden. Eine Ausnahme machen in der Regel Tsa- und Rahja-Gläubige.

Adelshen werden häufig vornehmlich aus dynastischen oder machtpolitischen Gründen geschlossen, Verlobungen von Kindern sind keine Seltenheit. Für gewöhnlich werden Adlige nicht nur von einer Travia-Priesterin getraut, meist spendet ein Geweihter des Praios oder der jeweiligen Landesgottheit wie Rondra oder gar Boron den Segen (und die Eidformel), während die Priesterschaft der Travia den Eid für die Erblegitimation besiegelt (der übrigens auch nachträglich geschlossen werden kann). Auch dann verlangt die Travia-Kirche den Schwur der ehelichen Treue, gehört diese doch zu ihren wichtigsten Glaubensidealen, von dem sie nicht abzurücken bereit ist. Eine Ausnahme macht hier Thorwal, wo die eheliche Treue auch für Travia-Gläubige nachrangig ist.

VOM HEIRATEN

Das Ehegelöbnis ist der wichtigste Ritus der Travia-Kirche. Im Beisein des Priesters legen die Brautleute den heiligen Eid ab, der sie miteinander verbindet. Der Inhalt des Schwurs kann ganz unterschiedlich sein – einem Rondra-Gläubigen sind andere Elemente wichtig als einem Peraine-Gläubigen – sodass die Ausgestaltung des Eids etwas sehr Persönliches ist.

Vor dem Bund liegt vielerorts eine Verlobungszeit, die zwischen wenigen Wochen und manchmal sogar etlichen Jahren liegen kann – z.B. wenn Adelskinder einander bereits in der Wiege versprochen worden sind. Der Eheschluss erfolgt selten vor dem 14., in Weiden vor dem 12. Lebensjahr, oft wird jedoch frühestens dann geheiratet, wenn das Handwerk erlernt, der Kriegerbrief errungen oder der Adeptus-Titel erworben ist. Vor der Trauung bereiten die Travia-Geweihten die Brautleute in Gesprächen auf ihr künftiges gemeinsames Leben vor.

Braut und Bräutigam müssen den Eid freiwillig ablegen – was indes nicht heißt, dass nicht Familienrason oder die Angst vor Bestrafung Bräutigam oder Braut erst zum Jawort bewegen. Die Geweihten verwehren nur dann den Eid, wenn offenkundig Gewalt ausgeübt worden ist, um die Zustimmung zu erzwingen, oder aber einer der Brautleute das Ja verweigert.

Arrangierte Ehen sind eher die Regel als die Ausnahme – die Ehe ist vor allem auch eine wichtige Versorgungsgemeinschaft und ein Mittel, um Macht und Einfluss zu wahren oder zu mehren, persönliche Gefühle müssen da meist zurückstehen. Nichtsdestotrotz verlaufen die meisten dieser Vernunftehen auf ihre Weise zufriedenstellend – wenn man sich vor Augen führt, dass das Ziel weniger das Liebesglück als persönliche Zufriedenheit und Sicherheit für das Paar und seine Kinder ist. In einigen Regionen gibt es Brautwerber – auch Hochzeiter genannt –, die sich anstelle der Eltern darum bemühen, eine möglichst gedeihliche Verbindung zu vereinbaren.

HOCHZEITSBRÄUCHE

Die Hochzeitsbräuche sind regional und von Kultur zu Kultur so unterschiedlich, dass wir auf die Spielhilfen zu den einzelnen Regionen verweisen müssen. Selbst die genaue Ausgestaltung der Liturgie zum Traviabund ist nicht in ganz Aventurien einheitlich. Einige kurze Vorstellungen abweichender Hochzeitsbräuche, auch solcher nicht-zwölfgöttlicher Kulturen, finden Sie weiter unten.

Zu den weit verbreiteten Bräuchen zählt es, dass der Priester die Handgelenke von Braut und Bräutigam mit einer geflochtenen Kordel aus gelber und orangefarbener Seide umwindet, derweil er die Eidformel spricht, als Symbol für den geschlossenen Bund. Gemeinsam bricht man das Hochzeitsbrot und trinkt aus dem Traviakelch, als Zeichen, dass man künftig Heim und Besitz miteinander teilen und füreinander sorgen wird. Häufig wird außerdem Glut aus dem heiligen Herdfeuer des Tempels in einer Schale nach Haus getragen, um damit das erste Herdfeuer zu entzünden und Segen für das gemeinsame Heim zu erbitten.

Das *Gänselocken*, bei dem es dem Paar gelingen muss, die Tempelgänse mit Brotstücken über die Schwelle ihrer neuen gemeinsamen Heimstatt zu locken, ist besonders in ländlichen Regionen, aber auch in Al'Anfa sehr beliebt.

Geschenke zwischen den Brautleuten sind nur in wohlhabenderen Schichten üblich. Schmuckstücke mit Travia-Symbolen sind ebenso beliebt wie Ringe als Zeichen der Unauflösbarkeit des Bundes oder auch Medaillons mit einer Haarlocke des Partners. Manche Magier tauschen Phiolen mit einigen Tropfen ihres Blutes aus, als Zeichen ihres unbedingten Vertrauens.

In den aventurischen Regionen, in denen Familiennamen üblich sind, muss sich das Paar einigen, wessen Nachname als neuer Familienname übernommen und an zukünftige Kinder weitergegeben werden soll. Bei Adligen ist dies in der Regel der Name des oder der Höher-

rangigen, aber es kann auch zu Doppelnamen kommen, um die Zugehörigkeit zu mehreren Adelshäusern zu belegen.

Für gewöhnlich wird der Besitz der Ehepartner nach dem Eheschwur vereint und beide haben gleiche Rechte daran. Allerdings sind Eheverträge, die z.B. einem die alleinige Führung des Geschäfts einräumen, nicht unüblich, insbesondere dann, wenn die Standesunterschiede erheblich sind oder aber nur einer der Partner in der Lage ist, das Geschäft zu führen.

Ein Kind gilt als ehelich, wenn es nach dem Schwur des Traviabundes geboren ist, mag dieser nun ein Jahr, sechs Monde oder auch nur sechs Tage zurückliegen. Davon unbenommen ist natürlich das Geschwätz der Mitmenschen.

SCHIEDUNGEN

Eine Scheidung erlaubt die Travia-Kirche (mit Ausnahme der Thorwaler Kirche) nicht, einige andere Kirchen und Religionen sowie das weltliche Recht einiger Staaten hingegen sehr wohl. Es sind seltene Fälle bekannt, in denen das Heilige Paar – und nur dieses kann einen solchen aussprechen – einen Dispens für die Scheidung erteilt hat, z.B. in dem Fall, dass ein Ehepartner erwiesenermaßen seine Seele dem Namenlosen oder einem der Erzdämonen hingegeben hat. Kinderlosigkeit ist selbst bei Kaiserinnen und Königen kein Grund für die Auflösung der Ehe, sie gilt vielmehr als besondere Prüfung, die es gemeinsam (eventuell unter Beistand der Tsa-Kirche) zu bestehen gilt.

GLEICHGESCHLECHTLICHE BEZIEHUNGEN

Die Travia-Kirche erlaubt nur die Einehe zwischen Mann und Frau, was dazu führt, dass die tulamidischen oder norbardischen Vielehen vor Travia keinen Segen erhalten. Das gleiche gilt für die Ehe unter gleichgeschlechtlichen Partnern, die auf Maraskan nichts Ungewöhnliches ist.

Die gleichgeschlechtliche Liebe trifft auf höchst unterschiedliche Akzeptanz oder Ablehnung unter den Anhängern der Travia, es gibt aber ebenso wenig ein Verbot durch das Heilige Paar wie eine ausdrückliche Billigung, sodass es regional und vor allem von dem jeweiligen Menschen und seinen Moralvorstellungen abhängt, welche Einstellung er hat. Ein Ehebruch mit einem gleichgeschlechtlichen Partner gilt jedoch den meisten als ebenso frevelhaft wie der zwischen Mann und Frau.

EIN LEIDIGES THEMA – DER EHEBRUCH

Travia lehrt ihre Gläubigen, den Ehepartner zu achten, ihn zu umsorgen und ihm treu zu sein. Aber da gibt es noch Rahja, die lebenslustige und leichtfertige göttliche Schwester der bedachten Travia, deren Wirken diesem Ideal zuwider läuft. Selbst wenn Travia-Geweihte unbedingte Treue predigen, verschließen sie doch nicht die Augen vor der Wirklichkeit. Sie wissen um die Schwäche der Menschen, um die Wirrungen des Schicksals und um den Widerstreit zwischen der gütigen Göttin und Rahja, ihrer Schwester.

Nicht immer ist der Partner, den die Umstände gebieten, auch der, den das Herz begehrt. Die Travia-Kirche billigt den Ehebruch nicht, sieht ihn aber als höchst menschliche Untugend. Ihr Ziel ist es, die Menschen zu Einsicht, Buße und Rückkehr auf den Pfad der Tugend zu bewegen, nicht durch Anprangern und schwere Strafen ihr Leben und erst recht den Ehebund unwiderruflich zu zerstören. Erst der unbelehrbare Frevler muss mit dem vollen Zorn der Kirche rechnen.

Gerade beim Adel sind Favoritinnen und Favoriten wohl bekannt. Sofern der Ehebrecher die nötige Diskretion wahren lässt und der betrogene Ehepartner keine Klage führt (oder durch sein Verhalten Unmut über den Ehebruch erkennen lässt), sofern niemand den Finger auf den Ehebrecher richtet und man mit ein wenig Mühe über sein Verhalten hinwegsehen kann, verhalten sich die meisten Travia-

Geweihten ruhig und suchen das ermahrende Gespräch oder fordern stille Buße und eine Abkehr von diesem Tun. Erst wenn der Ehebruch offen zutage tritt, wenn der Frevler sich schamlos gebärdet, den betrogenen Partner bloßstellt und die Göttin damit verspottet, sieht sich die Kirche genötigt, ihn öffentlich anzuprangern.

Das gilt insbesondere für das Horasiat und für Almada, aber selbst in Darpatien – dem Herzland der Travia-Verehrung – üben die Geweihten Mäßigung (was sie indes nicht davon abhält, die Verlockungen, die zu Ehebruch führen können: Hübschlei, aufreizendes Verhalten und unzüchtige Kleidung mit Strenge zu bekämpfen). In Weiden hingegen gilt der Ehebruch als todeswürdiges Verbrechen.

DER EHEBUND IN DEN ZWÖLFGÖTTLICHEN LÄNDEN

Im **Mittelreich**, **Nostria**, **Andergast** und dem **Bornland** ist in allen Schichten die Einehe gebräuchlich, bezeugt von Travia und – in höheren Schichten – durch Praios, Rondra oder einen anderen der Zwölfe. Travias Treueid besiegelt die Legitimität der Erben. In **Weiden** schwört man sich bei Rondra oder Travia Treue bis zum Tod, der Bruch dieses Schwurs gilt als todeswürdiges Verbrechen. Nur in **Almada** ist es unüblich, die Ehe durch die Gültige besiegeln zu lassen; die Erbfolge wird selbst beim Adel auch ohne anerkannt.

Im **Horasiat** fühlt man sich Rahja näher als Travia, was aber nicht darüber hinwegtäuschen sollte, dass auch hier die meisten Heiratsbünde der Vernunft folgen und nur die Kinder als erberechtigt gelten, die im Schutze einer von Travia besiegelten Ehe geboren werden. Insbesondere beim Hochadel ist es verbreitet, sich neben dem Ehepartner einen Favoriten zu erwählen, um Rahja Genüge zu tun, anders als unter den Patriziern, dem Stadtadel, der Travia achtet und als wesentlich sittenstrenger gilt.

In **Al'Anfa** gilt der Traviabund, im Vergleich zum Rahjabund, der aus Liebe oder kurzfristiger Leidenschaft geschlossen wird, als Grundlage für lebenslange Treue und gegenseitige Fürsorge. Er wird vornehmlich genutzt, um vorteilhafte Bündnisse zwischen den Familien zu festigen. Üblich sind durch Heiratsvermittler vereinbarte Ehen. Der Brauch des *Gänselockens* gehört zu jeder Hochzeit dazu, ebenso wie die *Travianacht*, bei der sich beiden Brautleute noch einmal mit ihren Freunden austoben dürfen. Ehebruch gilt als schwerer Frevl und weltliches Verbrechen.

Bei den **Tulamiden** ist die Vielehe von einem Mann und mehreren Frauen in wohlhabenden Schichten nichts Ungewöhnliches. Der Bund wird üblicherweise von einer Tsa-, Peraine- oder Rahja-Priesterin besiegelt, der Mann wählt eine seiner Frauen zur Hauptfrau. In **Thalusien** ist es üblich, dass sich die Brautleute erst nach der Vermählung von Angesicht zu Angesicht sehen dürfen. Im matriarchalisch geprägten **Aranien** ist die Einehe verbreiteter als die Vielehe, den tulamidischen Einflüssen zum Trotz.

Die **Norbarden** leben in Sippenhe, bei der alle erwachsenen Mitglieder, die nicht zu eng blutsverwandt sind, sich einander hingeben dürfen. Als erwachsen gilt nur, wer verheiratet ist. Es ist Brauch, dass sich die Frau ihren Mann aussucht, jedoch bestimmt für gewöhnlich die Sippenoberste die Wahl des Gatten. Der Bräutigam wird für die Hochzeit kahlgeschoren, er verlässt seine Sippe und schließt sich derjenigen der Braut an. Frauen tragen ab der Hochzeit den Scheitel ausrasiert, als Zeichen, dass sie von nun an Teil der Lebens- und Liebesgemeinschaft der Sippe sind. Gemäß norbardischer Tradition lässt das Hochzeitsgewand der Braut ihre Brust unbedeckt.

In **Thorwal** sind die Brautleute frei, sich ihren Partner zu wählen. Allerdings spielen auch hier nüchterne Überlegungen und Standesdünkel vor allem in den alteingesessenen Sippen und Ottajaskos eine Rolle. Eine Besonderheit ist der Verlobtenraub (*Unnasiran*), bei der Mann oder Frau den Partner 'entführt' und in sein Heim führt. Allerdings muss der Geraubte binnen sechs Monden dem Bund aus freien

Stücken zustimmen oder er darf unbehelligt wieder ziehen. Der Kuss unter dem Birkenzweig besiegelt traditionell den Bund. Der Eid wird häufig von einem Geweihten, Jarl oder Skalden bezeugt, verpflichtend ist das nicht. Wollen die Eheleute sich trennen, genügt es, sich voneinander loszusagen. Gibt es Streit ums Vermögen oder die Nachkommen, fällt der Jarl ein Urteil, dem sich beide zu unterwerfen haben. Leichtfertig trennt man sich allerdings auch bei den Nordleuten nicht. Den **Zahori** ist der lebenslange Treueschwur fremd, Partnerschaften bestehen meist für einige Jahre. Der Schwur vor Rahja oder Tsa dient nur dem Wunsch, den Segen der Götter für das Paar zu erbitten.

DER EHEBUND AUßERHALB DER ZWÖLFGÖTTLICHEN LÄNDE

Bei den **Novadis** ist die Vielehe Brauch, die Ehen werden zu meist durch die Eltern des Brautpaares arrangiert. Als Zeichen des Ehebundes gilt das Akkharid, ein besticktes, hellgelbes Tuch. Es zu zerreißen symbolisiert die Trennung, die jedoch nur unter außergewöhnlichen Umständen gewährt wird, wie bei Kinderlosigkeit oder wenn die Sippen der Eheleute eine Fehde beginnen. Allerdings gilt die Frau danach als verwitwet und wird unter Umständen nicht wieder von ihrer Sippe aufgenommen. Auch beim Tod eines Ehepartners wird das Tuch zerschnitten.

Auch **Ferkinamänner** leben mit einem Harem, der zumeist aus geraubten Frauen besteht.

Die **nivesischen** Nomaden schließen den Ehebund unter dem Segen von Rangild und Rissa, auch Raaukjo und Rijaaissa genannt, den ewig Liebenden. Die sesshaften Nivesen im Bornland hingegen haben oft die Bräuche ihrer Nachbarn angenommen und schwören sich bei Travia Treue.

Für den *Herzensbund* der **Gjalskerländer** wählen Mann und Frau ihren Partner frei. Die Eltern der Brautleute müssen ihre Zustimmung geben, ohne sie darf der Bund nicht geschlossen werden. Die Beratung findet bei einer Jagd oder Kräutersuche statt, kehren die Eltern nicht mit leeren Händen zurück, geben sie dem Bund, der bis zum Tode währt, ihren Segen. Vor dem Schwur dürfen die Brautleute einander sieben Tage weder ansehen, noch miteinander reden. Als Symbol der Zusammengehörigkeit sticht ein Brenoch-Dün dem Paar ein gemeinsames Hautbild auf Handgelenk und Daumen.

Auf **Maraskan** spricht man davon, 'den Kreis zu schreiten', wenn man den Ehebund eingeht. Dieser muss nicht zwingend von einem Rur- und-Gror-Priester besiegelt werden, es reicht, vor Zeugen einen Kreis abzuschreiten und die acht Regeln der harmonischen Ehe aufzusagen. Als besondere Speise bekommt das Paar extrem süße und scharfe Pastetchen gereicht, die die Wechselhaftigkeit des Lebens symbolisieren. Maraskaner akzeptieren auch die gleichgeschlechtliche Ehe.

Bei den **Waldmenschen** geht dem Ehebund *das Jahr der ersten Hütte* voraus, bei dem die Heiratswilligen ein Jahr zur Probe miteinander leben. Bewährt sich der Bund, wird er durch einen Treueschwur besiegelt, der lebenslang gilt, aber auch von beiden Partnern wieder aufgehoben werden kann.

Für die **Angroschim** ist der Ehebund größte Erfüllung, auf den nur die wenigsten männlichen Zwerge hoffen können, angesichts der geringen Zahl an Zwergenfrauen. Üblicherweise heiratet man ein Mitglied der eigenen Sippe, ist das nicht der Fall, wird einer der Brautleute adoptiert. Unter den Erzzwergen kommt es vor, dass die Zwergin zwei Zwillingsbrüder gemeinsam heiratet. Geschlossen wird der Bund vor Angrosch, dass sich ein Angroschim-Paar niemals durch etwas anderes als den Tod getrennt hat, ist nicht überliefert – auch wenn Fälle von Ehebruch bekannt geworden sind.

Elfen kennen keine Ehe, am ehesten ist der *Seelenbund* vergleichbar, ein Freundschaftsschwur, zu dem sich jedoch auch gleichgeschlechtliche Paare zusammenfinden können. Dieser Bund wird mit dem zauberischen *Freundschaftslied* geknüpft.



Bei den **Orks** gelten Frauen als rechtlos, wie Sklaven, manche Stämme sprechen gar von "Tieren, die Orks gebären". Alle weiblichen Orks gehören dem Häuptling der Sippe, der sie an seine Gefolgsleute auf Dauer oder auf Zeit verschenkt, etwas wie Ehe oder Familie gibt es nicht. **Goblins** kennen angeblich den Zusammenhang zwischen Geschlechtsakt und Empfängnis nicht, jedes Kind gilt als Geschenk

der Göttin Mailam Rek dai an die Sippe. Die Vorstellung eines gemeinsamen Lebensbunds von Mann und Frau existiert nicht, jedoch wählen sich Goblinfrauen gerne Favoriten unter den erfolgreichen Jägern. Bei den **Achaz** zählt nicht der Bund zwischen den Geschlechtern, sondern allein der innerhalb der Sippe – dem Gelege.

TOD UND BESTATTUNG

Ob schuldbeladen oder in Harmonie mit seiner Gottheit: Irgendwann schlägt jedem Gläubigen die letzte Stunde, und dann will die letzte Heimstatt gut vorbereitet sein. Bestattungen können die Priester aller zwölf Kirchen mit dem aus der Boron-Kirche stammenden **GRABSEGEN** vornehmen, der das Grab vor Ghulen, minderen Dämonen und (in geringem Umfang) auch vor sterblichen Grabräubern schützt. Wirkungsvoller ist die **WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT** durch die Hand eines Geweihten, die Geisterbeschwörung und Entweihung durch Dämonen extrem erschwert. Andere Kulturen und Religionen haben ihrerseits Begräbnisriten entwickelt, die die Ruhe der Toten und das Andenken der Ahnen schützen sollen.

BESTATTUNGSPRAXIS IM ZWÖLFGÖTTLICHEN AVENTURIEN

»Als Jolinde nun so da lag, gewaschen und hergerichtet, in ein einfaches Hemd gehüllt und die Augen verschlossen, da wich in mir all der Zorn, den ich über die Jahre auf sie verspürt hatte. Die Geweihte bedeutete mir, nun könne ich ein letztes Mal zu Jolinde sprechen oder eine Bitte an die gütige Marbo richten. "Ich bin nicht mehr böse auf dich", war alles, was ich über die Lippen brachte.

Nachdem auch meine Kinder, Jolindes Kinder und die anderen Verwandten vorgetreten waren, reichte die Geweihte jedem von uns den Becher mit dem 'Wein des Vergessens' und sie sprach dazu jedes Mal leise: "Vergiss, was euch trennte, vergiss, was euch verband."

Wir schwiegen und blickten noch einmal zu Jolinde, als die Priesterin das Boronsrad mit geweihter Salbe auf ihre Stirn zeichnete.

"Was zu dir geht, Herr, wird vergessen sein", sagte sie leise. Dann wurde Jolinde in das Tuch, auf dem sie lag, eingewickelt und einige traten vor und legten der Toten etwas an die Seite, an das sie sich bislang mit Tränen in den Augen geklammert hatten – ein Tuch, eine hölzerne Figur, ein gemaltes Bild. Die Geweihte lächelte sanft. Dann hoben die Diener den Leichnam an und ließen ihn vorsichtig in die Grube hinunter. Die Geweihte sah uns aufmerksam an. "Was uns einte, ist vergangen und kehrt nie mehr zurück. Wir wollen den Schmerz vergessen. Kehret zurück in die Welt der Lebenden."

—Bericht einer Bestattung aus dem Greifenfurtschen

Der Boron-Kult hat überall, wo man die Zwölfgötter anbetet, eine mehr oder weniger einheitliche Bestattungspraxis durchgesetzt. Außer bei den Seelenten, die die Leichen dem Meer übergeben, und der Rondra-Kirche, die vielerorts die Feuerbestattung kennt, wird die Erdbestattung gepflegt, bei der man die toten Körper im Grab 'zur Ruhe bettet'.

Die Feuerbestattung wird von traditionellen Boronis abgelehnt, auch wenn der Rabe von Punin sie im Zuge der Invasion der Verdammten in Notlagen (wie Seuchen oder der Gefahr des Missbrauchs von Leichen) erlaubte, wenn kein Geweihter in der Nähe ist, der den Grabsegen sprechen kann. Gerade diese Praxis hat aber erneut die Debatte innerhalb der Boron-Kirche(n) aufgeworfen, wie es denn nun genau mit dem Verhältnis von Leib und Seele nach dem Tode bestellt ist, denn wenn der Rabe die Einäscherung billigt, kann sie ja wohl den Seelen keinen Schaden zufügen.

Fehlende Gliedmaßen bei dem Bestatteten gelten aber allgemein als ein schlechtes Omen, weswegen Laiendiener des Totengottes auch nach Schlachten versuchen, die zu bestattenden Leichen möglichst vollständig zusammenzufügen.

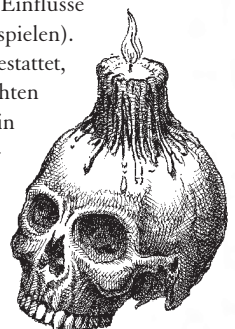
Aus Südaventurien kommt der Brauch der Balsamierung und Mumifizierung. Diese Techniken sind umstritten, da man den Leichnam öffnen muss, um ihn zu präparieren. Die Befürworter des Mumifizierens (Trahelien, Al'Anfa, Tulamidenlande) verweisen darauf, dass die Seelen in den Paradiesen als Abbild ihrer toten Körper erscheinen und die Körper daher haltbar gemacht werden müssen. In Punin sucht man noch nach einem Beweis für diese Annahme im *Schwarzen Buch*, das immer noch nicht komplett entschlüsselt ist. Bei den Kaisern des Mittelreiches ist es üblich, die Leichname einzubalsamieren und in Grüften im Tal der Kaiser (bei Eslamsgrund) zu bestatten.

LEICHENÖFFNUNG UND GRABLEGUNG

Der Puniner Boron-Kult hält die Gläubigen meist an, den Schmerz des Verlustes zu vergessen, um weiter auf dem Lebensweg schreiten zu können, während der Al'Anfaner Ritus das Andenken der Toten zu bewahren rät. Entsprechend verurteilen die Puniner Boroni die **Leichenöffnung** zu kriminologischen oder rein wissenschaftlichen Zwecken als eine unerlaubte Annäherung an den Tod. Nur ein Boron-Geweihter – in Zwiesprache mit seinem Gott – hat das Recht, aus dem Tod eines Menschen eine Botschaft Borons für die Lebenden zu lesen und seinen Ratschluss nachzuvollziehen. Eben letzterer Deutung schließen sich auch die al'anfanischen Geweihten an und erlauben die Sektion, wenn sie von einem Boroni oder entsprechend instruierten Akoluthen durchgeführt wird. Beide Kulte erlauben die Sektion von (seelenlos gedachten) Tieren und von Leichnamen ohnehin verdammter Schwerverbrecher gegen die göttliche Ordnung.

Die **Grablegung** unterscheidet sich regional stark. Der 'Boronanger' kann innerhalb oder außerhalb des Dorfverbandes (auch in Städten häufig vor der Mauer) liegen. Wenn es keinen Tempel gibt, dann doch zumindest einen kleinen Schrein und eine Hütte, in der der Leichnam bis zur Bestattung aufbewahrt wird. Särge aus Holz und kunstvolle Grabsteine sind teuer: Häufig werden Tote einfach in Tücher gewickelt, die Gräber mit aus Holz geschnitzten oder aus Zweigen geflochtenen Boronsrädern gekennzeichnet.

Borons Lehre predigt zwar das Vergessen, doch bezieht sich dieses in erster Linie auf die Seelenheilkunde. Die Seele eines Toten soll ihre irdischen Fesseln hinter sich lassen. Der Leib ist vergänglich, die Taten aber unsterblich (es ist anzunehmen, dass hier Einflüsse aus dem Praios- und Rondra-Kult eine Rolle spielen). Besonders Adlige werden oft in Grüften bestattet, die sie nicht selten schon zu Lebzeiten errichten lassen. Alle Ruhmestaten werden kunstvoll in Stein gemeißelt, die Totenplatte des Sarkophags allerdings erst nach dem Tod gefertigt. Als besondere Kunstwerke gelten die Familiengrüfte der Al'Anfaner Granden, sehr alte Grabstätten kann man in Brig-Lo auf dem Schlachtfeld der legendären Zweiten Dämonenschlacht besichtigen.



ANDERE BESTATTUNGSRITEN

Nur bedeutende Persönlichkeiten der **Thorwaler** werden auf einer brennenden Otta bestattet, üblich ist an der Küste die Seebestattung. Dabei wird die Verstorbene auf ein Holzfloß gebettet, das brennend aufs Meer hinaus geschickt wird. Im Inland werden Tote üblicherweise begraben. Mal handelt es sich um ein Steingrab in Form eines Langschiffs, andernorts um einen Erdhügel in Form eines Pottwals, mal wird eine Grube als Ruhestatt hergerichtet, die einem Haus ähnelt. Grabbeigaben sind üblich, jedoch regional unterschiedlich. In einigen Regionen bestattet man die Toten im Meer und versenkt sie, mit Steinen beschwert, mitsamt der Grabbeigaben. Stirbt ein Thorwaler fern der Heimat, kommt es vor, dass man die Leiche so lange kocht, bis man die Knochen herauslösen kann, die dann für ein würdiges Begräbnis mit in die Heimat genommen werden können. Herzstück des Rituals ist das Gedenken an den Toten. Nicht Trauer prägt die Zeremonie, nicht das Gefühl des Verlusts, sondern der Stolz über die Taten der Verstorbenen.

Eine Jenseitsvorstellung ist den **Novadis** weitgehend fremd, und es gilt den meisten von ihnen als Anmaßung, über das nachzudenken, was nach dem Tode sein wird. (Manche Visionäre hingegen haben eigene Vorstellungen, siehe Seite 26.) Da die Vögel des Himmels als Rastullahs Boten gelten, überantwortet man ihnen die Verstorbenen. Die Toten werden für gewöhnlich auf natürlichen Felstürmen oder von Hand aufgeschichteten Steinhaufen niedergelegt. Auf diesen 'Türmen des Schweigens' sollen sich Geier, Raben und andere Vögel gütlich tun; das Aufgehen des Leichnams in diesen Tieren wird als Weg zu Rastullah verstanden. Jeder Novadi ist sich gewiss, dass er eins mit seinem Gott und Teil seiner künftigen Heerscharen werden wird. Grabbeigaben sind ausgesprochen selten und beschränken sich meist auf Kleinigkeiten. Waffen und Pferde werden traditionsgemäß den Söhnen übergeben, üblicherweise wird der Erbe durch ein Wettrennen oder einen Zweikampf gewählt. Frauen werden gar nicht selten in der Sippe weiterverheiratet.

Das Begräbnisritual der **Maraskaner** steht im Zeichen der Wiedergeburt. Der Leichnam wird auf eine Bahre gelegt, mit Blüten bedeckt und oft mehrmals durch das gesamte Stadtviertel oder Dorf getragen, wobei diejenigen, die dem Trauerzug folgen, laut rufen: "Seht her, unsere Bruderschwester ist gegangen, seht alle her, er/sie weilt nicht mehr bei uns!" Oftmals wird die von Umstehenden nach Betrachtung des Leichnams mit einem: "Ja, er/sie weilt nicht mehr unter uns!" bestätigt. Wichtiger als das Herzeigen des Leichnams ist jedoch das Erteilen der *Sechzehn Guten Ratschläge* und das Stellen der *Sechzehn Forderungen*. Die *Sechzehn Ratschläge* drücken aus, was der eben Verstorbene nach Meinung dessen, der sie erteilt, im künftigen Leben anders machen sollte. Bei den *Sechzehn Forderungen* ist beinahe jede Art der Forderung gestattet, die man an Verstorbene haben mag. Das reicht von nicht eingelösten Versprechen bis zur posthumen Einforderung nicht bezahlter Rechnungen.

Maraskanische Begräbnisstätten sind völlig schlicht, weder Stelen noch Gedenk Bretter weisen auf die dort Ruhenden hin. Jahrhundertalte Gräfte findet man vornehmlich im Norden der Insel.

Waldmenschen und **Utulus** erwarten kein Paradies einer Gottheit. Ihre Seelen gelangen wohl allenfalls in die Halle der Toten, ungewöhnlich viele aber scheinen den Weg über das Nirgendmeer gar nicht anzutreten. Die Grundaussage der Zwölfgötterreligion ist ja auch, dass der Mensch die Anleitung einer Kirche braucht, um in eines der zwölfgöttlichen Paradiese zu gelangen. Die meisten Waldmenschen bewahren eine Ahnenstatue, die das Kollektiv all ihrer Verstorbenen darstellt, und sprechen gewohnheitsmäßig mit ihren Vorfahren. Im Gegensatz zu einem Friedhof ist ein Totenkultplatz ein Ort ständiger ritueller Bedeutung. Die Totenrede bei einer Bestattung richtet sich nicht an die Lebenden, sondern an die Toten. Der Verstorbene wird den Ahnen vorgestellt und anempfohlen, der Tapam wird geleitet. In manchen Dörfern wird für die Toten eine eigene Hütte errichtet,

meist das größte Gebäude im Dorf. Die Angewohnheit vieler Utulu-Stämme, gar ganze Dörfer für die Toten zu errichten, lässt vermuten, dass die Eingeborenen sich als Kinder zweier Welten empfinden, die, aus der einen ausgestoßen, sich die andere so schön wie möglich herrichten.

BESTATTUNGSRITEN NICHTMENSCHLICHER KULTUREN

Das Totenbrauchtum der allermeisten Sippen der Au-, Wald- und Steppenvölker der **Elfen** ist denkbar einfach: Die Überreste eines Verstorbenen werden an einer ihm besonders bedeutungsvollen Stelle der Natur überlassen, und nach wenigen Wochen der Verwesung und des Tierfraßes bleiben tatsächlich keine Spuren zurück. Elfen in größeren Siedlungen begraben ihre Toten auch einfach im Obstgarten. Auf dem Weg zurück ins Licht braucht der Tote seinen Körper ohnehin nicht mehr, und so erscheint es den Elfen nur natürlich, der Natur, von der sie sich stets das Nötigste zum Leben genommen haben, ihren Teil zurückzugeben.

Die **Firnelfen** bestatten ihre Toten zumeist in Grabanlagen oder Grotten im Eis, traditionell sitzend oder stehend, das Gesicht nach Norden gerichtet – trotz der Feindin Pardona entgegen blickend. Viele **Zwerge** glauben, dass ihr unsterblicher *Lebensfunke* bei der Geburt aus Angroschs Urfeuer entnommen wird und beim Tod wieder dorthin zurückkehrt. Damit der Lebensfunke beim Tod eines Zwerges sicher in Angroschs Hallen zurückkehren kann, um dort wieder mit dem Urfeuer zu verschmelzen, lassen sich die Angroschim in Feuerschächten bestatten, tiefen Schloten, die bis in Angroschs Hallen selbst hineinreichen sollen. Solche Schächte sind in vielen Angrosch-Heiligtümern, vor allem aber in den menschlichen Städten nicht verfügbar, und so kennt man in Gegenden Aventuriens, wo viele Zwerge unter Menschen leben, ihre Totenzüge, mit denen ein Leichnam von den engsten Angehörigen zum nächsten Tempel getragen wird. Wo auch ein solcher Aufwand nicht betrieben werden kann, wird eine Feuerbestattung vollzogen, ganz selten werden die Leichname in steinernen Särgen bestattet, und nur die **Geoden** überlassen ihre Gebeine einfach dem Gewürm des Erdreichs oder den Aasfressern.

Für die **Achaz** ist der Tod nichts weiter als der Übergang in ein neues Leben. Sie sind Zsahhs Volk. Sie sind ewig. Bei den *Stammes-Achaz* gelten die Leichen als die Reste der siebten und letzten Häutung, wenn sich die Seele des Leibes entledigt und so erneuert hat. Dementsprechend werden auch die Leiber der Toten wie zuvor die abgestreiften Schuppenhäute von den Schamanen rituell in Sumpflöchern versenkt und so Zsahh zurückgegeben, die derweil neue Körper für die wiedergeborenen Seelen wachsen lässt.

Bei den *archaischen Achaz* hingegen sind einheitliche Begräbnisriten unbekannt. Jedem Achaz ist selbst überlassen, was nach seinem Tod mit seinem Körper geschehen soll. Nicht selten wird er einfach den Tieren zum Fraß vorgeworfen oder (selten) gemeinsam von den Zurückgelassenen (Gelege, Freunde) rituell verspeist. Manche Achaz wollen das Abbild ihres Körpers jedoch für ein späteres Leben bewahren und lassen sich mumifizieren. Die mumifizierte Leiche wird dann zusammen mit persönlichen Gegenständen in Tempeln, Grabpyramiden oder heiligen Orten aufbewahrt.

Bei den **Orks** konnte sich aufgrund der zahlreichen Stämme und Sippen kein einheitliches Bestattungsritual durchsetzen. Mancherorts werden die Toten verscharrt oder den Tieren zum Fraß vorgeworfen, andernorts schafft man Leichen- oder Knochenberge, gewisse Sippen kennen auch die Erd- oder Feuerbestattung.

Die Behandlung ihrer Toten lässt die **Goblins** unter anderen kulturschaffenden Rassen geradezu barbarisch erscheinen: Verstorbene werden ohne Zeremonie oder Begräbnis beiseite geschafft, oft sogar an die Schweine verfüttert.



DIE AVENTURISCHEN KULTE UND IHRE PRIESTER

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die wichtigsten aventurischen Religionen, beginnend mit dem Pantheon der Zwölfgötter, detailliert mit Hintergrund und Spielpraxis vor. Übergreifende Hin-

weise zum Glaubensalltag haben Sie auf den vorangegangenen Seiten gefunden, mehr zur Erschaffung eines priesterlichen Helden können Sie in **Wege der Helden** auf den Seiten 206ff. nachlesen.

DAS ZWÖLFGÖTTLICHE PANTHEON UND RANDKULTE

Nach dem Dogma des Silem-Horas-Edikts werden die folgenden Götter zu den 'Heiligen und unteilbaren Zwölf', den Bewohnern Alverans gezählt: der Herrschafts-, Rechts- und Sonnengott **Praios** (Seite 34), die Sturm- und Kriegsgöttin **Rondra** (Seite 45), der Gott der Meere und des Regens **Efferd** (Seite 58), **Travia** als Herrin von Heim und Familie (Seite 66), der Totengott **Boron** (Seite 73), die Weisheitsgöttin **Hesinde** (Seite 83), **Firun** als Herr des Winters und der Jagd (Seite 94), die Göttin **Tsa**, die über Neuanfang und Wiedergeburt gebietet (Seite 103), **Phex** als Gott der Händler wie auch der Diebe (Seite 108), die Acker- und Heilgöttin **Peraine** (Seite 119), der Feuer- und Schmiedegott **Ingerimm** (Seite 124) und **Rahja** als Göttin der Lust, des Weins und der Pferde (Seite 135).

Diesen Göttern sind noch eine Reihe von göttlichen Wesen als 'Halbgötter' zugeordnet und meist in verwandtschaftliche Beziehung zu den Zwölfen gesetzt: der von Praios aus sich erschaffene Götterbote **Ucui** (Seite 43), der unerbittliche Rondra-Sohn **Kor** (Seite 54), der

von Hesinde und Phex abstammende **Nandus** als Gott der praktischen List und der Bildung (Seite 90), Firuns milde Tochter **Ifirn** (Seite 100), und der Phex- und Rahja-Sprössling **Aves** als Schutzgott der Reisenden (Seite 115).

Daneben werden noch der thorwalsche Volksgott **Swafnir** als vermeintlicher Rondra- und Efferdsohn (Seite 63) und **Angrosch** als zwergische Verehrungsform Ingerimms (Seite 131) zum Pantheon gerechnet, auch wenn die jeweiligen Völker die Unabhängigkeit ihrer jeweiligen Hauptgottheiten betonen. **Der Bund des Wahren Glaubens** versucht, alle Zwölfe gleichermaßen zu verehren und stellt viele Wanderprediger und Missionare (Seite 143). Schließlich finden sich im Dunstkreis des zwölfgöttlichen Pantheons noch eine große Anzahl von Verehrungsformen von Heiligen, besonderen Hervorhebungen einzelner Götter oder Einbindungen alter Stadt- und Stammesgötter – häufig Lehren, die für die orthodoxe Lehrmeinung schlicht **Ketzerei** darstellen (Seite 146). Und auch der **Namenlose Gott** ist als 'Dreizehnter' gleichzeitig Teil und Widersacher der Zwölfgöttlichkeit (Seite 153).

ZUSAMMENARBEIT DER KIRCHEN UNTEREINANDER

Als Kirchen eines Pantheons von zwölf Göttern stehen sich die einzelnen Kulte so nahe wie Brüder und Schwestern. Versuche zur intensiven Zusammenarbeit der Kirchen, gar der Zusammenlegung aller, hat es in der Vergangenheit bereits mehrfach gegeben. Eine Einigkeit der zwölf Kirchen jedoch ist tatsächlich nicht mehr als ein gerne verbreiteter Mythos. Bereits wenn es um die Eingrenzung von Zuständigkeiten geht, bestehen große Differenzen – ganz zu schweigen von den Methoden der Problembewältigung.

Das Verhältnis zwischen den einzelnen Kirchen des Pantheons mag zwar manchmal sehr angespannt sein, äußeren Feinden und Gegnern des Pantheons (wie Kultisten des Namenlosen, Paktierern, aber auch Rastullah-Gläubigen) treten die Kirchen jedoch geschlossen entgegen.

ZUSAMMENKÜPFTE DER KIRCHEN

Die Oberhäupter der einzelnen Kirchen sprechen sich zwar hin und wieder untereinander ab, es existiert jedoch kein eigentliches Konzil, in dem sie alle gemeinsam zusammentreten.

Ein politisches Instrument zur Beratung des Kaisers des Neuen Reiches ist das **Kollegium der Zwölfgötter**, das bei der Reichsgründung eingeführt wurde und unter anderem für Kaiser Ugdaľs minderjährigen Sohn die Regentschaft übernahm. Während der folgenden Zeit der Priesterkaiser heftig in Verruf geraten, wurde es unter den Eslamiden-Kaisern wieder eingeführt. Das Kollegium besteht aus einer wechselnden Anzahl aus Vertretern aller zwölf Kirchen (der Al'Anfaner Ritus ist nicht vertreten) und umfasst insgesamt mehr als sechzig Mitglieder, die in Gareth tagen. Seit der Schlacht von Brig-

ALMADANER STREITLUST

Gerade im streitlustigen Almada hat die Konkurrenz der Kulte eine lange Tradition. Die Glaubensrichtungen setzen sich hier zwar nicht ständig mit Worten oder gar Fäusten auseinander, aber die Bereitschaft, den Einfluss des eigenen Kultes gegenüber den anderen Kirchen zu verteidigen und auszubauen, gehört wie Gebet, Segnung und Predigt zum täglichen Brot der Götterdiener.

Die Schlacht von Brig-Lo (30. Praios im Jahr von Bosparans Fall) gilt allgemein als Ursprung der Konkurrenz zwischen den zwölfgöttlichen Kulturen in Almada. Die Legenden wissen zu berichten, dass die Götter, ehe sie wieder nach Alveran entschwanden, einem Ordensbruder der Illumnestraner (siehe S. 143ff.) einen Diamanten zum Geschenk machten. Sie trugen ihm auf, diesen Stein unter allen Kirchen als Wanderpreis für Hingabe und Göttergefälligkeit der Geweihten auszusetzen. Die Götter sprachen zudem von einem Geheimnis, das der Stein berge und sich ihren treuesten Dienern eines Tages enthüllen werde. Seither veranstalten die Illumnestraner alle zwölf Monate einen Wettstreit um den **Diamanten von Brig-Lo**. Diejenige Kirche, die den Wettstreit für sich entscheidet, bewahrt den Diamanten das nächste Jahr über auf und hat die Aufgabe, dessen Geheimnis auf die Spur zu kommen. Mehr zu diesen Religionskonflikten in Almada finden Sie in **Herz des Reiches** auf den Seiten 132 ff.

Lo hat abwechselnd ein Geweihter des Praios, der Rondra, des Effder oder des Ingerimm den Vorsitz inne. Mehr als den Status von Sprechern der Kirchen und einem Gerichtshof für zwischenkirchliche Streitigkeiten im Neuen Reich wie auch gesamt-aventurisch haben die Mitglieder des Kollegiums jedoch nicht inne.

Der **Konvent der Geweihten der Zwölf** ist die Versammlung der Kirchenfürsten des Horasreichs, die unregelmäßig, aber höchstens einmal im Jahr zusammentritt, um wichtige Angelegenheiten zu besprechen, wie etwa Streitfälle, Gerichtsfälle, Übertritte zwischen Kirchen, Kirchenbann oder Kaiserkrönung. Noch von Silem-Horas gegründet, um den Anspruch des Zwölfgötter-Edikts zu untermauern, gewährleistet ein Chronist der Illumnestraner, dass die Entscheide des erz-

konservativen Zirkels stets auch die altherwürdigen bisherigen Entscheide respektieren. Seit der Unabhängigkeit des Alten Reichs tagt der Konvent in der Konventshalle zu Vinsalt.

Mehr ein 'Krisenstab' als ein Beratungsrat ist das **Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis zu Praisefurten**, das aus den Gesandten der aus Tobrien vertriebenen Kirchen im Jahre 1020 BF gegründet wurde. Während der ersten Zusammenkunft schleuderten die Konzilsmitglieder einen Bannfluch gegen das Omegatherion, was dieses erheblich schwächte und für die nächste Zeit in Inaktivität bannte. Das Konzil begleitet den Kampf gegen die Heptarchen und ihre Schergen mit der Hilfe der Götter. (Mehr zum Konzil finden Sie in **Schild des Reiches** auf den Seiten 101f. und 156.)

MACHT UND RECHT DER KIRCHEN

In ihren jeweiligen Einflussgebieten ist die Bedeutung der zwölfgöttlichen Kirchen beträchtlich. Sie bestimmen die Strafe für Blasphemie, Tempelschändung und Häresie. Geweihte selbst dürfen nur in Gegenwart von mindestens einem Mitglied ihrer Kirche verurteilt werden, in geistlichen Belangen nur von einem Kirchengericht ihrer eigenen Kirche. Weltliche Einflussnahme der Kirchen wird nicht gerne gesehen. Selbst das Oberhaupt der Rondra-Kirche, das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund, trat von der Herrschaft über ihr Lehen zurück, als sie das kirchliche Amt übernahm. Seit dem Hoftag zu Gareth 1014 BF ist den Priestern im Mittelreich wieder Landbesitz gestattet. Wer sich ohne Billigung der Kirchenführung für Vasallentreue entscheidet, der verbaut sich damit dennoch oft den Aufstieg innerhalb der Kirchen. Seitens der Praios-, Rondra-, Travia- und Boron-Kirche ist man allerdings dazu übergegangen, wieder eigene Herrschaftsbereiche zu übernehmen und auszuweiten. Diese Entwicklung wird vom Adel (aber auch innerhalb der Kirchen) kritisch gesehen und so werden den Kirchen üblicherweise klare Vorgaben gemacht, was die Dauer, den Zweck und den Umfang ihrer Befugnisse angeht. Theokratische Verbindungen von weltlicher und geistlicher Macht haben in den letzten Jahren zugenommen: Im Süden regieren der Patriarch von Al'Anfa und die Boronkönigin Ela XV. von Trahelien; die Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. von Donnerbach ist weltliche Herrin dieser Stadt und zugleich Meisterin des Bundes des Nordens in der Rondra-Kirche; die Fürst-Illuminierte Gwidühenna von Faldahon regiert im Namen Praios' Beilunk und Umland, die sogenannte Sonnenmark, und die praiosegeweihte Gräfin Trontir von Alfz herrscht über die Insel Jilaskan. Darüberhinaus sind 1029 BF die Traviemark unter Kronverweser Cordovan von Rabenmund und die Rabenmark unter Markgraf Gernot von Mersingen, einem Mitglied des Golgariten-Ordens, im Gebiet des ehemaligen Fürstentums Darpatien geschaffen worden. Im Horasreich ist das Arivorner Land zu nennen, das traditionell vom Orden der Ardariten verwaltet wird. Historisch gesehen hat es sowohl Zeiten absoluter Kirchenherrschaft gegeben, darunter die Praiokratie der Priesterkaiser, als auch Zeiten, da die zwölfgöttlichen Kirchen verstärkt gemeinsam wirkten. So hat der Orden der Göttlichen Kraft über die Priesterkaiserzeit hinaus in allen Kirchen gegen Dunkelsinn ermittelt und auch Geweihte anderer Kirchen gerichtet, während die Praios-Tempel zeitweilig durch Rond-

rianer bewacht wurden. Die wechselhafte Geschichte der zwölfgöttlichen Kirchen hat in allen Regionen Einfluss auf die Gesetzgebung gehabt und ganz unterschiedliche Regelungen hervorgerufen, denen zum Teil bis in die Gegenwart Geltung zugesprochen wird.

Geweihte als Richter, Kläger und Beklagte haben einen besonderen Status:

 Als Ankläger oder Zeuge kann ein Geweihter vor jedem Gericht fungieren; in der Regel wird man seine Worte besonders ernst nehmen und ihnen den Rang von Beweisen zugestehen. Verteidiger – gerade, wenn sie ebenfalls Geweihte sind – mögen jedoch verlangen, dass der Geweihte seine Aussagen (gerade wenn sie kaum zum Ruf des Beklagten passen) unter dem EIDSEGEN beschwört.

 Als Richter kann ein Geweihter hauptsächlich in einem Tribunal seiner eigenen Kirche fungieren. Für den weltlichen Richter einspringen kann er nur, wenn kein anderer Richter zu erreichen ist (und außer in Kriegen ist eine Wartezeit von einigen Tagen – bei Fällen, für die das Hochgericht zuständig ist, auch Wochen – durchaus zumutbar). Besser ist es, wenn der Geweihte ein Notgericht aus unbescholtenen und angesehenen weltlichen Schöffen einberuft; die natürlich auch seine Begleiter sein können. Hier aber kann sich Korruption einschleichen, die von den Göttern nicht gerne gesehen wird.

 Als Angeklagter hat der Geweihte das Recht auf einen Prozess vor einem kirchlichen Gericht (siehe aber unten), das ihn im Schuld-falle jedoch in der Regel mindestens so streng bestraft wie ein weltlicher Richter. Die Kirchen sind nicht glücklich über Priester, die ihren Ruf beflecken, selbst wenn es 'nur' um weltliche Vergehen und nicht um kirchliche Verfehlungen geht. Die Anwesenheit eines höherrangigen Geweihten bei einem weltlichen Prozess ist in weltlichen Angelegenheiten ausreichend, um das Urteil wirksam werden zu lassen. Ein Geweihter kann nicht in Abwesenheit (endgültig) verurteilt werden.

 Kläger, Richter und Henker zugleich sind in Aventurien gelegentlich nur die Bannstrahler (siehe Seite 41) – und das wird ihnen mitunter als Anmaßung ausgelegt.

 Für Gesetz und Gerechtigkeit selbst steht vor allen anderen Zwölfgöttern Praios selbst. Ein Rechtspruch eines Praios-Geweihten wird von niemandem angezweifelt, ist es doch überall bekannt, dass Praios jene richten wird, die in seinem Namen lügen.

KIRCHLICHE RÄNGE UND TITULATUREN

Während über die Hierarchie der einzelnen Kirchen später mehr gesagt wird, sollen hier die verschiedenen Grade in ein allgemeines System gebracht werden, nach dem auch die weltlichen Stellen ihre Anreden und Ehrbezeugungen festlegen. Generell steht es einem Geweihten offen, bei seiner Weihe einen neuen Namen anzunehmen. So kommt es, dass viele Diener einer Gottheit – von Rondrian über

Praiodane bis hin zu Tsalieb und Travian – diese in ihrem Namen tragen.

Novizen: Die noch nicht geweihten Priesterschüler einer Kirche genießen zwar Respekt, aber keine speziellen Titel.

Akoluthen: Die Inhaber der niederen Weihen eines Ordens oder einer Kirche (meist Klostergeschwister oder Laienprediger) werden

KIRCHENORDEN

In den Beschreibungen der (zwölfgöttlichen) Kirchen geben wir keine konkreten Zahlen zur (oftmals stark schwankenden) Mitgliederzahl der Orden an, sondern verwenden Angaben nach folgendem Schema: *winzig* (bis 25 Ordensmitglieder; Erwähnung nur, wenn der Orden für die jeweilige Kirche von besonderer Wichtigkeit ist) – *sehr klein* (bis 50) – *klein* (bis 100) – *mittel* (bis 250) – *groß* (bis 500) – *sehr groß* (bis 1.000) – *riesig* (über 1.000).

Es ist davon auszugehen, dass die meisten Orden auch in den kommenden aventurischen Jahren die genannten Größen beibehalten, oder aber auf Kosten der Tempelpriesterschaft anwachsen werden.

vielfach mit dem Titel 'Euer Ehren' und natürlich mit dem höflichen 'Ihr' angesprochen.

Priester: Die einfach Geweihten der Kirche genießen neben ihrem kircheneigenen Titel die Anrede 'Euer Gnaden'.

Erzpriester: Unter diesem Sammelbegriff kennt man die älteren und verdienten zweifach Geweihten, die es nicht in jeder Kirche gibt. Ihre Anrede lautet 'Ehrwürden'.

Praetoren: Die Tempelvorsteher sind für den Tempel als Gotteshaus zuständig und führen – so es ihre Zeit erlaubt – auch häufig die Weihe neuer Priester und die Initiation der Gläubigen durch. Ihre Anrede ist 'Hochwürden'.

Erzpraetoren: Diese Hohen Tempelvorsteher sind als Verwalter wichtiger Gotteshäuser in manchen Kirchen über die übrigen Praetoren hinausgehoben. Häufig werden auch die Anführer kirchlicher

Orden in diesem Grad eingestuft (die von wirklich wichtigen Orden sogar als Metropolen, s.u.). Wenn es diesen Rang gibt, lautet die Anrede 'Exzellenz'. Oft wird ihnen ein tiefe Verbeugung aus Höflichkeit gewährt.

Metropolen: Die Provinzvorsteher der Kirchen gebieten oft über Regionen, die größer sind als manche Staaten. Ihnen sind die Mitglieder des obersten Kirchenrates gleichgestellt, und beide Ränge werden als 'Eminenz' angesprochen. Die Etikette fordert den Kniefall auf ein Knie und den Kuss des Siegelrings.

Patriarchen / Matriarchinnen: Oft auch Erhabene genannt, stellen die Kirchenvorsteher die höchsten Geweihten einer jeden Kirche dar. Ihre Titulatur lautet 'Erhabene(r)' oder 'Magnificus/-a'. Man kniet auf ein Knie nieder, wenn sie den Raum betreten. An die Stelle des früher üblichen Kusses auf den Fuß ist heute der zwanglosere Kuss des Siegelrings getreten.

Ein Wort zum Gruß: Während die universelle Formel "Die Zwölfe zum Gruße" immer richtig ist, grüßen Geweihte normalerweise immer im Namen ihrer Gottheit – es sei denn, sie begrüßen einen anderen Geweihten, denn dann sollten sie, wie jedermann aus Höflichkeit, im Namen der Gottheit des Angesprochenen grüßen.

Ein Wort zum Kniefall: Das Niederknien auf ein Knie während einer Audienz oder wenn die Ehrperson den Raum betritt, ist allgemein bei weltlichen und geistlichen Potentaten üblich. Den früher recht verbreiteten 'tulamidischen' Bauchfall verlangen nur noch einige süd-aventurische Würdenträger (es wird aber als besondere Demutsgeste bisweilen noch freiwillig verwendet), während das Beugen beider Knie üblicherweise der Verehrung der Gottheit selbst – also im Gebet – verwendet wird: "Nein, Majestät, beide Knie beuge ich nur vor dem Herre Praios!"

BRINGER DES LICHTS – DIE KIRCHE DES PRAIOS



PRAIOS FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Sonne, Gesetz, Herrschaft, Hierarchie, Ordnung, Gericht und Rechtsprechung, bedingungslose Ehrlichkeit und Wahrhaftigkeit, Zeitmessung, Magiebann, Süden

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: ganz Aventurien, jedoch mancherorts verboten (Mengebilla) bzw. allgemeinem Spott ausgesetzt (Thorwal)

Weltliche Aufgaben: (Lehns-)Eide besiegeln, weltliche Richter beraten, für die Herrscher Gesetze formulieren, Untersuchungen von Verbrechen an den Kirchen, Verfolgung gefährlicher magischer Umtriebe

Wichtige Tempel: Gareth (Stadt des Lichtes mit Tempel der Sonne, Priesterkaiser-Noralec-Sakrale), Beilunk (Kuppeltempel), Elenvina, Greifenfurt, Praiosdank (Guldene Halle), Balträa, Fasar, Kuslik, Ragath

Feiertage: Sommersonnenwende (1. Praios), Tag des Heiligen Gilborn (29. Travia)

Sternbild: Sonne, Greif

Beinamen: Götterfürst, König der Götter, Gott der Könige, Herr der Gefilde Alverans, Himmlischer Richter

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Ucuri (Halbgott), Horas, Schelachar (das Gesetz), Urischar (die Ordnung), Darador (Hoher Drache des Lichts), Greifen, insbesondere Garafan (Marschall der Greifen), Obaran (Fürst unter den Greifen), Scraan (wichtiger Sendbote), Jermoran (Alveraniar des Sommers) und Orungan (offenbarte sich den güldenländischen Siedlern, mythologischer Träger Horas'), Branibor (Ho-

her Drache der Gerechtigkeit), Himmlischer Hof der Illuminierten, Sanka Lechmin von Weiseprein, Sankt Gilborn von Punin, Sankt Arras de Mott, Sankt Owilmar (Erbauer der Stadt des Lichts), Sankt Quanion, alle legitimen Boten des Lichts

Orden und Laienbruderschaften: Heilige Inquisition, Sonnenlegion, Orden vom Bannstrahl Praios', Orden des Heiligen Hüters

Heilige Talismane und Artefakte: Auge des Praios, Ewiges Licht (siehe das Thema Quanionsqueste auf Seite 312), Tiara des Lichtboten

Heilige Orte: Neu-Gareth, Beilunk (Arcanum Interdictum), Balträa (Orakel), Praiosdank (Arcanum Interdictum), Greifenfurt (Greifenberg)

Sinnbilder: 'Praios' reinigende Flamme' (Scheiterhaufen), 'Im Praios-Chor singen' (sich unterordnen), 'auf Praios' Spuren wandeln' (die Wahrheit suchen), 'ins Licht gehen' (für Sterbliche: sterben, für Alveraniare: zurückkehren)

Heiliges Tier: Greif

Traditionelle Zuordnungen: *Farben* Gold, Rot-Gold, Weiß; *Pflanzen* Bosparanie (ird.: Edelkastanie), Praiosblume (ird.: Sonnenblume), Gilbornskraut (ird.: Johanniskraut), Eibisch; *Steine* Bernstein, Praios-Diamant (gelber Diamant), Zitrin; *Symbole* Sonnenscheibe, Greif, Szepter **Opfergaben:** Gold, Goldschmuck, Bernstein (auch als Brandopfer), Kerzen, Heiligenfigürchen aus Holz, Metall (möglichst vergoldet)



oder Stein, Gelübde, Tempelschmuck, Weihrauch, duftendes Praiosandelholz

Kirchenstruktur: zentralistische Hierarchie. Traditionell ist die Kirche die am stärksten durchstrukturierte Kirche des Kontinents. Nach der Erschütterung und der Beschädigung ihres wichtigsten Heiligtums, des Tempels der Sonne, weist die Struktur merkbare Risse auf und die Kräfte der Kirche agieren uneinheitlich.

Politischer Einfluss: immens im Mittelreich (Schutzgott des Reiches), groß in allen anderen Ländern des Zwölfgötterkults. Da Praios Herrschaft legitimiert, kann die Kirche Einfluss auf viele Adelshäuser ausüben. Empfehlungen oder anderweitige Einflussnahmen im weltlichen Bereich nehmen zu.

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr groß. Befehlsverweigerung ist ein eklatanter Verstoß gegen die Kirchenordnung. Nach der Erschütterung im Jahr des Feuers gibt es zunehmende regionale Unterschiede, wen man anerkennt und damit als weisungsbefugt betrachtet. Nur der Bote des Lichts selbst kann die Einheit der Kirche gewährleisten.

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr gering. Praios ist der Herrscher der Zwölfgötter, und die Zwölfgötter sind die einzig wahren Götter. Abweichende Gedanken führen nahezu zwangsläufig zu schlechtem Verhalten und stärken das Böse.

Feindbilder: Ketzerei, Lügen, Unglaube, Magie, Aufständische, Freidenker und Demokraten.

Lehre der Kirche: Der Mensch ist verloren in einer Welt, in der es nichts gibt außer Dunkelheit. Allein das Licht des Herrn Praios erleuchtet die Auserwählten und lehrt sie, die Menschen zu leiten.

Ziele der Kirche: Machterhalt, Kampf gegen Dämonen und Paktierer, Ungläubige und jede Form von Zweifel. Anwendung von Magie eindämmen, Magieanwender unter Beobachtung stellen oder ihr Wirken beenden.

Jenseitsbild: Jene, die rein im Geist und rein im Herzen sind, verzeichnet Praios im Goldenen Buch, und er nimmt ihre Geister zu sich, damit sie den Glanz der Sonne mehren. Doch wen Praios verstößt, der muss in Finsternis leben, voller Sehnsucht nach dem Licht der Sonne und doch voller Angst vor ihrem brennenden Anblick.

Weltbild: Die Welt ist eine belagerte Feste, die von den Göttern und ihren Dienern gegen Ketzertum, Unglauben und Dämonenbündelerei verteidigt wird.

Menschenbild: Jedes Wesen hat seinen Platz im göttlichen Plan und kann Erfüllung finden, wenn es sich fügt und nicht der Vorsehung verweigert. Wen Praios auf den Herrscherthron setzt, der besitzt die Weisheit, Praios' Plan zu erkennen. Wer dient, dient auf Praios' weisen Ratschluss hin. Wer jedoch den Rahmen göttlicher Gebote bricht, dem ist Praios' Zorn gewiss.

Stärkstes Argument: »Praios sieht alles.«

Lebensinhalte der Gläubigen: die Ordnung der Gesellschaft sichern und ausbauen, seine Stelle im Leben einnehmen und ausfüllen, Ketzerei und Unglauben bekämpfen.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Praios erhebt sich als Götterfürst unter den Göttern, wie die Herrschenden sich unter den Menschen erheben. Der einfache Handwerker oder die schlichte Bäuerin bringt seinen Priestern Ehrfurcht entgegen. Sie gelten in der Bevölkerung als streng, humorlos, hochmütig und unerbittlich. Und so kommt es, dass die Priester vorsichtig und ohne überschwängliche Sympathie behandelt werden, aber doch tief verwurzelten Respekt genießen, wo sie ihre Vorbildfunktion erfüllen und jede Arroganz ablegen. Man kennt durchaus auch heitere Sonnenfeste und einen offeneren Umgang mit dem Leben spendenden Licht und der Suche nach Gerechtigkeit, insbesondere dort, wo die Geweihtenschaft sich den Menschen zuwendet und deren Probleme löst.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Als LOS die Riesin SUMu getötet hatte, fiel zunächst ein einzelner grosser Blutstropfen aus seiner Wunde. Noch ehe er die Riesin berührte, wurde er zu einem gleißenden Gestirn und stieg auf in die unendlichen Himmel. Als Sonne stand PRAios fortan über Dere, um ihr Herrschaft und Licht zu bringen. Unter seinem scharfen Blick ward alle Schöpfung von den Göttern über Gewürm und Getier bis hin zu den Menschen. Seine wachenden Augen und sein gerechtes Urteil treffen jede Veränderung, und nur wenn er sie für gut befindet, spricht er das göttliche »Es sei!«. Alles Böse muss jedoch zerstört werden, denn PRAios' Zorn ist unerbittlich: Wenn nicht die Könige auf Deren das Übel beseitigen, so greift er selbst ein und zerschmettert den Makel auf dem Antlitz der Welt. Alle Macht kommt vom Himmel, und über den Himmel herrscht PRAios.«

—Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF, Cap. I, Vom Herrn des Lichtes

»Bei Praios! Bei Schelachar!

Es behüte uns Garafan, der König aller Greifen!

Es führe uns Orungan, der Wegbereiter des Herrn!

Darador, brenne aus die Kehlen der Zauberer!

Branibor, pflüge Schneisen in die Reihen der Dunkelheit!

König der Götter, Gott der Könige!

Möge dein Licht uns erleuchten und uns Gerechtigkeit widerfahren!«

—Timon Gleichenbalg vor der Schlacht an der Trollpforte

»Lieber Herr Praios, ich will ja immer die Wahrheit sagen. Aber bitte mach doch, dass meine Eltern nicht böse sind, wenn sie erfahren, wer die gute Schlüssel zerbrochen hat ...«

—gehört im Tempel zu Greifenfurt

Als Himmelsgreif zieht Praios tagtäglich über das Firmament und wird auch häufig als großer Greif oder Mann mit Adlerhaupt dargestellt. Praios' wohlgefällige Zahl ist die Eins, denn er ist der erste

und mächtigste der Zwölf. Wie sein Vater Los verfügt er über das allsehende Auge. Sein Blick erscheint als Bannstrahl aus reinstem Licht, und viele dämonische Wesen können das Licht nicht ertragen.

DIE KIRCHE

Seit vor über zwei Jahrtausenden die Hexatéer (s. S. 231) aus dem Güldenland an aventurischen Gestaden landeten, vertritt die aus den Brajan-Priestern hervorgegangene Praios-Kirche den Anspruch, Herrschaft und Zivilisation in Aventurien zur Blüte zu bringen.

Die Priesterschaft der Praios-Kirche ist nicht so zahlreich, wie es ihr Einfluss erwarten lässt. Vielerorts wird die weltliche Herrschaft jedoch auf ein Privileg Praios' oder sogar auf kosmisches Gesetz zurückgeführt. Und so wundert es nicht, dass die Verehrung des Sonnen- und Gesetzesgottes von einflussreichen Personen unterstützt wird, denn die Priesterschaft legitimiert ihrerseits die Macht der Herrschenden, wenn deren Verhalten in ihrem Sinne ist.

Der aventurienweite Anspruch der Kirche, den man auch nach der Priesterkaiserära nicht aufgab, zeigt sich auch darin, dass weder Ordnungen noch Lichteien die weltlichen Machtverhältnisse widerspiegeln. Der

Wahrer von Gareth und der von Hôt-Alem sind vor Praios gleich, obwohl im Einflussbereich des einen bis zu 100.000 Gläubige die Tempel aufsuchen, bei dem anderen höchstens 1.000.

Die Kirche sieht Frevel in der Verwendung der Magie, jener Kraft, die den Göttern durch den Verrat Madas abgetrotzt wurde – Magie verführe den Menschen dazu, sich den Göttern gleichstellen zu wollen, so lehrt man die Gläubigen. Das Bemühen der Kirche ist es, die Verwendung der Magie einzudämmen oder ihre Verwendung ganz zu unterbinden.

Die Praios-Kirche ist nach dem Jahr des Feuers so angeschlagen wie zuletzt nach dem Ende der Priesterkaiserära. Die Stadt des Lichts mit dem Tempel der Sonne als zentrales Heiligtum ist beschädigt, das Ewige Licht verschollen (siehe Seite 312 zur Queste, das Ewige Licht wiederzugewinnen). Die Institutionen der Macht, die die Kirche geschaffen hat, sind angeschlagen. Die Heilige Inquisition, die Sonnenlegion und der Bannstrahl-Orden reagieren uneinheitlich. Die Kräfte der Kirche sind überspannt. Und doch ist Hoffnung zu spüren, denn die Kirche hat ihre Mitte nicht verloren. Der Bote des Lichts, Hilberian Praiogriff II., ist zu einem besonnenen Mystiker gereift, dem sich die Menschen zuwenden und der seinerseits seine Verkündigungen daran orientiert, was den Menschen und der Menschlichkeit dient.

DIE TEMPEL

Der Tempel der Sonne gehört zu den Wundern Aventuriens. Der größte Sakralbau des Kontinents ist überaus beeindruckend und lässt erahnen, wie man sich das Paradies vorstellt. Auch die übrigen großen Tempel stehen dahinter nicht weit zurück. Repräsentative Prachtentfaltung soll die Sterblichen einen Abglanz göttlicher Herrlichkeit erblicken lassen, monumentale Bauten ihm vor Augen führen, wie klein er doch angesichts des göttlichen Wesens ist, und er soll erschauern, wo majestätische Kuppeln, Meisterwerke der Baukunst, das Himmelszelt für den Gläubigen nachahmen. Nach dem Gareth Tempel ist das Haus des Praios zu Beilunk ein weiteres Beispiel für formvollendeten, beeindruckenden Tempelbau.

Die bedeutenden Tempel des Praios sind nicht nur prunkvoll ausgestattet, sondern durchdrungen von der Absicht, bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Sie sind erhellt von Licht aus natürlichen und karmalen Quellen (Funken des Ewigen Lichts), das durch goldenes Inventar vielfach reflektiert wird. Bei Dunkelheitseinbruch verbraucht man unzählige Kerzen, doch die volle Wirkung entfalten die Tempel im Sonnenschein und unterstreichen glanzvoll den Anspruch der Diener des Götterfürsten.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Die Gemeinschaft des Lichts ist die stärkste geistliche Stütze der weltlichen Obrigkeit und daher aufs Engste mit ihr verbunden. Im Mittelreich stehen Geweihte des Praios jedem Adligen ab Grafenrang zur Seite. Dazu kommen unzählige Geweihte in Richterämtern (oder als Schöffen). In großen Bereichen des Mittelreichs gelten Demut, Obrigkeitshörigkeit und Ablehnung von Zauberei als Tugenden des Volkes. In Teilen des Bornlands, Nostrias und Andergasts ist die Kirche Praios' sehr einflussreich, und im Horasreich profitiert sie von der Verehrung für Horas, den Sohn Ucuris und Enkel des Praios (siehe S. 149f.). Einzig in den tulamidisch geprägten zwölfgöttlichen Landen (mit Ausnahme von Thalusa) und in Thorwal ist ihr Ansehen gering.

Die Rechtsgrundsätze der Kirche sind einfach: Alle Autorität ist von den Göttern (namentlich natürlich Praios) verliehen und wird von den Sterblichen nur in deren Namen ausgeübt. Daher muss auch jede Rechtsordnung auf der göttlichen Ordnung beruhen, und die Quelle eines jeden Rechts heißt Praios. Seine Geweihten versuchen in seinem Sinne, das alveranische Recht für die Bedürfnisse der Welt verständlich zu machen und in derisches Recht zu wandeln. Und da es der Zweck von Rechtsnormen ist, die göttliche Ordnung in der Welt zu mehrern, haben derisch-juristische Kodizes auch den Zweck, einen jeden an seinen Platz zu stellen und ihm eine Aufgabe in der Welt zuzuweisen.

Auch wenn die meisten Priester der Gemeinschaft des Lichts Adel oder Patriziat entstammen, ist nach dem Jahr des Feuers die Verehrung der ordnungsbringenden Macht der Praios-Kirche auch beim einfachen Bauern und Bürger deutlich vorhanden. Bisweilen ent-

DIE ORDNUNG DER PRAIOS-KIRCHE (ORDO LUMINIS)

- **Mittelreich / Ordo Mediterrana** (Sitz: Gareth; Wahrer der Ordnung Pagol Greifax von Gratenfels; Mittelreich plus Vallusa und Uhdenberg, dazu Lichtei Wehrheim, Lichtei Elenvina, Lichtei Greifenfurt, Exarchat Tobrien, Exarchat Beilunk)
- **Bornland / Ordo Bornia** (Sitz: Festum; Wahrerin der Ordnung Nadjescha von Gulnitz; Bornland, Elfen- und Nivesenlande)
- **Greifenlande / Ordo Gryphonia** (Sitz: Havena; Wahrer der Ordnung Praiosson Greiffas; Albernia, Andergast, Nostria, Sveltlände, nominell auch Orkland, Thorwal, Güldenland)
- **Aranien und Maraskan / Ordo Arania** (Sitz: Zorgan; Wahrer der Ordnung Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus; Aranen und nominell Maraskan, dazu Exarchat Jilaskan)
- **Tulamidien / Ordo Tulamidia** (Sitz: Fasar; Fasar, Khunchom, Thalusa, nominell Khôm; Posten wird redaktionsseitig nicht benannt und kann auch an verdiente Spieler-Geweihte fallen)
- **Bosparan / Ordo Bosparanis** (Sitz: Vinsalt; Wahrer der Ordnung Staryun Lorian; Horasreich und Zyklopeninseln nebst Dröl, mit Lichtei Methumis, Lichtei Balträa)
- **Sonnenlande / Ordo Terra Praiotis** (Sitz: Hôt-Alem; Wahrer der Ordnung Praionor di Balligur; nominell auch Mengbilla (obwohl dort verboten) und Südmeer, dazu Lichtei Hôt-Alem)
- **Regengebirge / Ordo Meridiana** (Sitz: Al'Anfa; Wahrer der Ordnung Amosh Tiljak; Al'Anfa, Mirham, Selem)

laden sich Praios-Frömmigkeit und damit einhergehende diffuse Ängste und Vorurteile in Übergriffen gegen Zauberer und Andersgläubige. Diese Ausschreitungen betreffen hauptsächlich Gebiete im Mittelreich und zwar insbesondere das Herzogtum Nordmarken, das Fürstentum Albernia, die Grafschaft Eslamsgrund in Garetien, die Markgrafschaft Greifenfurt, die Sonnenmark Beilunk und die Wildermark. Meist wird von Seiten der Landesherren das Vorgehen der radikalen Kräfte nur zögerlich unterbunden und in Einzelfällen gar mehr oder weniger unterschwellig gebilligt.

Ironischerweise beurteilt man den Tumult nicht durchweg als verdammswürdige Unordnung, sondern sieht darin durchaus das fromme Ansinnen, aus eigenem Antrieb die gottgewollte Ordnung durchzusetzen. Dabei ist jeder Täter, der über die Strenge von Recht und Sitte schlägt, für die Mächtigen selten mehr als ein ersetzbarer Spielstein ist.

Dennoch sind diese Ausschreitungen nicht an der Tagesordnung und auch nur eine Seite der Medaille. Das sichere Auftreten der Geweihten kann dazu dienen, Unruhen beizulegen und den Bruch der Gesetze zu unterbinden. Die Priester der Praios-Kirche unterrichten Kinder und bringen ihnen bei, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden. Die Geweihten repräsentieren die ordnende Hand, die angesichts der Risse, die sich im Fundament der Ordnung nach dem Jahr des Feuers zeigen, vermisst wird. Mancherorts spuckt man ihnen dafür ins Gesicht und treibt sie nackt aus dem Dorf, andernorts sind sie willkommen und beginnen aufrichtig und mit vollem Einsatz, den Wiederaufbau zu organisieren. Manch bislang engstirniger Priester kommt bei solchen Bemühungen zu unerwarteten Einsichten und gütiger Menschennähe.

HEILIGE UND ALVERANIARE

HEILIGE

Die Heiligen – sowohl die Vorbilder als auch die Mittler und erst recht die Märtyrer – bilden einen wichtigen Pfeiler des Praios-Glaubens. Der Heiligenkult ist für die Kirche bedeutsam, nicht zuletzt, um abzuwägen, wie viel ein Gläubiger spenden muss, damit ein Priester für ihn zu einen bestimmten Heiligen betet.

Die Hochheiligen (oder Erzheiligen) des Kultes sind: **Horas der Verkünder** (siehe Seite 149f.), **Lechmin von Weiseprein**, die 267 v.BF als erste die Orkland-Greifen besuchte und auf ihrer Mission im damals orkischen Gareth den Opfertod fand, **Silem der Erwählte** (Kaiser, der das Zwölfgötteredikt erließ), **Yarum Praiofold I.** (erster Bote des Lichts in Gareth), **Qunian der Lichtbringer** (siehe S. 313), **Owilmar von Gareth** (Erbauer der Stadt des Lichts), **Gilborn von Punin**, den der Dämonenmeister Borbarad am 29. Travia 589 BF in seinen Gewölben zu Tode folterte und der der Schutzheilige des Bannstrahl-Ordens wider alle Zauberei ist, sowie **Arras de Mott**, dem 849 BF Urischar und die Illuinierten erschienen und Erleuchtung über das Gefüge der Sphären und die Geschichte alter Tage gaben (niedergeschrieben in seinem Werk *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten*). Heilige sind auch die – nach Garether Zählung – mittlerweile 91 rechtmäßigen Boten des Lichtes und viele Lokalheilige, zu denen auch Kaiser Hal von Gareth zählt, der in der Stadt des Lichtes immerhin einen Schrein besitzt (auch wenn er teilweise von seinen Anhängern als Gott verehrt wurde).

ALVERANIARE

Zur Gefolgschaft des Sonnengottes zählen der Goldene Falke **Ucunri** (siehe Seite 43), die Lichtgestalten **Schelachar** (als Alveraniar des Gesetzes) und **Urischar** (als Alveraniar der Ordnung), die mitunter als Luchs- oder Pantherwesen mit 88 Augenflecken auf dem goldenen Leib dargestellt werden, viele nach Alveran erhobene **Greifen** (namentlich Garafan, Obaran, Scraan, Jermoran, Orungan) und alle auf Dere verbliebenen. Ebenfalls dem Gefolge des Praios zugerechnet

werden die beiden Hohen Drachen **Darador** mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts und Patron der Antimagic, sowie **Branibor** mit den Eisenflügeln, der als Hüter der Gerechtigkeit gilt.

TALISMANE, ARTEFAKTE UND SYMBOLE

Neben vielen Greifenstatuen und Standbildern des Götterfürsten (oftmals vergoldet), dem Prozessionsgreifen und dem **Goldenen Gong** von Gareth, historischen Sonnenseptern und den Ornaten der rechtmäßigen Lichtboten sind vor allem zwei Artefakte zu nennen: Das **Auge des Praios**, der heilige Talisman der Kirche, ist eine apfelgroße, massiv goldene Kugel, die in einem Radius von zweimal zwölf Schritt jegliche entstehende wie auch eindringende Zauberei unterbindet. Es gehört zum Ornat des Lichtboten und kann daher nicht gerufen werden, wenn es in Verwendung ist. Die Liturgie, mit der man es rufen kann, wird ab dem Rang eines Erzgeweihten weitergegeben. Das **Ewige Licht** aus dem Tempel der Sonne in der Stadt des Lichts war das größte Heiligtum der Praios-Kirche Aventuriens, ist jedoch seit der Schlacht in den Wolken verschollen. Im Verlaufe der Quinionsqueste (Seite 312ff.) wird sich zeigen, ob dieser Zustand zu ändern ist.

PRAIOS-DIENST UND ZEITMESSUNG

In den meisten großen Tempeln wird zu jeder vollen Tagesstunde ein vergoldeter Gong geschlagen, um der ganzen Stadt das Regellaß in Praios' Sonnenlauf zu verkünden. Auch singen die Geweihten zur sechsten, zwölften und wiederum zur sechsten Tagesstunde laut und voller Freude und rufen die Alveraniare und Heiligen in himmlischen Höhen an – und zu Mittag auch die Gläubigen zur Andacht. Die Priester wiederum orientieren sich an einer Sonnenuhr. Praios-Dienste finden stets mittags in den großen Tempeln oder auf offenem Feld statt und wenden sich in energischen Predigten gegen die Missachtung der Gesetze, gegen die unheilige Zauberei, die Lüge und für die Einhaltung der praioseffälligen Ordnung. Abschließend folgt häufig ein gemeinsames Bußgebet, abhängig vom Prediger durchaus auch von öffentlichen Selbstbeichtungen der Frommen begleitet. Praios-Geweihte kennen den Frevel in all seinen Formen, sie kennen die öffentliche Beichte und die Wiedergutmachung von Missetaten – insbesondere durch goldene Opfer an den nächsten Tempel, aber auch durch Selbstgeißelung oder durch Pilgerfahrten (z.B. nach Neu-Gareth, nach Balträa oder Beilunk).

RITUELLE ZEICHEN DER PRAIOS-KIRCHE

Das *Praiosauge* ist im Mittelland ein beliebtes Amulett gegen das Böse. Das *Zeichen Praios'* ist ein großer, schützender Kreis, den der Gläubige mit beiden Armen schlägt.

Die typischen Handzeichen der Praios-Kirche sind: die *Sonnenscheibe* (gezogen mit Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand) als Segenszeichen oder (mit der kompletten Handfläche nach außen) als Abwehrgeste gegen Zauberei. Das *Auge* (die vorgestreckte, weit gespreizte, offene Hand) ist ein klassisches Bann- oder Fluchzeichen. Der *Schwur* letztendlich (ausgestreckter Daumen, Zeige- und Mittelfinger) erfolgt mit der linken, der Herzhand.

FRAKTIONEN INNERHALB DER KIRCHE

Die stärkste Fraktion innerhalb der Kirche ist nach 1027 BF jene der **Mystiker** um den Boten des Lichts, der immer noch von der beschädigten Stadt des Lichtes aus wirkt. Man sucht vom Gott selbst oder den Greifen vermittelte Erkenntnisse und versucht, Recht und Ordnung visions- und wortgetreu umzusetzen. Innerhalb der Mystiker gibt es zahlreiche Splittergruppen, die nach umfassender Gerechtigkeit strebenden **Braniborier** zum Beispiel. Neben Hilberian selbst sind vor

allem Lechmin Lucina von Hartsteen, Goswyn von Wetterau und Nadescha von Gulnitz einflussreich in der Strömung der Mystiker. Als **Legalisten** werden diejenigen Geweihten bezeichnet, die sich ganz dem Umgang mit und der Ordnung der materiellen, diesseitigen Welt verschrieben haben. Sei es als Ratgeber der weltlichen Obrigkeit, für die sie sowohl das alveranische wie auch das niedergelegte derische Recht interpretieren, sei es als Richter oder gar als Nutznießer dieser Ordnung, die mittlerweile stärker von Elenvina ausgeht als von der Stadt des Lichtes selbst. Einflussreiche Vertreter sind zum Beispiel Amosh Tiljak, Praionor di Balligur und Praiowin von Orkenfeld. In Elenvina scharf man sich um Pagol Greifax, obwohl dieser selbst eher den Traditionalisten nahe steht.

Eine hervorgehobene Stellung nehmen die **Prinzipisten** ein, eine von Saryun Loriano, dem Wahrer der Ordnung Bosparan, begründete Richtung. Der Prinzipismus predigt eine 'Rückkehr zu den Ursprüngen des Glaubens', einer Praios-Verehrung, wie sie im Alten Reich praktiziert wurde. Dies beinhaltet eine größere Toleranz gegenüber Magie ebenso wie die Verehrung des Erz-Alveraniars Horas (siehe Seite 149f.). Diese Reform des Praios-Glaubens wird von den Liebholdern begrüßt, vor allem im Mittelreich aber als Abweichertum misstrauisch beäugt.

Erschüttert, aber dennoch von großer Bedeutung für die Praios-Kirche ist der Flügel der **Traditionalisten**, der seit Jahrtausenden die erhöhte Position des Götterfürsten unter den anderen Göttern durchsetzt und stets danach strebt, den weltlichen Einfluss der Kirche als Bestandteil ihrer Existenz zu gewährleisten und auszudehnen, weil man sich allein für die Garanten einer gottgewollten Ordnung hält und davon ausgeht, den Boden für die göttergefällige Zivilisation schlechthin zu bereiten. Einflussreiche Vertreter sind Gerowin von Hardenfels-Albenhus, Praiosson Greiffas, Amando Laconda da Vanya und Praiodan von Weißfels. Gwidühenna von Faldahon wird von vielen Gläubigen als lebende Heilige angesehen und steht erhoben unter ihnen, repräsentiert in ihrer Kompromisslosigkeit aber eine Linie, der die gemäßigten Traditionalisten nicht folgen mögen.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluss zog 1013 BF nach einer Vision auf den Spuren der heiligen Lechmin von Weiseprein ins Orkland und soll Garafan selbst begegnet sein. Hilberian forderte daraufhin die Vereinigung von weltlicher und kirchlicher Macht und ließ sich schließlich in Elenvina zum 'Lumerian' Hilberian Praiofold III. ausrufen. Damit wurde er Gegenbote zum zu dieser Zeit amtierenden Boten des Lichts Jariel Praiotin XII. Hilberian verursachte mit diesem Schritt die zweite Kirchenspaltung der Praios-Kirche*. Kurz vor der militärischen Konfron-

tation beider Kirchenführer unterwarf er sich am 8. Efferd 1018 BF einem Orakelspruch und ordnete sich Jariel Praiotin XII. unter. 1021 BF wurde Hilberian schließlich durch die dritte Offenbarung des Orakels Balträa zum Boten des Lichtes berufen. Seine Erhabene Weisheit führt als Heliödan den Kirchennamen Praiogriff II. Seine vorherige Überheblichkeit war ihm eine Lehre, Hilberian gilt als Mystiker und besonnen bei Sinnsuche und Auslegung des göttlichen Willens.

Die Wahrer der Ordnung stehen dem Heliödan im Rat des Heiligen Lichtes zur Seite, darunter sind:

- **Nadescha von Gulnitz**, eine asketische und energische bornische Adlige;
- der eher gemäßigte **Pagol Greifax von Gratenfels**, der den Kampf gegen die Schwarzen Lande vorantreibt;
- der konservative und unbewegliche **Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus**;
- der inspirierte und handfeste Eiferer **Praiosson Greiffas** aus Havena;
- **Amosh Tiljak**, der sich in Al'Anfa mit dem Status Praios' als Rechtsgottheit zufrieden geben muss;
- der Wahrer der Ordnung Tulamidien;
- der patriotische, aber gebildete und gerechte **Saryun Loriano**;
- der umtriebige **Praionor di Balligur**, der nach gescheiterten politischen Manövern aus seiner Heimatstadt Dröl nach Hôt-Alem vertrieben wurde.

Zum Rat des Heiligen Lichtes gehören ebenfalls:

- die Hüterin der heiligen Bücher und des praioseffälligen Wissens, **Illtschjana Praiadne Krasnakoff**, die die Schriften eher wegsperret als verwaltet;
- die Hüterin des Zehnts, **Ariadne von Hohenföhren**, der die Vermögensverwaltung der Praios-Kirche obliegt;
- die reaktionäre **Gwidühenna von Faldahon**, Fürst-Illuminata von Beilunk;
- der durchdacht agierende Großinquisitor **Amando Laconda da Vanya** und
- der von Feinden und Untergebenen gefürchtete Marschall der Sonnenlegion **Praiowin von Orkenfeld**.

Weitere wichtige Personen sind **Praiodan von Weißfels**, der zielstrebige Hochmeister des Bannstrahl Praios', die Ucuriaten-Marschallin **Falconia von Esblamsroden** (eine Akoluthin), die ihren Orden zu absoluter Pflichterfüllung und Neutralität anhält, sowie der Ordensmeister des Ordens des Heiligen Hüters, **Regiardon de Mott**, der die Geheimnisse des Ordens geradezu paranoid unter Verschluss hält.

DIE GEWEIHTEN DES PRAIOS

Viele Geweihte des Praios sind, mehr noch als an Robe und Sonnenszepter, an ihrem hochmütigen Auftreten zu erkennen, das von Feinden und Spöttern oftmals als herrisch und arrogant bezeichnet wird. Gleichgültig ob von adliger Geburt oder Findelkind – als Diener des Praios steht man über den Dingen und Menschen. Richtig ist: Die Geweihten des Sonnengottes mögen oft unnahbar und streng wirken, doch sind sie bemüht, universelle Maßstäbe anzulegen und jedem das ihm zustehende Recht zu gewähren. Sie bestehen auf Respekt und korrekten Umgang und erwarten, dass man ihre Fragen beantwortet

und ihren Worten folgt. Ebenso selbstverständlich aber sind sie sich ihrer Vorbildfunktion bewusst und befolgen Anweisungen von übergeordneter Position, auch im weltlichen Bereich.

Alle Praios-Priester sind bewandert auf dem Gebiet der Rechtskunde des Landes, in dem sie ausgebildet wurden. Darüber hinaus kennen sie sich in der Geschichte und der Theologie aus und üben sich wo immer möglich im Bekehren Ungläubiger. Fast alles, was typische Helden als Abenteuer bezeichnen, sind für einen traditionell geprägten Praios-Priester Pflichtverstöße, weltliche Verbrechen oder gar Frevel. Denn so mächtig der Sonnengott ist, so streng sind die Gelübde seines Geweihten.

Ein Geweihter verhält sich Magiebegabten gegenüber oft abweisend. Nur in Situationen, die eine Gefahr für die Praios gefällige Ordnung

*) Erste Kirchenspaltung 419-441 BF während des Exils von Priesterkaiser Gurvan Praiobur I.

darstellen könnten, wird ein gemäßigter Praios-Geweihter die Nähe eines weißen Gildenmagiers dulden, sich aber niemals mit einem Wander- oder gar Jahrmachtszauberer verbünden. Für gewöhnlich ziehen Praios-Geweihte insbesondere dann durch die Lande, wenn es darum geht, schwarzmagische Verbrechen, grobe Verletzungen der zwölfgöttlichen Ordnung oder andere Ketzereien zu ahnden. Nach der Erschütterung der Ordnung und der nachfolgenden Quanions-queste reisen allerdings viele Geweihte durchs Land, um das Ewige Licht auf ihre Weise zu suchen.

Praios-Geweihte suchen bewusst den 'schwierigen' Umgang, der einige von ihnen – gerade zu Anfang ihres Heldendaseins – ab und an zur Weißglut bringt und aus der Haut fahren lässt. Solche Ausbrüche kommen dem Bild, das das Volk von den Geweihten dieses Gottes hat, hervorragend entgegen. Doch mit den Monden und Jahren lernen die Geweihten, sich der selbst gewählten Herausforderung gewachsen zu zeigen. Sie erkennen, dass ein Befehl zwar befolgt werden mag, das aber nicht zwingend bedeutet, dass er auch verstanden wird. Sie lernen, dass es schwierig, aber nicht unmöglich ist, anerkannt positive Aspekte mit Worten in die Herzen selbst eines Zauberers oder Diebes zu tragen. So kommen Wahrheit, Recht und Ordnung milde als Aufrichtigkeit, Gerechtigkeit und Gemeinnutz daher und finden bisweilen eher offene Ohren als eine energische Predigt.

HIERARCHIE UND TRACHT

Die Gewandung der Priesterschaft besteht aus einem weißen Untergewand, über dem die über der Schulter dreifach gefaltete Robe, die Tiara mit Kopftuch und Zwölfkronen und der Gürtel mit den Sphärenkugeln getragen werden. Den 'Stufen der Heiligkeit' entsprechen die Farben von Robe und Tiara, wobei die Farben Rot, Gold und Weiß einander aufsteigend folgen. Alle Geweihten tragen das zwölfflammige Sonnensepter als Ritual- und Standeszeichen. **Novizen – QuaeSTORES Lumini:** Die Lichtsucher stehen als Anwärter auf ein heiliges Amt bereits in hohen Ehren. Sie tragen ein weißes Untergewand, eine ärmellose rote Robe, eine weiße Filzkappe und eine Sphärenkugel am Gürtel.

Akoluthen – Venerati Lumini: Die Kirche des Praios kennt Akoluthen bei den Orden (besonders dem Bannstrahl) und der Sonnenlegion. Diese verrichten überwiegend Kämpferdienste, etwa in den einzelnen Ordenshäusern oder auf den Bekehrungszügen der Bannstrahler, haben hierarchisch aber keinen Einfluss. Eine einheitliche Tracht gibt es nicht.

Priester – Donatores Lumini: Die Priester, die den größten Teil der Geweihtenschaft stellen, verrichten ihren Dienst in den Tempeln sowie bei der Unterweisung der Novizen. Scriptor, Sekretäre und Archivare finden sich vor allem in der Stadt des Lichtes und den Haupttempeln, gehen jedoch auch bisweilen als Berater an Adelshöfe. Als wandernde Prediger in den Zwölfgöttlichen Landen sind sie am ehesten dort anzutreffen, wo Praios' Wille nicht genügend beachtet wird. Kennzeichnend sind sie an der rotgoldenen (bisweilen auch der roten, mit Gold bestickten) Robe und gleichfarbener, halbhoher Filzmütze sowie dem Gürtel mit zwei Sphärenkugeln.

Erzpriester – Luminiferi: Die zweifach geweihten Praios-Diener haben sich durch besondere Erleuchtung in der Lehre des Herrn oder eine besondere Tat in seinem Namen ausgezeichnet. Sie verrichten ähnliche Dienste wie die einfachen Priester, tragen jedoch mehr Verantwortung für das Seelenheil der Gläubigen. Aus ihrem Kreis werden oft die Tempelvorsteher erwählt. Ihre Tracht ähnelt derjenigen der einfachen Priester, ist aber meist aus aufwändigeren Materialien hergestellt; sie tragen ebenfalls zwei Kugeln am Gürtel.

Praetoren – Custodes Lumini: Sie stehen einem der wenigen, aber großen Tempel des Praios vor,

WEIHEGRADE

Funktion	Titel
Novize	Lichtsucher / QuaeSTORES Lumini
Akoluth	Lichtverherr / Venerator Lumini
Priester	Lichtbringer / Donator Lumini
Erzpriester	Lichtträger / Luminifer
Praetor	Lichtwächter / Custos Lumini
Erzpraetor	Erleuchteter / Illuminatus
Metropolit	Wahrer der Ordnung / Luminifactor
Patriarch	Bote des Lichts / Heliodon

und ihnen ist das Praios gefällige Leben eines größeren Territoriums anvertraut. Neben den faktischen Praetoren setzt die Praios-Kirche auch des Öfteren Titular-Praetoren ein, die erloschene Tempel des Gottes repräsentieren. So haben etwa auch die *Visitatoren* (die Untersuchungen innerhalb der Kirche durchführen) und *Legaten* (persönliche Gesandte) den Praetorenrang. Kennzeichnend sind die Praetoren an golddurchwirkter, roter Robe und Tiara sowie dem Gürtel mit drei Sphärenkugeln.

Erzpraetoren – Erleuchtete (Illuminati): Die Erleuchteten sind die Vorsteher von Licht-Tempeln, die Bezirken mit weiteren Praios-Häusern vorstehen. Illuminierte stehen auch den Exarchaten vor, besonders gefährdeten Tempelbezirken im Grenzgebiet zu den Schwarzen Landen (zum Beispiel Tobrien, Beilunk, Jilaskan). Sie haben in den freien Territorien für die intensivste Verbreitung des Praios-Glaubens und die Erhaltung und Errettung des Seelenheiles zu sorgen. Illuminaten tragen eine Robe aus Goldbrokat und eine gleichartige Tiara, eine rote, goldbestickte Schärpe sowie den Gürtel mit vier Sphärenkugeln.

Metropoliten – Rat des Heiligen Lichtes zur Wahrung der Ordnung des Götterfürsten: Die höchsten Würdenträger nach dem Boten des Lichtes, hierarchisch auf einer Stufe stehend, sind die acht *Wahrer der Ordnung* (bosp.: Luminifactor) sowie der *Marschall der Sonnenlegion*, der *Großinquisitor*, die *Hüterin der heiligen Bücher und des praiosgefälligen Wissens* sowie die *Hüterin des Zehnts*, der die Vermögensverwaltung der Praios-Kirche obliegt.

Sie tragen goldbrokatene Roben, die Geweihten zusätzlich Tiaren und Schärpen aus weißem, golddurchwirktem Brokat und Gürtel mit fünf Sphärenkugeln. Der *Hochmeister des Bannstrahl-Ordens*, die *Ordensmeisterin des Ordens des Heiligen Hüters* und die *Marschallin der Ucuriaten* haben zusätzlich jeweils eine beratende Stimme im Rat des Lichtes.

Patriarch: Bote des Lichts und Heliodon (bosp.: Sonnengeschenk) sind die Titel des Patriarchen der Praios-Kirche. Als Statthalter des Götterfürsten Praios auf Dere hat der Bote des Lichts zumindest nominell den Anspruch, alle Zwölfgöttergläubigen zu führen. Wenn er vom Götterfürsten akzeptiert und erleuchtet wird, verfügt er über zwei besondere Gaben: *Die-Stimme-die-befiehlt* und *Den-Geist-der-sieht*. Er ernennt den Großinquisitor, den Marschall der Sonnenlegion und weitere Würdenträger. Sie sind nur ihm (und Praios) weisungsgebunden. Er ist der Hüter des Auges Praios', des heiligsten und mächtigsten Talismans der Praios-Kirche. Sein Amt hat er so lange inne, wie es des Götterfürsten Ratschluss ist. Er trägt eine weißgoldene Brokatrobe, die heilige weißgoldene Tiara des Lichtboten und einen Gürtel mit sechs Sphärenkugeln.



AUSBILDUNG UND WEIHE

Jeder, der sich berufen fühlt, gleich welchen Geschlechts oder Alters, kann das Noviziat antreten, so er denn für würdig befunden wird. Tatsächlich aber entstammen die meisten Geweihten des Sonnengottes dem Adel. Die eigentliche Ausbildung des Quaestor Luminis beginnt nach einigen Tagen durchgängigen Gebetes und der Demut vor dem Götterfürsten (die Probation) mit der Glaubensunterweisung (die Doktrination). Danach folgt die Berufung ins Noviziat (die Konvokation) mit der Unterweisung in Praios gefälligem Wissen, die sehr vielfältig und anstrengend ist, aber während der bereits das rein weiße Untergewand, der rotgoldene, ärmellose Mantel, eine weiße Filzkappe und der Gürtel mit der einen Sphärenkugel getragen werden dürfen. Nach sechsjährigem Noviziat findet bei den wahrhaft Berufenen am nächsten 1. Praios die Weihe (die Devokation) zum Priester statt.

GEBOETE, VERBOETE UND IDEALE

Wahrheit: Sprich niemals ein unwahres Wort.

Gehorsam: Du bist wie jeder Geweihte der Zwölfe zum Gehorsam der Gottheit und den Vorgesetzten gegenüber verpflichtet, aber darüber hinaus darfst du als Praios-Geweihter niemals fragen oder auch nur zögern. (Anmerkung: Dass dies einen Praios-Geweihten sehr wohl vor Probleme stellen kann, wenn sein gesunder Menschenverstand ihm eingibt, dass es Zweifel an einer Entscheidung geben könnte, ist eine der Herausforderungen beim Spielen eines Geweihten des Sonnengottes.) Da Praios' Befehle nicht leicht zu vernehmen sind, musst du danach streben, seinen Willen aus Orakeln und Visionen zu deuten.

Unbeugsamkeit: Du darfst dich in geistlichen Belangen keinen Befehlen außer den göttlichen und kirchenherrlichen beugen – in rein weltlichen Belangen aber gehört Gehorsam gegenüber weltlichen Autoritäten zur göttlichen Ordnung.

Offensichtlichkeit: Verstecke dich und deinen Glauben nicht, sondern tritt Gegnern wie Feinden offen gegenüber.

Schutz von Gesetz und Staat: Du musst jeden Bruch eines Gesetzes beurteilen und, wenn nötig, ahnden (sofern das Gesetz nicht gegen Praios' Willen gerichtet ist). Rechtskunde und in geringerem Maße Staatskunst seien dir ans Herz gelegt.

Magiebann: Neutralisiere Magie, wo immer möglich, und ahnde ihren Missbrauch. Das Gildenrecht hast du jedoch zu achten.

Mission: Verbreite den Glauben und die Grundsätze des Herrn. Lass dich aber durch deine Überzeugung und Begeisterung für die göttliche Ordnung nie daran hindern, einfachere Argumente zu finden, die auch Ungläubige und Frevler verstehen können – und sei es nur dein vorbildliches Verhalten.

Zitate

»Sich beugen ist eine Ehre, sich beugen lassen eine Schande.«

ORDEEN UND LAIEPBÜNDE

DIE SONNENLEGION

(Größe: mittel; Wappen: roter Greif auf gelbem Feld, gelbem Greifen auf rotem Feld gegenübergestellt. Abzeichen auf Waffenrock: roter Greif über gekreuzten roten Schwertern auf goldener Sonnenscheibe, getragen über dem Herzen; beim I. Banner trägt dieser Greif ein erhobenes Schwert.) Die Sonnenlegion stellt die Leibgarde des Boten des Lichts, darunter seine engsten Leibwächter und Sendboten: die *Greifenreiter*, von denen jeder von einem Greif ausgewählt und zumindest einmal durch die Lüfte getragen wurde. Gelegentlich dient die Son-

»Ein jeder Mensch frevelt bereits im Herzen. Doch wer dies erkennt und aufrichtig bereut, dem wird Praios Verzeihung gewähren.«

»Wo das Recht nicht hilft, wird das Unrecht gewiss nicht helfen.«

MIRAKEL UND LITURGIEN

Alle Gebete zu Praios, dem Fürsten der Götter, alle Segnungen und Bannungen in seinem Namen müssen laut und für alle Anwesenden klar vernehmlich, aus vollem Herzen und ohne Spur von Hinterlist vorgetragen werden.

Obwohl die meisten Weiheformeln sowohl in der traditionellen bosparanischen als auch in moderner gemeinsprachlicher Form überliefert sind, wählen die Geweihten immer eine möglichst vielen Anwesenden verständliche Sprache. Dies gilt vor allem für Liturgien, die direkt auf ein Gegenüber wirken.

Die altsprachliche Gebetsform ist zumeist zeremoniellen Liturgien an hohen Feiertagen oder rituellen Handlungen in der Gegenwart ausschließlich gelehrten Volks vorbehalten.

Erfolgreich vorgetragene Liturgien werden stets von Lichterscheinungen begleitet, angefangen bei einer leicht scheinenden Aura bis hin zu einem gleißenden Blendstrahl, die von allen anwesenden Personen wahrgenommen werden können.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, MR; *Selbstbeherrschung, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Götter/Kulte, Rechtskunde, Staatskunst*; dazu vier Talente aus folgender Liste: *Abrichten, Baukunst, Brettspiel, Hauswirtschaft, Heilkunde Seele, Heraldik, Magiekunde*
Mirakel-: *Fliegen, Gaukeleien, Schleichen, Sich Verstecken, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl, Überreden (Betteln oder Lügen), Sich Verkleiden, Falschspiel, Schlösser Knacken*

LITURGIEN

Grad I: Blendstrahl aus Alveran, Des Herren Goldener Mittag, Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesege, Heilungssegen, Innere Ruhe, Märtyrersege, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Goldene Rüstung, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Lehnseid, Initiation, Objektweihe, Sicht auf Madas Welt, Ucuris Geleit, Wort der Wahrheit (siehe Heiliger Befehl)

Grad III: Daradors prüfender Blick, Exkommunikation, Exorzismus, Gilborns Heilige Aura, Großer Eidsegen, Licht des Herrn, Praios' Mahnung, Purgation, Seelenprüfung, Urischars ordnender Blick, Visionssuche

Grad IV: Daradors Bann der Schatten, Indoktrination, Ordination, Praios' Magiebann, Vertreibung des Dunkelsinns, Wille zur Wahrheit

Grad V: Anathema, Garafans Gleißende Schwingen, Konsekration, Sankt Gilborns Bannfluch, Zerschmetternder Bannstrahl

Grad VI: Arcanum Interdictum

nenlegion auch als Eskorte der Heiligen Inquisition. Außerdem gehört die als Tempelwache eingesetzte elitäre *Sonnengarde* zur Legion. Seit dem Ende der Priesterkaiserzeit hatte die Sonnenlegion gewöhnlich Regimentsstärke. Aufgrund der Ereignisse in jüngster Vergangenheit ist sie nur noch ein Schatten ihrer selbst, schützt nicht alles Schützenswerte, kann nur im ärgsten Notfall agieren und ist so auch ständig dabei, an vielen Orten um Gareth herum oder auch fernab das Übelste zu verhindern.

Die Einheit hat ihre Wurzeln in einer Leibwache der Lichtboten, die schon in den Dunklen Zeiten gegründet wurde. Unter dem Eindruck

SPÄTERER EINTRITT IN DIE SONNENLEGION

Voraussetzungen: MU 15, GE 14, KO 12, KK 14; sehr gute Kampffertigkeiten (zwei Waffenfertigkeiten auf 10), sehr gute körperliche Fertigkeiten (Athletik und Körperbeherrschung 7, *Reiten* und *Selbstbeherrschung* 10); gute Wissensfertigkeiten (Götter/Kulte und Kriegskunst 7, Magiekunde oder Rechtskunde 5); Profession Krieger, Knappe, Fähnrich (Infanterie oder Kavallerie), Schwertgeselle oder Ordenskrieger, praiosgläubig, guter Leumund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Halb-, Viertel- oder Vollzauberer; Aberglaube, Bluttausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Goldgier, Jähzorn, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Kurzatmig, Unstet

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Geweihter); Nachteile: Moralkodex (Praios-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); Infanteriewaffen +1, Lanzenreiten +1 (beide nur, wenn TaW noch unter 10), Magiekunde +1, Rechtskunde +1 (jeweils, wenn unter TaW 7), Sprachen Kennen (Bosparano) +4 (wenn noch nicht vorhanden), außerdem Lern-Erleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente.

der Schlacht von Brig-Lo stellte die spätere Lichtbotin Praiosmin II. die Sonnenlegion vom Bosparans Fall als Kirchenstreitmacht auf. Aldec Praiofold II. ebneten diese Legionäre unter Praioslob von Selem den Weg an die Macht, und ihr Marschtritt erschütterte den Kontinent, wie zuvor jener der Legionen Bosparans. Die Sonnenlegion erreichte in der Priesterkaiserzeit ihre größte Stärke und prägte ihr Ansehen als das von gleißenden und verblendeten Eroberern, das sie in der Rohalszeit nur mit Mühe mildern und durch den Aspekt der Hilfsbereitschaft ergänzen konnte.

ORGANISATION UND TRACHT

Die Legion ist streng militärisch organisiert und besteht durchgehend aus Akoluthen; jedem Sonnenritter (Lanzenführer) steht ein Geweihter zur Seite, jedem Sonnenoberst (Kohortenführer) ein Inquisitor. Befehlshaber der Legion ist der Sonnenmarschall, der seine Order vom Boten des Lichts selbst erhält.

Sonnenlegionäre sind mit wadenlangen Kettenhemden, hohen, den Filzmützen der Geweihten nachempfundenen Helmen und Panzerhandschuhen gerüstet und führen im Kampf zu Pferd die Lanze, zu Fuß die Hellebarde als Hauptwaffe; dazu sind sie mit Streitkolben und einem spiegelnden Rundschild ausgestattet, der so geweiht wurde, dass er selbst Magie zurückwerfen kann. Sie tragen weiße Untergewänder und weiße Wappenröcke mit archaischen Schulterstreifen und rotgoldenen Schulterbändern, die ihren Rang repräsentieren. Die Sonnenlegion bildet ihre Kämpfer nicht selbst aus, sondern dient als Sammelbecken für erfahrene, praiosgläubige Streiter, die sich aus den Abgängern der Kriegerakademien, Tempelgarden und dem Bannstrahl-Orden rekrutieren. Aufnahme in die Legion gilt als besondere Ehre, und der Stand der Disziplin und Ausbildung ist hoch. Wegen der oft sehr fest umrissenen Aufträge und der festen Einbindung in die praiotische Befehlshierarchie sind Sonnenlegionäre bevorzugt für erfahrene Spieler und Kampagnen mit passenden Anforderungen tauglich.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Standhaftigkeit: Schütze die Praios-Kirche, ihre Tempel, Geweihten und Gläubigen um jeden Preis. Führe die Befehle deiner Ordensoberen und der Geweihten aus, auch wenn es dein Leben kosten mag.

Mäßigung: Lass dich von Ungläubigen und Ketzern nicht provozieren. Wahre Gleichmut, wahre Entschlossenheit, halte die Formation

ZITATE

»Halt im Namen des Herren Praios!«
 »Die Waffen nieder, Ketzler!«
 »Lux triumphat!«

DER ORDEN VOM BANNSTRAHL PRAIOS'

(Größe: groß; Wappen: goldgefaster weißer Schild.) Die Bannstrahler sind ein fanatischer Laienorden der Praios-Kirche, im Volksmund auch 'Geißler' genannt. Der Orden strebt mit Predigten, Feuer und Schwert eine kompromisslose Geltung der Gebote Praios' an, insbesondere durch die Ächtung jedweder Form von Magie.

Dieser Standpunkt ist grundsätzliches Prinzip. Aufbau, Gedanken- und Vorgehen ist seit der Schlacht auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim in unterschiedliche regionale Ausprägungen zerfallen. Hervorgegangen aus den Kirchentruppen des Illuminats Greifenfurt wurden die Bannstrahler erstmalig 335 BF als Orden von Priesterkaiser Aldec Praiofold II. zusammengerufen. In der Zeit der Magierkriege 590 BF wurde der Orden mit Berufung auf den Märtyrer und späteren Schutzheiligen Gilborn von Punin wiederbelebt. Neben dem klassischen rein weißen, goldumrandeten Wappen verbreitet sich eine von Flammen umhüllte Sonne auf silbernem Grund (das Zeichen Gwidühenas von Faldahon) zunehmend als Ordenssymbol. Die Bannstrahler sehen die bestehende Ordnung als unvollkommen an und sind bestrebt, sie so zu ändern, dass Praios überall als herausragend wahrgenommen wird. Sie erkennen als weisungsbehaftet jene an, die ihre Führung im Einklang mit dem göttlichen Willen sehen, anderen Mächten stehen sie skeptisch bis ablehnend gegenüber. Und so kommt es immer wieder dazu, dass sie Autoritäten, für die Praios' Gebote nicht an erster Stelle stehen, nicht respektieren und sich Rechtsheer anmaßen, weil sie (allerorten) 'Gefahr im Verzug' wittern.

Aber auch wenn sie Zulauf erhalten, so sind ihre Kräfte ausgedünnt, und sie sind nur in bestimmten Regionen und an den Fronten im Kampf gegen das eindeutige Böse präsent. Ihr Hochmeister Praiodan von Weißfels führt von Beilunk aus den Kampf gegen die Schwarzen Lande. Die monumentale Tempelfestung Auraeth in der Wildermark und die dort verwahrten Artefakte werden nur mit Mühe und Not durch den Beschirmer Hagen von Föhrenstieg und seine Getreuen geschützt, auch die Besatzung der Festung Lichteck in Gareten, einem ausgehöhlten Felsgrat, lässt sich zeitweise an einer Hand abzählen. Die befestigten Ordensniederlassungen in Greifenfurt, den Nordmarken, Eslamsgrund und an anderen Orten sind ebenfalls nur schwach geschützt. Im Lieblichen Feld ist der Orden umstritten, aber dennoch unbeirrt von Methumis aus aktiv.

Schutzheiliger des Ordens ist seit dessen Heiligsprechung der Hochheilige Gilborn von Punin.

Die Ordensmitglieder sind stets in reinweiße, kurzärmelige Tuniken mit goldenen Säumen gewandet, darunter tragen sie ein langes Kettenhemd (oft mit vergoldeten oder bronzierten Ringen an den Säumen). Schwert oder Streitkolben und Dolch gehören zu ihrer Ausrüstung, aber auch die Geißel (woher ihr im Volk verbreiteter Name stammt). Die Bannstrahler sind ein Ritterorden und werden hauptsächlich in Kampftugenden und -fertigkeiten geschult. Sie sehen sich nicht an die Gebote Rondras gebunden, sondern folgen dem Moralkodex der Praios-Priesterschaft, als seien sie selbst Geweihte, wobei sie überwiegend Akoluthen sind.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Wachsamkeit: Halte die Augen offen. Ketzerei und Zauberei lauern überall und verderben die Menschen in ihrem Umkreis. Melde deinen Ordensoberen jedes ungewöhnliche Ereignis.

Mäßigung: Lass dich von Ungläubigen und Ketzern nicht provozieren. Wahre Gleichmut, wahre Entschlossenheit, halte die Formation.

ZITATE

»Dafür wirst du brennen!«
 »Was hat Er gesehen, Bauer? Sprich Er und verschweige Er nichts!«
 »Im Namen des Heiligen Gilborn – verrecke, Unkreatur!«

DIE HEILIGE INQUISITION

Untrennbar mit der Praios-Kirche verbunden, entstand die Inquisition 865 BF aus dem *Orden der Göttlichen Kraft*, beseelt von dem Willen, jedweden Verstoß gegen göttliches Recht (namentlich innerkirchliche Häresien, aber auch Schadenszauberei) zur Anklage zu bringen sowie Dämonenbünderei und Einflüsterungen des Namenlosen zu bekämpfen.

Da der Orden der Göttlichen Kraft bis zu seiner Auflösung in seinen Untersuchungen vor nichts und niemandem halt machte, weder vor Fürsten noch vor Angehörigen anderer Kirchen, unterstellt man den heutigen Inquisitoren häufig, dass sie die alten Kompetenzen vermissen. Nicht ganz zu Unrecht.

Die Heilige Inquisition hat mittlerweile andere Maßstäbe, errichtet allerdings auch Scheiterhaufen oder wendet die 'peinliche Befragung' (Folter) an, wo es für das Seelenheil Einzelner nötig scheint. Sie klagt an, führt Beweise für Verstöße gegen den Willen des Götterfürsten und richtet über die Verurteilten in dem Versuch, die Seelen der Missetäter zu retten – gegebenenfalls auch durch die reinigende Kraft des Feuers.

Amtierender *Großinquisitor* ist seit 1028 BF Amando Laconda da Vanya (Vorgänger: 994–1014 Dexter Nemrod, 1014–1027 Raperian von Eslamshagen). Seine Inquisitions-Räte betrachten selbst Herzöge und Fürsten mit Argwohn. In Trallop, Punin, Beilunk und anderen wichtigen Städten finden sich die sogenannten *Inquisitionstürme*, die der Landesherr nach kaiserlichem Ratschluss zu unterhalten verpflichtet ist. Inklusiv der wenigen Laiendiener ist diese Gruppierung mit Hauptsitz in Elenvina mittelgroß; sie führt als Wappen die offizielle Heraldik der Praios-Kirche. Zur Durchsetzung ihrer Ansprüche versichern sich die Inquisitoren Streichern des Bannstrahls oder (seltener) der Sonnenlegion. 132 *Ordentliche Inquisitionsräte* und zwölf vorgesetzte *Geheime Inquisitionsräte* unterstanden dem Großinquisitor vor 1027 BF. Als Institution ist die Heilige Inquisition allerdings seitdem strukturell angeschlagen und in ihren Möglichkeiten eingeschränkt.

URTEILSFINDUNG UND -VOLLSTRECKUNG

Die Inquisition (bosp.: Untersuchung) ist kein staatlicher Ankläger, tritt aber im Mittelreich in einigen Regionen gelegentlich so auf. Das Vorgehen der Inquisition stützt sich auf drei Säulen: die Anzeige des Vergehens oder Verdachtes durch gläubige Anhänger der Kirche, die Anklage durch die Inquisition selbst aufgrund begründeten Verdachts gegenüber Rechtschaffenheit und Frömmigkeit

des Verdächtigen sowie die Selbstanzeige vor der Inquisition durch Vollziehung der Häresie vor Zeugen oder durch Eigenaussage. Bekannte Standardwerke, die Angehörige der Heiligen Inquisition zur Entscheidungsfindung heranziehen, sind der *Praios-Spiegel* und die *Inquisitorische Halsgerichtsordnung* (mit ihrem berüchtigten Anhang III, dem 'Echsenhammer').

Vermutet der Inquisitor übernatürlichen Schutz vor den wahrheitsbringenden Liturgien oder eine übermäßige Verstocktheit, tritt die hochnotpeinliche Befragung (Folter) in Kraft, bei der der Tod des Gefolterten vermieden wird. (»Ohne Geständnis darf auf Dere niemand gerichtet werden, der der Ketzerei oder Häresie schuldig ist.«) Aus diesem Grund ist z.B. die Wasserprobe für Hexen offiziell verboten. Meist wird die Folter in den Kellern der Inquisition in Neu-Gareth durchgeführt, oder, wo vorhanden, auch in den Inquisitionstürmen. Es ist empfohlen, Schwangere bis zur Niederkunft nicht zu foltern und Kinder lieber umzuerziehen als hinzurichten. Ansonsten ist die Folter vor allem Teil der Strafe beziehungsweise Teil der Läuterung der Seele des Angeklagten.

Im Falle von politisch motivierter oder durch persönliche Feindschaft angezettelter Anzeigen landet gelegentlich der Kläger selbst auf der Streckbank – viele Inquisitoren sind durchaus realistisch denkende Menschen mit einer hohen Menschenkenntnis und zudem mit den Liturgien ihrer Kirche ausgestattet. Freigesprochene erhalten selten eine Entschädigung, sondern werden formlos vom Gericht entlassen. Die Inquisition arbeitet hier und da auch mit anderen Organisationen zusammen, zum Beispiel der Boron-Kirche (bei allen Abarten der Nekromantie), der Hesinde-Kirche (bei Exorzismen) oder eher distanziert mit den *Pfeilen des Lichts*, einer Gruppe von Weißmagiern, die Abtrünnige der Magierzunft verfolgt und richtet.

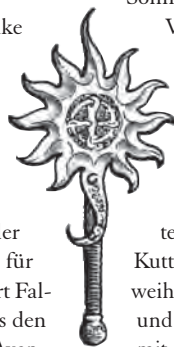
Der Angeklagte kann auch in Abwesenheit verurteilt werden. Angehörige unterliegen heutzutage nicht mehr automatisch der Mitschuld. Traviabünde, Vater- oder Mutterschaft werden mit der Verurteilung nach weltlichem Recht nichtig, Nachkommen oft der Praios-Kirche zur Obhut übergeben.

Ketzer werden gewöhnlich verbrannt, Häretiker gehängt und dann verbrannt, manche gevierteilt oder gesiedet etc. Die Hinrichtung erfolgt zu Abschreckungszwecken meist öffentlich, Ausnahme bilden wirklich schlimme Häretiker oder Schwarzmagier beziehungsweise Dämonologen, denen ein Schnellgericht oder hohe Sicherheitsvorkehrungen zuteil werden.

DIE UCURIATEN

Die Ucuriaten (Größe: sehr klein; Wappen: goldener Falke auf weißem Grund), auch Orden des Goldenen Falken genannt, berufen sich auf Ucuri als Verkünder der göttlichen Ordnung und sind die offiziellen Boten und Herolde aller Zwölfgötterkirchen. Tatsächlich sind die meisten Ucuriaten Akoluthen einer der zwölf Kirchen (vorrangig des Praios), selten sogar Geweihte, die sich für diesen Dienst haben freistellen lassen. Sie stehen unter dem besonderen Schutz aller Kirchen, so dass ein Übergriff gegen einen Ucuriaten selbst für einen Kaiser einen schweren Frevel darstellt. Den Orden führt Falconia von Eslamsroden, die als Mitglied des Rates des Lichtes den Lichtboten berät. Für gewöhnlich sind die Ucuriaten über Aventurien verstreut, Zentren bilden nur der Ucuri-Tempel im Garether Schlossviertel und der Hof des Horaskaisers, wo dem legendären

Sohn Ucuris besondere Achtung widerfährt. Näheres zur Ucuri-Verehrung und den Ucuriaten siehe ab Seite 43.



DER ORDEN DES HEILIGEN HÜTERS

Dem im Jahre 849 BF vom Praios-Heiligen Arras de Mott aufgrund einer göttlichen Vision gegründeten Orden (Größe: mittel; Wappen: rote Sonne auf goldenem Grund; meist dunkelrote Kutten) gehören sowohl Laien (Novizen und Akoluthen) als auch Geweihte an. Der Orden hat sich der Verwahrung allen praioseffälligen und ungeffälligen Wissens verschrieben. Er verschmilzt zunehmend mit der Praios-Kirche an sich und wird ihr Bestandteil, behält aber die eigenen Erkennungszeichen und Verhaltensweisen bei. Archivare und Scriptoren der Kirche und der Heiligen Inquisition gehören nahe-

zu durchgehend dem Orden an. Die Inhalte der durch den Orden gesammelten Werke sollen nur ausgewählten Personen zugänglich gemacht werden, da man davon ausgeht, das Irrlehren und komplexes Wissen die Menschen nur verwirren und damit Unruhe stiften würde. Die wenigen Klosterburgen des Ordens liegen zumeist in abgelegenen Gegenden. Der Verlust wertvoller Pergamente, Schriftrollen und Bücher bei der

Beschädigung der Stadt des Lichtes und dem Gebäude der Heiligen Inquisition hat den Orden dazu bewegt, seine Archive wieder dezentral anzulegen.

Wichtige Klöster finden sich in der Nähe des Greifenpasses, bei Karenow im Bornland und in Glyndhaven im Ewigen Eis. Heiliges Buch des Ordens ist Arras de Motts *Offenbarung der Sonne*.

BOTE DER GÖTTER – DIE UCURIATEN



UCURI FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Ordnung, Wahrheit, Triumph, auch Rhetorik und Prägnanz der Aussage

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: gering

Weltliche Aufgaben: Kuriere, Herolde und Botschafter der zwölfgöttlichen Kirchen

Wichtige Tempel: Kapelle des Ucuri in der Stadt des Lichtes (Gareth), Horasia, Stadtempel in Alt-Gareth, Vinsalt

Stern: Ucuri

Beinamen: Goldener Falke, König der Alveraniare, Himmlicher Herold, Bote des Sieges, Gesandter, Gefährte der Götter

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Obaran, Fürst unter den Greifen

Orden und Laienbünde: Orden des Goldenen Falken

Heilige Talismane und Artefakte: Falkenköpfiger Heroldsstab Obarans, silberne Pergamenthüllen für die Botschaften wahrer Bedeutung, diverse Amulette

Heilige Orte: jeder Ort, an dem etwas von Bedeutung vor sich geht, dazu die heiligen Orte der zwölfgöttlichen Kirchen.

Sinnbilder: das geflügelte Wort (treffende Formulierung als Ausdruck eines klaren Gedankengangs, der, wie der Götterbote selbst, das Gegenüber erreicht und dort Wirkung entfaltet.)

Heiliges Tier: Falke

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Gold, Weiß, Purpur; Steine: Zitrin, Goldtopas und Chrysoberyll; Symbole: Falke und Stern

Opfergaben: Bernstein, aufgelesene Federn und Schmuck

daraus, darüber hinaus der Einsatz von Lebenszeit für den erfolgreichen Dienst für Ucuri selbst.

Kirchenstruktur: Es gibt keine Kirche, nur den Orden des Goldenen Falken, der sich auf die Strukturen der zwölfgöttlichen Kirchen, insbesondere der Praios-Kirche verlassen kann.

Politischer Einfluss: Die Ucuriaten üben keinen generellen Einfluss aus, sondern setzen sich nur für bestimmte Belange von höchster Bedeutung ein.

Hierarchie innerhalb der Kirche: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß, solange der göttliche Plan nicht bedroht, Zwist geschürt oder wichtige Informationen zurückgehalten werden.

Feindbilder: Kräfte, von denen Übles ausgeht. Jene, die aus verschiedenen Motiven die Gemeinschaft der Gläubigen schädigen oder es planen.

Lehre der Kirche: Mit Rat und Tat müssen zwischen den Menschen Brücken gebaut werden,

damit sich das Gute ungestört entfalten kann und sich keine Abgründe auftun. Wenn man gering an Zahl ist, dann sollte man immer dort sein, wo man auch in dieser Anzahl Entscheidendes erreichen kann.

Ziele der Kirche: Lücken zwischen den Kirchen schließen, damit der göttliche Plan nicht durch fehlende Information oder Aversionen der Kirchen untereinander gefährdet wird. Gezielt auf Entscheidungsträger einwirken, um dieses Ziel zu erreichen.

Weltbild: durch unterschiedliche Kulturen und Kulte geprägt.

Menschenbild: Unter der Vielzahl von Menschen gibt es einige, die mit einer klaren Auffassungsgabe versehen sind, um Mittler zwischen allen anderen Menschen und ihren Institutionen zu sein, wenn es darauf ankommt.

Stärkstes Argument: »Viel Mühsal und Leid kann man den Menschen ersparen, wenn man die Augen offen hält und handelt, wenn es erforderlich ist.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Wachsam sein und mit scharfen Sinnen die unscheinbarsten Anzeichen von Bedeutung wahrnehmen. Durchweg freundlich sein, damit die Türen und Herzen der Menschen den Ucuriats stets offen stehen, und, wenn etwas ansteht, eilen wie der Wind, um die entscheidende Botschaft unmittelbar an die richtige Stelle zu tragen.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Der kühne Falke ist der treue Diener der Götter und seine Diener bringen ihre Botschaft.

VOM WESEN UCURIS

»Zu Zeiten wacht PRAios viele Stunden über uns, zu Zeiten sind es kaum mehr denn sieben, und die übrigen gehören den finsternen Mächten. PRAios schuf darum aus sich selbst Ucuri, Seinen Sohn, in seinem Wesen ganz und gar dem Vater nachgeraten, der Seine Hand über unsere Herren hält, die Könige und Fürsten. Er schenkt ihnen Macht und das Wissen um den rechten Weg, wie wir am Walten unseres guten Kaisers tagtäglich sehen. Und als einer der Wandelsterne wacht Ucuri nächtens über unser aller Heil und Wohl.

Doch nicht nur darum hat PRAios Ucuri geschaffen; auch, weil es die Zwölf nach einem Boten verlangte, herrlich wie Sie alle zusammen, der Ihre Kunde tragen könnte gedankenschnell durch alle Sphären. PRAios nahm sich darob kein Weib (hätt' doch auch keins gefunden, das



ist wie Er), sondern gebär Ucuri aus Seiner Hand durch Sein göttliches »Es sei!« und gab ihm die Gestalt des stolzen Falken, der alles sieht und schnell ist wie der Pfeil. Ucuri verkündet allen Ratschluss PRAios' den Sphären mit schallender Stimme.»

—Sang von den Lichtern Hofscharen, Bosparan, 123 v. BF, Übersetzung aus dem Alt-Göldenländischen

In der Kosmogonie wird Ucuri als der erste Halbgott angesehen, denn es heißt, Praios schuf ihn aus sich selbst, um ihn als Bote von Ordnung und Frieden nach den Gigantenkriegen zu den Sumu-Kindern zu schicken – und Ucuri war es auch, der in allen Sphären die neue Ordnung des 'Mysteriums von Kha' verkündete (siehe die mythologische Vorgeschichte auf den Seiten 6ff.). Er gilt als Bote und Späher Alverans,

der so schnell wie ein Gedanke zu reisen vermag und die Ratschlüsse und Wünsche der Götter verkündet. Üblicherweise wird er als aufsteigender und zum Himmel aufsehender Falke (der sein heiliges Tier ist) dargestellt, seltener als ellengroßer Falkenmann mit Heroldsstab in der rechten Hand Praios' stehend. Als Falke ist er auf Wappenbildern, aber auch als Sieg verheißendes Amulett zu finden – schließlich gilt sein Zeichen am Himmel, der Wandelstern gleichen Namens, nicht nur als Praios' eingesetzter Wächter über die Nachtstunden, um bei Abwesenheit der Sonne ein immer waches Auge auf die Geschehnisse der Welt der Sterblichen zu haben, sondern auch als Signum der Herrscher und Sieger. Der Falke mit dem Spruchband »In hoc signo vincas« (»Unter diesem Zeichen wirst du siegen.«) in Purpur auf weißem, purpurn umrandetem Tuch ist die Standarte der Ucuri-Kirche.

DER ORDEN DES GOLDENEN FALKEN

Obaran der Greif scharte die ersten Ucuriaten um sich und schuf den Orden des Goldenen Falken (Größe: sehr klein), als er sie aussandte.

Die Zeit als Gefolgschaft eines leibhaftigen Alveranians ist vorbei, dennoch ist der Orden bemüht, seine Funktion als Mittler zwischen den Kirchen aufrechtzuerhalten. Falconia von Esclamsroden führt den Orden, seit der Greif ins Licht gegangen ist. Die wenigen Ordensmitglieder sind weit verstreut, und nur die Herolde sind dauerhaft im Umkreis der Herrscherhöfe anzutreffen, wo sie die Augen offen halten, beraten und verkünden. Die meisten Ucuriaten sind ständig als Kuriere mit besonderen Botschaften überall in Aventurien unterwegs und die Reihen der handverlesenen Gefolgschaft Obarans haben sich in den letzten Jahren gelichtet, da nicht jeder sein Ziel erreichte. Einzig in den Ruinen beim Boten des Lichtes, im Gefolge einer anderen zwölfgöttlichen Eminenz oder auf Mantrash'Mor sieht man zurzeit gelegentlich mehr als einen Ucuriaten – die meisten von ihnen aber am Hof des Horaskaisers, den der Orden als kommenden Heilsbringer betrachtet und sorgsam behütet.

Bei den meisten Ucuriaten handelt es sich um Geweihte und Akoluthen des Praios. Seit Ende 1020 BF können dem Orden Angehörige aller zwölfgöttlichen Kirchen beitreten. Die meisten entscheiden sich für eine lebenslange Zugehörigkeit, doch ist auch ein Beitritt auf zwölf Götternamen (Monate) oder zwölf Götterläufe (Jahre) möglich – häufig in Folge eines Gelöbnisses, wenn der Novize, wie die zeitweiligen Ucuriaten genannt werden, seiner Gottheit für den rechtzeitigen Erhalt einer wichtigen Information danken will.

DIE TEMPEL

Trotz des hohen Ansehens Ucuris gibt es kaum (praiosgeweihte) Tempel des göttlichen Falken. Erwähnenswert ist der prunkvolle Ucuri-Tempel im Gareth Schlossviertel, der von Ludfried von Rallerspfort geleitet wird. Dort kann man gezielt zu den Ucuriaten Kontakt aufnehmen, wenn in der Stadt des Lichtes alle ausgeflogen sind. Da es keine eigene Geweihtenschaft gibt, sind nicht die Tempel, sondern die verstreuten Schreine Orte der Verehrung Ucuris. Man findet sie insbesondere bei Tempeln des Praios, aber auch an unerwarteten Orten, an denen Obaran persönlich sie errichtete. Die Schreine sind häufig mit aufstrebenden Falkendarstellungen versehen und in zivilisierten Regionen üblicherweise reich im ucurianischen Stil verziert, abseits der üb-



lichen Wege sind sie zwar schlichter und ungewöhnlich geschmückt, aber dennoch strahlen sie großen Stolz aus. Ein Ucuriat kann in der Nähe meist alles finden, was er benötigt, um seine Mission fortzusetzen, wenn er seine Mittel unterwegs eingekauft hat.

OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Ein Ucuriat ist, egal wie er auftritt, sakrosankt. Das heißt, er steht unter höchstem kirchlichen Schutz aller zwölfgöttlichen Kirchen und kann nur von hochrangigen Geweihten abgeurteilt werden. Ihm ein Leid zuzufügen oder ihn in seiner Mission zu behindern stellt selbst für einen Kaiser einen Frevel dar und kann bis hin zum Kirchenbann führen. Ob dies aber eine orkische Räuberbande interessiert, sei dahingestellt. Da sich die Ucuriaten aus kleinlichen weltlichen Konflikten herausgehalten haben, fürchten sie nur jene Machthaber, die den zwölfgöttlichen Kirchen offen oder verborgen Feind sind oder die ihre Vorteile aus Streitigkeiten unter den Kirchen ziehen. Es gibt keine reinen Ucuri-Gläubigen, wohl aber Bewunderer der Ucuriaten, die hoffen, vielleicht eines Tages selbst in ihre Reihen aufgenommen werden.

HEILIGE UND ALVERANIARE

Der leibhaftige alveranische Herold, der Greifenfürst Obaran, hat viele Menschen berührt. Die menschliche Gefolgschaft, die er um sich scharte, hat er tiefgreifend geprägt. Das macht die Ucuriaten nicht makellos, aber es sind doch durchweg besondere Menschen mit herausragenden Fähigkeiten, unter denen sich nur Bruder Lichtbringer aus Gareth durch verstörende Botschaften hervortut. Damit hat Obaran 1027 BF eine lebendige Gemeinschaft hinterlassen, deren höchste Verehrung ihm gilt, und so verehren die Ucuriaten Obaran als Alveranar, für dessen Rückkehr gebetet wird, und teilen ihre Verehrung mit jedem, der ihrem Glaubensbild ausgeglichener zwölfgöttlicher Verehrung gegenüber aufgeschlossen ist.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Als Artefakt hat Obaran seinen falkenköpfigen Heroldsstab aus Elfenbein hinterlassen. Silberne Pergamenthüllen für die Botschaften von wahrer Bedeutung und diverse Amulette mit mehr oder weniger wundersamer Wirkung gelten als Talismane.

TRACHT UND WAFFEN

Ucuriaten tragen einen archaisch anmutenden Harnisch, dazu einen Flügelhelm und Beinschienen, allesamt vergoldet, und darüber eine weiße, bodenlange Robe (die des Hochmeisters und des Hohen Verkünders sind golddurchwirkt) mit purpurnem Saum. Zu ihrer

Ausrüstung und ihren Standeszeichen zählen der geweihte, falkenköpfige Zeremonien- oder Heroldsstab, mit dem sie auch im Kampf die göttliche Ordnung verteidigen können, die 'Goldene' Geißel zur Züchtigung von Unruhestiftern und die silberne Pergamenthülle mit dem goldenen Falken auf dem Verschluss. Beritten sind sie bevorzugt mit reinweißen Pferden.

AUSBILDUNG

Eine klassische Ausbildung zum Ucuriaten gibt es nicht, stattdessen findet der Eintritt in den Orden erst in späten Jahren statt. Der Anwärter muss dabei hohen Anforderungen entsprechen, einen einwandfreien Leumund nachweisen und seinen Eid auf Ucuri unter dem GROSSEN EIDSEGEN ablegen.

Die weit reichenden Sonderrechte, insbesondere die Unantastbarkeit, legen eine Verwendung durch erfahrene Spieler in passenden Kampagnen, die mächtige Charaktere erfordern, nahe.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Wahrheit und Verschwiegenheit: Schwöre bei Praios und Boron, nur die Wahrheit zu sagen, Nachrichten aber einzig dem ausersehenen Empfänger kundzutun.

Unteilbarkeit der Zwölfe: Dein Gelübde gilt den Zwölfen als Gesamtheit und dient dem Wohl der zwölfgöttlichen Gemeinschaft.

Offensichtlichkeit: Verstecke dich und deinen Glauben nicht, sondern tritt Feinden wie Freunden offen gegenüber.

Entschlossenheit und Zurückhaltung: Sei selbst bei Provokationen stets korrekt und höflich, aber tritt auch entschlossen auf, lass dich nicht zu einem Streit hinreißen und durch nichts davon abhalten, deine Mission zu erfüllen.

Treue den Zwölfen: Versuche, den Geboten und Idealen aller Kirchen der Zwölfgötter gerecht zu werden (insbesondere denen deiner eigenen Gottheit, auch wenn diese nicht Praios ist), sofern dies deinem Schwur auf Ucuri und den Gesetzen Praios' nicht widerspricht.

ZITATE

»Im Namen Ucuris, des Himmlischen Herolds, verkünde ich ...«

»Ich bitte Euch, mich nicht danach zu fragen, denn ich darf es Euch nicht sagen; ein heiliger Eid bindet mich.«

»Es sei!«

Weitere Quellen:

Herz des Reiches Seiten 88, 177 (Tempel in Gareth/Lichtbringer)

DER WEG DES SCHWERTS – DIE KIRCHE DER RONDRA

RONDRA FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Kampf, Ehre, ehrenvoller Zweikampf, Schutz Hilf- und Wehrloser, Tapferkeit, Verantwortung, Donner, Blitz, Sturm, Gewitter

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermithos

Verbreitung: ganz Aventurien

Weltliche Aufgaben: Schutz der Tempel der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft, Wehr der zwölfgöttlichen Lande, Kampf gegen Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung, Ausrichtung von sowie Schiedsrichteramt bei heiligen Duellen und Turnieren, Wahrung der rondrianischen Gebote im Kampf

Wichtige Tempel: Perricum (Löwenburg), Baburin (Donnersturm-Felder und Dreitempel, sechsarmige Rondra), Arivor (Ruhmeshalle und Theater), Donnerbach (Orakel und Wasserfall), Neetha (Thalionmel-Furt), Baliho (Grablege der Meister der Orkenwehr), Norburg (Weiße Rondra)

Feiertage: Tag des Schwurs (5. Rondra), Schwertfest (15./16. Rondra) Tag der Helden (Erntefestmassaker, 4. Travia), Thalionmeltag (4. Peraine)

Sternbild: Schwert

Beinamen: göttliche Löwin/Leuin, Donnernde, Alverans Schwert und Schild, Alveransleuin, Siegschenkerin, Sturmherrin, Unbesiegte, Wächterin auf Alverans Zinnen

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Rondrianische Alveraniare sind der Hohe Drache Famerlor, Kor (Halbgott), Mythrael und der Rondrikan, die Alveranischen Heerscharen gelten als ihre Gefolgschaft im Letzten Gefecht. Wichtige Heilige sind: Sankt Anshag (Schutz vor Hinterhalt), Sankt Geron der Einhändige (gegen Ungeheuer), Sankt Heleon (Gründer Donnerbachs, Beistand bei Vertreibung), Sankt Hlûthar (gegen dämonische Mächte), Sankt Leomar (Kriegertugenden), Sankta Ardare (gegen Verrat und Unehre), Sankta Arika (die Schutzheilige Al'Anfas, beim Kampf gegen Drachen), Sankta Lutisana (Freiheitskampf), Sankta Rondragabund (Waffen), Sankta Thali-

onmel (gegen übermächtige Feinde), Sankta Yppolita (Amazonenkönigin, gegen dämonische Mächte, gilt ihrem Volk zudem als Erwählte Rondras); Raidri Conchobair ging als Erwählter ins Rondrarium ein; dazu gibt es unzählige Regionalheilige

Orden und Laienbruderschaften: diverse, namentlich der Orden der Heiligen Ardare zu Arivor, der Heilige Orden zur Wahrung vom Rhodenstein, der Orden der Schwerter von Gareth, der Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita, der Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra sowie die Kirche der Amazonen

Heilige Talismane und Artefakte: Armalion (Schwert der Rondra), Wundersame Rüstung, Löwenhelm, Donnersturm, Schwert der Thalionmel, Schild der Ardare

Heilige Orte: Bosparaner Wald (Mythrael offenbarte sich Geron), Nebachot (heute Perricum), Blutfelder von Baburin (erstes Donnersturmrennen), Thalionmel-Furt (Neetha), Donnerbach (Wasserfall und Tempelkavernen), Schlachtfeld von Brig-Lô, Flammende Eiche vom Rhodenstein (Ort eines Rondra-Wunders im 2. Orkensturm)

Sinnbilder: 'die Löwin fordern' (sich mit einem übermächtigen Gegner anlegen), 'bis aufs letzte Blut' (Kampf bis zum Tod), 'wie eine Löwin / wie Geron kämpfen' (rondrianisches Kompliment), 'Thalionmel nacheifern' (Suche nach unsterblichem Ruhm im Märtyrertum), 'Yppolita besuchen' (Söldner-Jargon für ein Himmelfahrtskommando)

Heiliges Tier: Löwin, im Norden auch Luchs, seltener Löwe oder andere Raubkatzen (Tiger, Leopard etc.)

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Rot und Weiß (heraldisch: Rot und Silber); Pflanzen: Steineiche, Schwertlilie, Feuerlilie, Tigerlilie, Krokus (Kurkum-Safran); Steine: Smaragd, Rubin, Hämatit (Blutstein), Löwenauge, Blitzsteine (vom Blitz getroffene Objekte)

Opfergaben: erbeutete Waffen, Rüstungen und Trophäen, Schwert-



tänze, Blutopfer (Tier-, vor allem aber Eigenblut)

Politischer Einfluss: Auch wenn die Rondra-Kirche politische Neutralität zu bewahren hat, ist ihr Einfluss in einzelnen Regionen groß, sonst mittel.

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr groß

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: gering

Feindbilder: Hinterlist, Feigheit und Ehrlosigkeit; Feinde der Götter (Dämonen, Paktierer und die Heptarchien) und Feinde des Zwölfgötterglaubens (darunter vor allem die Rastullah-Anhänger) sowie sämtliche 'Ungeheuer' (wegen des Schutzes der Hilflosen)

Lehre der Kirche: »Kämpfe mit Ehre, kämpfe mit Mut – kämpfe!«

Ziele der Kirche: Schutz der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft und ihrer Tempel, Verteidigung der zwölfgöttlichen Ordnung gegen jede äußere Bedrohung, Bekehrung von Andersgläubigen

Jenseitsbild: Rondras Hallen mit der langen Tafel, an der die Göttin die Alveranischen Heerscharen versammelt, in die nur machtvollen Recken und mutige Helden aufgenommen werden. Hier finden die Rondra-Gläubigen unversehrt zueinander und bereiten sich in gemeinsamen Kampfübungen auf die 'Letzte Schlacht' vor.

Weltbild: Das Leben ist ewiger Kampf gegen den Unglauben und die Kräfte der Finsternis

Menschenbild: Nur im Kampf liegt die Bewährung: Es ist die Aufgabe jedes Menschen, sein Bestes zu tun, um das Böse zu vernichten. Es genügen Tapferkeit und der unerschütterliche Wille, im entscheidenden Augenblick für die rechte Sache das Leben in die Waagschale des Schicksals zu werfen.

Stärkstes Argument: »Leben ist Kampf und Kampf ist Leben, die Art, wie wir den Kampf führen, ist es, die uns erhebt oder verdammt!«

Lebensinhalte der Gläubigen: für den Schutz der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft zu leben, aber auch zu sterben, Rondras sowie die persönliche Ehre mehren, aber auch zu verteidigen, Vollkommenheit in den Kampfkünsten erlangen, um sich für das Letzte Gefecht zu stählen.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Nur wenige Bauern oder Bürger können den Ehrenkodex der Rondra-Kirche nachvollziehen. Zwar schätzen sie den Schutz der Kirche, gleichzeitig fürchten sie die Geweihten aber auch wegen der ihnen nachgesagten aufbrausenden Ungeduld und Strenge. Im waffenführenden Adel ist der Glaube an Rondra ähnlich verbreitet wie der an Praios, in einigen Regionen sogar bedeutungsvoller.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Vom ersten Ringen an, da der Ewige Los die Riesin Sumu überwand, ist der Kampf das Weltengeschick. Blutige Fehde herrscht seitdem unter Sumus Kindern, seien es die edlen Streiter des Lichts oder das kriechende Geziefer der Finsternis. Das Schwert der Rondra ist die Kraft, die die Welt von allem Übel reinigt.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung

Rondra ist die Göttin der im Gewitter wie im Kampf entfesselten Urgewalten. Am Wetterleuchten kann man erkennen, dass sie ihr

DIE KIRCHE

Obleich die Kirche Rondras streng hierarchisch gegliedert ist, sehen sich ihre Angehörigen vor allem als spirituelle Gemeinschaft und nicht als Zusammenschluss, der mit einem Heer vergleichbar wäre. Die Bezeichnung *Schwertbund*, die gerade in der heutigen Zeit und vor allem von den Geweihten selbst benutzt wird, bringt dieses Selbstverständnis zum Ausdruck. Die Hierarchie innerhalb der Kirche ähnelt in vielem dem weltlichen Lebensprinzip und ist vor allem von persönlicher Treue gekennzeichnet. Dennoch können Priester ihren



Schwert zieht, schleudert sie ihren Blitzspeer, erhellt seine Spur den Himmel, wenn sie auf ihrem Streitwagen vorüberrollt, erbebt man ob des Donners der Hufe ihrer Streittrösse. Ihr entfesselter Zorn aber ist der Rondrikan, der gefürchtete Orkan, der von Nordwest übers Land jagt.

Rondras heiliges Tier ist die Löwin, die ihr geweihten Farben sind das Rot des Blutes, das die Menschen im rondragefälligen Kampfe vergießen, sowie das Weiß der makellosen Ehre Rondras. Die der Göttin geweihte Zahl ist die Zwei, wie sie sich im Zweikampf seit der Zeit Los' und Sumus, aber auch in der Zweiheit von Recke und Schwert offenbart. Der Gruß der Rondrianer ist die Schwertfaust, die zum Herz geführt wird.

Rondra ist die aventurische Heldengottheit schlechthin. Schon in der ersten Siedlerzeit gab es Helden, die – vermutlich nach alttulamidischem Vorbild – im Namen Rondras kämpften, allen voran Geron, der erste Träger des Schwertes *Siebenstreich*. Hatte die Verehrung im Neuen Reich unter Rohal nachgelassen, befindet sie sich heute angesichts der jüngsten Kriege (Khôm, Thorwal, Ogerzug, Orkkriege, Dämonenschlacht, Jahr des Feuers) auf einem neuen Höhepunkt.

»Dir zu Ehren kämpfe und streite ich,
Dir zu Ehren nur in Deinem Namen.
Dir zu Ehren ich leb', Dir zu Ehren ich sterb',
Dir zu Ehren bis in Ewigkeit!«
—Choral der Heiligen Ardare

WEIHEGRADE

Funktion	Titel	Fibel / weiteres Ornat
Novize	Page der Göttin	–/ einfacher polierter Knopf, zuweilen mit Löwinnenkopf-Gravur
Akoluth	Löwenritter	–/ Halskette aus polierten Silberscheiben mit Löwinnenkopf-Gravur
Priester	Knappe der Göttin	einfache Schwertfibel
Erzpriester	Ritter der Göttin	gekreuzte Schwerterfibel
Praetor	Schwertbruder	Löwinnenhaupt aus Silber
Erzpraetor	Roter Rat	Löwinnenhaupt aus Silber auf gekreuzten Schwertern / Löwenring mit Blutstein oder Rubin
Metropolit	Meister des Bundes	Löwinnenhaupt aus Gold / Weiheswört der Senne
Matriarchin	Schwert der Schwerter	Löwinnenhaupt aus Titanium / Löwenhelm, Armalion, Schild der heiligen Ardare, Löwenring mit Smaragden

Tempel jederzeit verlassen, wenn es eine rontraheilige Queste zu bestreiten oder eine Vision zu erforschen gilt. Wahrer Ruhm lässt sich eben nicht vom Feldherrenhügel aus, sondern nur in vorderster Front erwerben. Faktisch hat das Schwert der Schwerter den Kriegszustand der Kirche (die Liturgie ACHMAD'AYAN ANKHRELLAH AL'NURACH SHATANIM auf Seite 261) ausgerufen und hält ihn nach wie vor aufrecht, womit alle Geweihten in ihre Tempel und unter den Befehl des Heermeisters befohlen sind. Dennoch ist die Bereitschaft innerhalb der Geweihtenschaft, sich in allen Regionen Aventuriens jeglichen Herausforderungen zu stellen, ungebrochen.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Die Geweihten – **Knappen** und **Ritter der Göttin** gleichermaßen – unterstehen traditionell der jeweiligen **Schwertschwester** (Tempelvorsteher), in deren Tempel sie ihre Weißen empfangen haben. Die Schwertschwester wiederum untersteht dem **Meister des Bundes** (Metropolit) der jeweiligen Senne, während dieser schließlich dem **Schwert der Schwerter** (Matriarchin) Rechenschaft schuldig ist.

Die der Ronda-Kirche angehörigen Orden unterstehen über ihren jeweiligen **Großmeister** direkt dem Schwert der Schwerter, gleich in welcher Senne der Orden seine Stammburg unterhält. Bei Laienorden ähnelt die klerikale Befehlsstruktur derjenigen der Kirchenorden, jedoch unterstehen Laienorden ferner den weltlichen Landesherren, auf dessen Land sich Ordensburg bzw. Stammsitz befindet.

Klerikal unterstehen die **Löwenritter** (siehe unten) heute den Schwertschwistern der Tempel, in denen sie ihre niederen Weißen empfangen, in letzter Konsequenz aber weiterhin und unmittelbar dem Schwert der Schwerter. Weltlich sind sie jedoch dem jeweiligen Landesherren untertan.

Die wichtigste und zugleich kleinste Einheit der Ronda-Kirche sind die einzelnen Geweihten. Oft fern ihrer Tempel unterwegs, müssen sie in der Lage sein, den Willen der Göttin zu erkennen, selbstständig und eigenverantwortlich zu handeln und sich dennoch der Befehlsstruktur ihrer Kirche zu unterwerfen.

Zum **Löwenritter** (Akoluth) erhoben werden Recken, die sich in ihrem Handeln als besonders ehrenhaft und rontragefällig erwiesen haben. Früher schlugen Geweihte dem Schwert der Schwerter entsprechende Kandidaten für die niederen Weißen vor, denn nur die Matriarchin selbst konnte diese gewähren und auf der Löwenburg zu

Perricum vollziehen. Nach den letzten kriegerischen Jahren seit Borbarads Rückkehr sind die Lücken in den Reihen der Kirche jedoch so groß, dass man für jeden Laien dankbar ist, der den Schwertbund mit Wort und Tat unterstützt. So werden die niederen Weißen heute auch solchen Recken zuteil, die in einem Tempel aus eigener Initiative darum bitten. Es obliegt dem jeweiligen Tempelvorsteher, den Charakter und die rontragefällige Gesinnung des Kandidaten zu prüfen und die niederen Weißen vorzunehmen. Diese 'neuen' Akoluthen werden ebenfalls Löwenritter genannt und füllen in zunehmendem Maße die Lücken in den Reihen der Geweihten, stehen verwaisten Tempeln vor, betreuen Schreine und Gläubige. Einen kleinen Unterschied zu den Löwenrittern alter Tradition gibt es dennoch: Nur die dem Schwert der Schwerter vorgeschlagenen Akoluthen dürfen im Saal der Löwenritter ihre Wappenschilder aufhängen und nur sie versammeln sich in jedem zweiten Jahr auf der Löwenburg, um der Matriarchin zu berichten.

Frisch geweihte Priester, die **Knappen der Göttin**, werden so rasch wie möglich mit verantwortungsvollen Aufträgen außerhalb des Tempels betraut, um Erfahrungen im Umgang mit der Bevölkerung und der weltlichen Ordnung sowie ein hohes Maß an Eigenverantwortung zu erwerben.

Ein **Ritter der Göttin** (Erzpriester) empfängt nach mindestens zwölf vollbrachten Questen zu Ehren der Göttin die zweite Weiße. Jede einzelne Queste muss von mindestens einem geladenen Zeugen bestätigt oder mittels eines materiellen Beweises belegt werden. Diese Weißezeremonie wird für gewöhnlich vom Meister der jeweiligen Senne (regionale Herrschaftsbereiche) durchgeführt.

Schwertschwestern oder **-brüder** sind meist verdiente Ritter der Göttin, die mit der Tempelvorsteher-Würde betraut wurden. Gerade in der letzten Zeit übernehmen jedoch auch vermehrt junge, einfach geweihte Priester dieses Amt. Gewöhnlich ist die Berufung zu Schwertschwester oder -bruder ein Amt auf Lebenszeit.

SENNE DER RONTRA-KIRCHE

Altes Reich (Haupttempel Arivor; Meister des Bundes Nepolemo ya Torese)

Senne des Südens (Baburin; Meisterin des Bundes Bibernell von Hengisford)

Senne der Mittellande (Gareth; Meister des Bundes Jaakon von Turjeleff)

Bornland (Festum; Meister des Bundes Gernot von Halsingen)

Senne des Nordens (Donnerbach; Meisterin des Bundes Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach)

Senne des Westens (Havena; Meisterin des Bundes Rudraigha ni Direach)

DIE ROTEN RÄTE

Heermeister: Vertretung des Schwerts der Schwerter im Zweikampf, Koordination der Kirche bei Kampfhandlungen (zur Zeit Mythram Leuensschlag von Perricum)

Erzkanzler: Fortschritt des *Heiligen Rondrariums*, Bewahrung der Traditionen, oberster kircheninterner Richter (z.Z. Thorgrim Sohn des Tuwar)

Siegelbewahrer: Schriftverkehr und diplomatische Beziehungen zu anderen Kirchen und weltlichen Herrschern (z.Z. vakant)

Schatzmeister: Verwaltung der Finanzen und des Kirchenbesitzes (z.Z. Jessidora de Sylphur)

Leibmeister: Sicherheit des Schwerts der Schwerter, Koordination von Leibgarde und Gefolgschaft (z.Z. vakant)

Hoher Herold: Diplomat und Bote in Kirchenangelegenheiten (z.Z. Rondred Donnerklinge)

Die sechs **Roten Räte** schließlich bilden als Erzpraetoren den Beraterstab des Schwerts der Schwerter, wobei jeder zugleich selbst ein hohes Kirchenamt bekleidet. Die sechs **Sennen** der Rondra-Kirche werden jeweils von einer **Meisterin** oder einem **Meister des Bundes** verwaltet. Als **Matriarchin** (oder im Falle eines Mannes: der Patriarch) an der Spitze der Befehlspyramide steht das *Schwert der Schwerter* (auch Marschallin des Bundes) als höchste Rondra-Priesterin Aventuriens. Über ihr steht nur noch die Göttin selbst, und ihr alleine ist sie verantwortlich.

Zwei Gremien stehen dem Schwert der Schwerter zur Beratung und Unterstützung zur Verfügung: der *Hohe Sennenrat*, bestehend aus den sechs Meistern des Bundes, und der *Rote Rat*, der funktionelles Organ des Schwerts der Schwerter ist.

DER RONDRA-DIENST

Ein Dienst an Rondra braucht nicht mehr als zwei (oder gar einen) Kämpfer, die der Göttin im rituellen Zweikampf oder meditativen Schwerttanz huldigen.

Größere Rondra-Dienste beinhalten oft wilde Schlachtengesänge, feierliche Choräle, zeremonielle Eidesformeln oder den Donner von Waffen, die auf Schilde oder Rüstungen geschlagen werden. Ein weiterer Bestandteil und oft Höhepunkt des Göttingendienstes bildet ein rituelles Duell: Eine Priesterin (tatsächlich oft eine Frau) repräsentiert hierbei die Göttin, während andere (oft Laien) für den Gläubigen streiten, der sich würdig erweisen will. Vor einer Schlacht ermutigen die Priester die Kämpfer in feurigen Reden und Chorälen, sie weihen Waffen und ermahnen die Gläubigen, die Gebote der Göttin zu wahren.

Blut genießt im gesamten Rondra-Kult eine zentrale Rolle. Aus Blut schuf der Weltenschöpfer die Götter, und obgleich die nachfolgenden Geschöpfe (Menschen, Tiere) aus Tränen erschaffen wurden, fließt auch in ihren Adern Blut. Blut ist Lebensträger und zugleich das verbindende Element zwischen höheren und niederen Wesen, zwischen Gottheit und Mensch, Mensch und Tier, und aus diesem Grund ist es eine überaus beliebte Opfergabe, der man große spirituelle Macht zuschreibt.

Mystiker feiern die Göttin weniger formell. Sie huldigen ihr im Sturm und Gewitter mit wilden Gesängen, sie vollführen Waffentänze im roten Fackelschein, ringen am Rande der Wüste Khôm nackt und schutzlos gegen eine Löwin und tragen ihre blutigen Wunden stolz zur Schau, sie stimmen heilige Hymnen an, um den Mut der Gefährten zu heben, zitieren stets die passenden Heiligensagen, fechten stundenlange Zweikämpfe gegen das Mondlicht, wenn das Madamal den Helm trägt (die abnehmende Sichel zeigt), oder inmitten eines Gewitters gegen Blitz und Donner.

Vor allem ob der Verheißung, von jeglicher Versehrung geheilt in Rondras Hallen einzugehen, verliert der Tod seinen Schrecken für Rondra-Geweihte. Sie verringert schon zu Lebzeiten die Bedeutung der diesseitigen Hülle, des Leibes. Die unter Rondrianern übliche Feuerbestattung ist somit ein wesentlicher Aspekt des rondrianischen Glaubens, denn im Feuer entledigt sich der Gläubige seiner irdischen Existenz. Seine Seele wird von allem Sterblichen befreit, ein letztes Mal gereinigt, geläutert und geprüft, bevor mit der Einkehr in Rondras Hallen der höchste Lohn gewonnen ist.

DIE FEIERTAGE

Der wichtigste Feiertag der Rondra-Kirche ist der *Tag des Schwurs* (5. Rondra). Geweihte und Gläubige besinnen sich durch Fasten, Meditation und Schwerttänze auf ihre Gelübde. Höhepunkt des Feiertages sind feierliche Zeremonien, in denen Novizen zu Knappen und Knappen zu Rittern der Göttin erhoben werden. Das *Schwertfest* (15./16. Rondra) dient hingegen eher der profanen Zurschaustellung rondrianischer Tugenden. In ganz Aventurien werden diese Tage mit

feierlichen Prozessionen, Waffenspielen, Wettkämpfen und zuweilen gar der blutigen Opferung eines 'Ungeheuers' begangen. Für strenggläubige Rondrianer endet am 15. Rondra zudem die rondrianische *Fastenzeit* (ab 5. Rondra), in der man den Körper durch Fasten und Waffenübung, den Geist aber durch Gebet und Meditation reinigt. Am *Tag der Helden* (4. Travia) gedenkt man des *Erntefestmassakers*. Traditionell sind Gläubige von ihren Pflichten entbunden, um an Umzügen teilzunehmen – eine trotzige und sporenklingende Machtdemonstration des Kultes. Von regionaler Bedeutung ist der *Thalionmeltag* (4. Peraine), den man vornehmlich im Lieblichen Feld (Neetha) begeht, indem man im Chabab badet und seine Waffe weihen lässt.

STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Auch in der Rondra-Kirche gibt es Unterschiede zwischen einer recht weltlich geneigten güldenländischen Strömung und den meist tulamidischen Mystikern, die Rondra nach überlieferten altulamidischen Riten verehren. Während viele der westaventurischen Geweihten die höfischen Ideale der Ehrenhaftigkeit und Ritterlichkeit betonen, wirkt der Ritus in Osten und Norden wesentlich archaischer und wilder. Hinzu kommt die unabhängige Kirche der Amazonen, die ihre Königin als Oberhaupt ansieht und sich auf blutige urtulamidische Riten beruft.

Eklatanter spaltet sich die Kirche in Bezug auf den Umgang mit der Ehre (und teils auch der Magie). Drei Ansichten haben sich seit Bestehen der Kirche herauskristallisiert. Für die so genannten **Honoren** ist jeglicher Bruch der Gesetze der Ehre schändlich. Viele Kriegsstrategien und -taktiken gelten als unehrenhaft, Ruhm lässt sich nur mit dem Schwert in der Hand auf dem Feld oder im Duell erlangen. Nach Ansicht vieler Honoren ist Ehre eine Eigenschaft, die einem Menschen in die Wiege gelegt ist – oder eben nicht. Magier werden generell als ehrlos angesehen.

Die konservativen **Traditionalisten** erkennen wohl an, dass ein Taktieren im Krieg vonnöten sein kann, beschränken sich hierbei jedoch auf rondrianisch akzeptable Manöver. Fernwaffen werden sehr skeptisch gesehen (die überwiegend traditionalistischen Amazonen haben hier eine differierende Auffassung). Auch nicht adlige oder zum Kämpfen ausgebildete Menschen können sich durch Mut auszeichnen. Doch auf dem Feld der Ehre haben sie, genauso wie Magier, nichts zu suchen.

Die **Salutaristen** dagegen erkennen zum Beispiel auch den taktischen Rückzug in der Schlacht als nicht ehrbescheidend an, sehen den Bogen als ehrvolle Waffe (nicht jedoch die Armbrust), solange er nicht aus dem Hinterhalt verwendet wird, und gestehen jedem einzelnen zu, sich vor Rondra zu beweisen und Ehre zu erringen. Nicht die natürliche Begabung eines Wesens definiert hier Ehrenhaftigkeit, sondern das bewusste Handeln. Insofern kann auch ein Zauberer mit seinen Mitteln Rondra dienen.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Mit ihrem weltoffenen Kurs hat sich das den Salutaristen nahestehende Schwert der Schwerter, **Ayla von Schattengrund**, in den konservativ geführten Sennen erhebliche Kritik eingehandelt. Die unbeugsame Frömmigkeit und unerschütterliche Beharrlichkeit der inzwischen über Vierzigjährigen paart sich mit ihrem berühmt-berühmten Wagemut zu dem Inbegriff einer großen Anführerin, als die sie ihre Kirche durch die schreckliche Zeit der Kämpfe und Schlachten um Tobrien führte. Doch nach dem verheerenden Jahr des Feuers rührt sich Widerstand gegen die allzu einseitigen Prioritäten der Matriarchin. Unzufriedenheit und Widerspruch erheben sich in den Reihen der Kirche, die jahrelange Einigkeit bröckelt.

Die **Sechs Meister des Bundes**: **Nepolemo ya Torese** leitet nicht nur die Geschicke der Senne Altes Reich, sondern auch die der Erzherr-

schaft Arivor. Die verflochtene Politik des Horasreichs ist ihm bestens vertraut, in Bezug auf die Kirche verfolgt er den harten, konservativen Kurs der Honoren. **Bibernell von Hengisford** ist eine Frau von außergewöhnlich mystischer Ausstrahlung. Ihr stilles, selbstbewusstes Wesen gibt ihr den Anschein von erleuchteter Entrücktheit. Man sagt, sie stünde den Salutaristen nahe und würde eine Rückbesinnung auf die urtulamidischen Wurzeln der Kirche vorantreiben. **Gernot von Halsingen** ist, wie so viele andere, von der Schlacht an der Trollpfote gezeichnet. Sein in Kirchenkreisen gefürchteter Eigensinn und der trotzige bornische Lokalpatriotismus machen ihn zum unberechenbaren Element zwischen den Sennemeistern. Er gilt als Traditionalist, der die Interessen seiner Senne über die der Kirche stellt. **Aldare VIII. Donnerhall** ist die 27. Fürst-Erzgeweihte in ihrem erblichen Amt. Sie hinterfragt ihre eigenen Taten und Absichten stets gewissenhaft. Kirchenintern zählt sie zu den Honoren. Von der Politik der Matriarchin an den Rand gedrängt und im Kampf gegen die Orks weitgehend allein gelassen, wendet sie sich zunehmend von Perricum ab. **Rudraighe ni Direach** kämpfte sich mit ihrer gefallenen Amtsvorgängerin auf der Schulter vom Schlachtfeld an der Trollpfote. Ihre Kühnheit und oft überraschende Spontaneität paaren sich mit einem unerschütterlich frohen Charakter. Sie zählt zu den Traditionalisten. **Jaakon von Turjeleff** folgte der glücklosen Rondriana Siebenstreich von Eisenstein, die im Jahr des Feuers vor Wehrheim fiel, im Amt des Meisters der Mittellande nach. Er ringt einerseits mit dem Aberglauben, dass sein Amt eines sei, das Unglück bringt, und andererseits damit, dass weite Teile seiner Senne verheert sind oder als verloren gelten. Ein selbst innerhalb der Kirche nur wenigen Eingeweihten bekanntes Gremium ist der **Rat der Fünf**, der so etwas wie die interne Inquisition der Rondra-Kirche darstellt. Allerdings weiß kaum jemand etwas zum genauen Aufgabenbereich dieses Rates, geschweige denn zu seinen Mitgliedern, zu sagen.

DIE TEMPEL

Die wichtigsten Tempel Rondras bilden auch heute noch einen schützenden Ring um die Lande der Menschen. Tempel der Göttin sind – ob innerhalb der Stadtmauern oder auf freiem Feld gelegen – meist schwer befestigt. Die heiligen Hallen ähneln oft dem Rittersaal einer Burg, nur erhellt von Fackeln und geschmückt mit Waffen, Wappen, Feldzeichen u.ä. Vor dem Hauptaltar des Tempels oder den Schreinen der Alveraniare und Heiligen werden während der windstäglichen Löwinnenmessen ehrenhaft erbeutete Trophäen dargebracht, derweil Feuerbecken stets unterhalten werden, um Blutopfer aufzunehmen. Das Heiligtum ist üblicherweise ein Rondra- oder Löwinnen-Standbild oder eine ruhmreiche Waffe, meist der ganze Stolz des Tempels.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Die Kirche sieht sich selbst als politisch unabhängig und allein der Göttin zum Gehorsam verpflichtet. Ihr göttlicher Schutzauftrag gilt allen zwölfgöttergläubigen Wesen. In einem Krieg zwischen zwei Staaten, die beide die Zwölfe verehren, haben sich Kirche und Priester neutral zu verhalten. So ist es auch nicht möglich, dass ein Rondra-Geweihter in einem weltlichen Heer eine Führungsposition bekleidet. Traditionell lassen die weltlichen Herrscher die Standarten ihrer Heeresteile in einem der großen Rondra-Tempel weihen. Zu den treuesten Besuchern eines Rondra-Tempels gehören Absolventen von Kriegerakademien, Soldaten, Offiziere und Ritter. Bei ehrlichem, respektvollem Verhalten wurde noch niemand, sei es ein Krieger, Söldner oder auch der gewöhnliche Abenteurer auf der Durchreise, eines Rondra-Tempels verwiesen. Für den oft erbetenen Waffensegen muss jedoch viel Zeit mitgebracht werden, denn zunächst wird sich der Geweihte von der Aufrichtigkeit und dem frommen Willen des Fürbitters überzeugen, um ihm sodann die Be-

deutung und die Auflagen der Weihe in ausführlichem Gespräch zu erläutern. Und es ist keinesfalls selbstverständlich, dass einer solchen Bitte entsprochen wird.

Der Gebrauch von Fernwaffen im Kampf, besonders von Armbrüsten, gilt als unehrenhaft, selbst Bögen werden bei den Kirchen- und Ordenstruppen selten geduldet. Noch größere Waffen, wie Feld- oder Schiffsgeschütze, werden von den Priester Rondras keinesfalls eingesetzt.

HEILIGE UND ALVERANIARE

HEILIGE

Kein anderer Kult ist so um den Ruhm seiner Heiligen bemüht – ist doch das Fortleben in Rondras Hallen das einzige, worauf ein Rondra-Geweihter hoffen darf. Im *Register der Rondra gefälligen Recken* sind viele lebende Helden zur Auswahl vorgemerkt, die *Ruhmeshalle* im Tempel der Heiligen Ardare in Arivor hat etwa 100 Säulen, die die berühmtesten Helden Aventuriens zeigen. Und im *Heiligen Rondrarium*, dem heiligen Buch Rondras, sind etlichen Heiligen eigene Bücher gewidmet. Jede dieser *drei Stufen der Verewigung* wird ständig weitergeführt.

Geron der Einhändige, Held der güldenländischen Siedler, rodete den bosparanischen Wald, gewann das Schwert Siebenstreich und vollbrachte damit sieben Heldentaten.

Leomar, durch Siebenstreich berühmt geworden, gilt als Schirmherr der Kriegerjugenden.

Graf Hlûthar von Nordmarken fiel als Träger Siebenstreichs in der Ersten Dämonenschlacht und gilt seitdem als Schutzherr gegen dämonische Mächte.

Lutisana von Kullbach, erste Marschallin des Theaterordens, befreite das Liebliche Feld von den Goblins, wurde aber unter Kaiser Raul hingerichtet.

Anshag von Glodenhof, der von den Priesterkaisern im Drachenspalt in einen Hinterhalt gelockte Marschall des Theaterordens, wird zum Schutz vor Verrat und Hinterhalt angerufen.

Heleon Ankrashar von Donnerbach entdeckte die Kavernen hinter dem Donnerbachfall, gründete Stadt und Tempel und ist Schutzpatron von Vertriebenen aus Glaubensgründen.

Wichtigste Heilige ist wohl **Ardare**, Hochgeweihte des Garethertempels, die bei der Verteidigung des Heiligtums gegen die Sonnenlegion während des Erntefest-Massakers im Jahre 335 BF ihr Leben ließ. Sie ruft der Gläubige als Schirmherrin gegen Verrat und Unehre, gegen die auch der Tapferste machtlos ist, an.

Die Waffenheilige **Rondragabund von Riedemer**, kurz Sankta Rondraga, rettete bei Machtübernahme der Priesterkaiser in Festum 400 Schwerter und gilt als Schirmherrin des Widerstandes.

Die Heilige im Kampf gegen eine Übermacht, **Thalionmel von Neetha**, verteidigte die Chabab-Brücke allein gegen die anstürmenden Novadis. Noch heute pilgern Gläubige am 4. Peraine nach Neetha und weihen in der Thalionmel-Furt ihre Waffen.

Jüngst zur Schutzheiligen der geduldigen Wacht und wider die dämonischen Mächte von Eis und Schnee wurde die Amazonenkönigin **Yppolita von Kurkum** berufen, die bei der Verteidigung der Hauptburg der Amazonen gegen Borbarads Schergen fiel.

Als Träger Siebenstreichs in der Dritten Dämonenschlacht wurde der 'Schwertkönig' **Raidri Conchobair** jüngst in das *Rondrarium* aufgenommen und gilt als Patron der Schwertkunst und Waffenmeisterschaft.

ALVERANIARE

Der löwenhäuptige Hohe Drache **Famerlor** wird als Wächter Melladors, des Tores nach Alveran, und als Rondras Gemahl angesehen, mit dem sie den Sohn Kor zeugte. **Mythrael** ist der erzene Walkür, Rondras Herold, der nach jeder Schlacht unter den Toten die größten



Helden kürt und sie in Rondras Hallen geleitet. Im Letzten Gefecht wird er die Alveranischen Heerscharen der toten Helden befehligen.

TALISMANE UND ARTEFAKTE

Als *Dreifache Wehr* wird das Kriegssornat des Schwerts der Schwerter bezeichnet, das nur im Kriegsfall in einer heiligen Zeremonie angelegt wird. Es besteht aus dem *Löwenhelm*, dem *Schild der Heiligen Ardare* und dem *Zweihandschwert Armalion*. Der Schild der Ardare ist ein leichter, handlicher Wappenschild, der an einem Schultergurt auf dem Rücken getragen wird; Armalion wurde aus Zwergensilber und Titanium geschmiedet. Die Wehr kann von Eingeweihten gerufen werden, um ein Heiligtum der Göttin zu verteidigen. Armalions alttulamidischer Vorgänger *Rishal*, ein zweihändiger Khunchomer, ist nun Senneschwert der Senne des Südens.

Die *Wundersame Rüstung von Donnerbach* kann gerufen werden, um einen Geweihten bei der Verteidigung Unschuldiger gegen eine Übermacht fast unverwundbar zu machen – dennoch sind nur wenige Fälle bekannt, in denen der Nutznießer eine solche Schlacht überlebt hat. Das berühmte *Schwert der Thalionmel* wird heute an bestimmten Tagen in der Ruhmeshalle zu Arivor gezeigt. *Gnorakir die Unbezwingbare* gilt als verschollen, während *Siebenstreich* im Kampf gegen Borbarad neu geschmiedet wurde und später zersplitterte. Die Splitter wurden geborgen und befinden sich nun in den Händen des 'Bundes der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs' und auf der Neunaugensee-Insel Cealän (siehe *Schild des Reiches* 176).

Das höchste Amtszeichen des Schwertes der Schwerter ist seit der Wiederbegründung des Kultes der *Löwenhelm*, der während der Rohalszeit im Regenwald gefunden wurde. Die *Urschrift des Rondra-*

DIE SEGNUMG DES BLUTES

»Nach den Reinigungsritualen und zwei im Gebet durchwachten Nächten traten die Schwörenden von heiligen Gesängen begleitet in den Tempel der Rondra. Nacheinander ließen sie ihr Blut auf den Altar der Rondra tropfen, wo es sich über ihren gekreuzten Klingen vermischte. Danach sprach Selinde von Löwenhaupt die Schwurformel über ihrem Blut: "Herrin des Krieges, Beherrscherin des Sturmes, vor dir leiste ich dieses Gelübde: Wie mein Schwert an meiner Seite soll Geron Leomir von Blauenburg an meiner Seite stehen. Aufrecht und stolz will auch ich mit ihm kämpfen, denn sein Kampf ist auch mein Kampf. Wer Geron fordert, der fordert auch mich, denn in deinem Namen stehen wir uns näher als Bruder und Schwester, als Vater und Sohn, Mutter und Tochter. Meine Klinge soll Geron dienen, und niemals wieder werde ich sie ziehen wider ihn. Seite an Seite, mit dir, Geron, bis in Rondras Hallen." Und Geron von Löwenhaupt beschwor den Bund mit seinem Blute, seiner Gefährtin Selinde ewige Treue bis in den Tod zu halten. Danach speisten die Gesegneten vom heiligen Bock, prüften sich unter den rituellen Worten des Rondra-riums in den Zwölf Angriffen und den Zwölf Wehren, schlugen sich in der Besiegelung die Letzte Wunde, bis schließlich Seine Eminenz Brin von Rhodenstein das "Rondra will es" sprach.«

—aus den Dokumenten des Ordens zur Wahrung, aufgezeichnet von dem Knappen der Göttin Wigbald Isgart von Baliho

riums wird ebenfalls in den Gewölben von Perricum aufbewahrt. Eins der bekanntesten göttlichen Artefakte überhaupt ist schließlich der eterniumbeschlagnene *Donnersturm-Streitwagen* mit seinen unsterblichen Rössern Astaran, Ronnar, Thorra und Zyathach.

EHRE UND MUT – DIE GEWEIHTEN DER RONDRA

Die stärkste Waffe der Rondra-Geweihten ist nicht das Schwert, sondern der Glaube und damit ihre Persönlichkeit. Wo Söldner nur das Gold sehen und Krieger den Erfolg eines Kampfes, ist dieser für die Rondra-Priester gleichsam ein heiliger Akt.

Rondra-Geweihte sind an vielen Adelshöfen wegen ihres Verantwortungsbewusstseins, ihrer Disziplin und ihrer Kampfkraft gern gesehen. Nicht selten haben sie sogar das Amt eines Hofgeweihten und Waffenmeisters inne.

Für ihre Gefährten sind Rondra-Geweihte oft Gold wert, denn wohl niemand sonst eilt seinen Freunden in gefährlichen Situationen derart zuverlässig zu Hilfe. Andererseits mögen Geweihte der Leuin ihre Begleiter auch in enorme Gefahr bringen, wenn sie ungebührliche Provokationen nur mit ihrem Auftreten oder Wegelagerer mit den bloßen Fäusten bezwingen wollen, und nur gewillt sind, ihre Klingen mit einem weitaus überlegenen Gegner zu kreuzen.

TRACHT

Traditionelles Element des rondrianischen Ornats ist das Kettenhemd, das in fast jeder Länge und Ausführung getragen wird. Je nach Vorliebe des Geweihten ist es stahlblank oder nebachotisch bronziert. Die meisten Geweihten folgen bei der Wahl ihrer Tracht jedoch den kulturellen Eigenheiten ihrer Heimatregion. Doch ob seidener Kaftan, wollener Wappenrock oder besticktes Lederwams: Die Grundfarbe ist stets Weiß, verziert mit roten Wappenbildern oder anderen Elementen rondrianischer Symbolik. Mäntel unterhalb des Praetorenranges sind meist weiß, derweil höhere Ränge blutrot vorziehen. Das Namensschwert – meist Langschwert oder Rondrakamm, im Süden gerne auch ein Krummsäbel – sowie die Rangfibel gehören ebenfalls zum Ornat. Arm- und Beinschienen und ein leichter Helm mit rotem

oder weißem Busch aus Federn oder Ross-Schweif komplettieren die Tracht, werden jedoch meist nur im Kampf, im Götinnendienst oder an Feiertagen getragen.

Die Kirche der Amazonen folgt in Tracht, Wehr und Waffen den amazonischen Vorbildern. In einigen Tempeln wurden auch schon (salutaristische) Geweihte in leichten Plattenrüstungen gesehen, und als Namensschwert kann eigentlich jede 'ehrbare' Klinge vom Rapier bis zum klassischen Zweihänder Verwendung finden.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Die Ausbildung, aber auch die Bedingungen, denen sich Gläubige unterwerfen müssen, folgen strengen Gesetzmäßigkeiten. So müssen Heranwachsende ihre Reife unter Beweis stellen, ehe sie die Initiation empfangen und somit das Heiligtum der Göttin betreten und am Rondra-Dienst teilnehmen dürfen (dies wird meist durch einen Gewandknopf oder eine Anstecknadel symbolisiert). Das Noviziat (Dauer fünf bis sieben Jahre) ist geprägt von intensiver körperlicher Ausbildung, die zunächst an Holzschwertern, nach zwei Jahren oder sobald die Pagen ihr Verständnis der Prinzipien des ehrenhaften Kampfes unter Beweis gestellt haben, an echten Klingen erfolgt. Daneben werden die zukünftigen Priester zudem in Etikette geschult, spirituell geprägt und in die Tiefen des Kultes eingeführt. Oft wird die Führung eines *Buchs der Verfehlungen und Verdienste* angeraten, um die Novizen zu lehren, die eigenen Taten zu reflektieren.

Der feierlichen Weihe eines Rondra-Priesters gehen mehrere durchwachte Nächte im Tempel sowie diverse körperliche und geistige Prüfungen voraus. Die eigentliche Zeremonie ähnelt der ritterlichen Schwerteite und wird vom Tempelvorsteher vorgenommen. Hierbei werden Schwert und Priester gleichermaßen geweiht und in der Ver-

kündigung des gemeinsamen Schwertnamens vereint. Der Schwertname wurde dem Anwärter in der Nähe zur Göttin offenbart und er wird in kirchlichen Belangen dem Vornamen nachgestellt, oder ersetzt diesen sogar ganz. Ihrem Verständnis nach sind Rondra-Geweihte selbst Schwerter Rondras. Wie ein Schwert in der Glut des Schmiedefeuers erschaffen wird, wird die Seele des Geweihten in der Glut seines Glaubens geformt. Sein ganzes Leben zehrt er von einem inneren Feuer, das von der Göttin selbst entzündet wurde. Weihe- oder Namensschwert symbolisieren dies und diese Bedeutung erhebt die Klinge in den Augen der Geweihtenschaft über jede profane Waffe. Mit der Weihe wird den Knappen der Göttin zudem ein Namenszusatz (z.B. 'von Arivor') verliehen. Diese Ergänzung des Namens bezeichnet den Tempel der Weihe eines jeden Dieners der Rondra.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Rondra-Geweihte haben gelobt, vielen Tugenden und Idealen zu folgen, die in der täglichen Praxis häufig im Widerspruch stehen.

Schutz der Gläubigen: Stehe denen bei, die nicht im Kampf geschult sind und die von Ungläubigen und finsternen Mächten bedroht werden.

Verteidigung des Glaubens: Ahnde jede Schmähung Rondras oder der Zwölfgötter und verteidige Gläubige gegen Ungläubige.

Wahrung der Ehre: Tritt jeder Herausforderung und jeder Beleidigung entgegen. Beachte dabei allerdings die Grundsätze der Satisfaktionsfähigkeit und der Verhältnismäßigkeit: Nicht jeder verdient eine Herausforderung mit dem Schwert, mancher nur eine Tracht Prügel oder eine Standpauke. Eine deutlich schwächere Gegnerin zum Duell am Schwert zu fordern bedeutet Ehrverlust, ebenso das Duell auf dritte Blut (den Todesstoß) aus nichtigen Gründen (wiewohl die Verteidigung der Ehre Rondras keinesfalls eine Belanglosigkeit ist).

Ritterlichkeit: Kämpfe nicht mit unrechten Waffen (wie der Armbrust), nicht von rücklings oder von der Seite, nicht gegen Wehr- und Ahnungslose. Schütze die Schwachen und Wehrlosen vor Willkür.

Tapferkeit: Weiche keinem Kampf aus, außer aus Gründen der Ehre und der Gnade oder wenn ein dringender Auftrag der Göttin Vorrang besitzt.

Großmut: Schone Schwächere und überwundene Gegner – außer du schadest durch diesen Großmut der Göttin und ihrem Ansehen.

Verantwortung: Strebe nach ritterlicher Vollkommenheit: Es ist ehrenvoller, unter selbst auferlegter Verantwortung und Disziplin zu scheitern, als maßvoll-beherrscht der Welt ihren Gang zu lassen. Zudem ist deiner Kirche der Schutz sämtlicher zwölfgöttlicher Tempel und deren Geweihter anempfohlen – so diese denn darum bitten.

Säuberung von Übel: Du bist eine Verteidigerin der Zivilisation, der Menschheit und der Welt gegen die dämonischen Mächte.

Zweikampf: Schlachten und Kriegskunst sind notwendige Übel, das Duell jedoch ist der Inbegriff des Weltenlaufes (denn er spiegelt den Kampf zwischen Los und Sumu wider).

Schwertmeisterschaft: Strebe danach, einen Krieger, Söldner oder

anderen Kämpfer jederzeit mit Schwert oder Zweihänder bezwingen zu können.

ZITATE

»Rondra, lass mich kämpfend sterben!«

»Du hast dich an der Zwölfgöttlichen Ordnung vergangen, Schurke, und ich bin hier, um sie zu verteidigen. Zieh dein Schwert, im Namen Rondras, oder ergib dich wie ein Hund!«

»Man kämpft nicht nur mit dem Schwert, sondern auch mit dem Herzen.«

MIRAKEL UND LITURGIEN

Wiederkehrende Bestandteile der Liturgien Rondras sind Schwerttänze und -gesänge, das eigene Blut oder das von Opfertieren, gemeinsame Schwertübungen bis zur Erschöpfung, Smaragde, Löwenaugen (Halbedelstein), Blutsteine, erfochtene Waffen, Rüstungen und Schilde. Häufige Manifestationen bei Mirakeln Rondras sind ferner Donner, Schlachtenlärm oder Löwengebrüll oder das Zucken eines einzelnen Blitzes über den Himmel.

Rondra-Geweihte verlassen sich zumeist auf ihre eigenen Stärken. Wenn überhaupt, machen sie Gebrauch von Mirakeln, um Wuchtschläge zu verstärken, eine Gegnerin zu entwaffnen oder durch ihr Auftreten zu beeindrucken (Charisma).

MIRAKEL

Eine übliche Gebetsformel lautet: »Herrin Rondra, sei bei mir und leihe mir deine Kraft, [etwas Bestimmtes zu tun].«

Mirakel +/Leittalente: MU, GE, KK, KO; zwei Nahkampftechniken nach Wahl; *Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Kriegskunst*; dazu fünf Talente aus folgender Liste: *Brettspiel, Fahrzeug Lenken, Grobschmied, Heilkunde Wunden, Heraldik, Rechtskunde, Sinnenschärfe, Staatskunst, Überzeugen*

Mirakel-: alle Fernkampftechniken; *Schleichen, Sich Verstecken, Sich Verkleiden, Überreden, Bogenbau, Falschspiel*

LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Segnung der Stählernen Stirn, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Ehrenhafter Zweikampf, Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Purgation, Seelenprüfung, Thalionmels Schlachtgesang, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Rondras Hochzeit, Segen der Heiligen Ardare, Segen des Heiligen Hlûthar

Grad V: Anathema, Konsekration, Rondras wundersame Rüstung, Segnung der Schlacht

Grad VI: Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim, Großer Weihesege der Waffe

ORDEN UND LAIENBÜNDE DER RONDRA-KIRCHE

Keiner der heute bestehenden Orden der Rondra ist älter als ein halbes Jahrtausend, denn sie teilen zumeist das Schicksal ihrer Helden: Sie erheben sich voll Tapferkeit und Begeisterung, vollbringen einige große Taten und erlöschen schließlich, ausgeblutet durch zahllose

Kämpfe. Heute teilen die rondrianischen Bünde zudem das Schicksal der Kirche: Durch die Schlacht an der Trollpforte wurden sie stark dezimiert, zum Teil sogar vernichtet. Der einst glanzvolle **Heilige Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor** (kurz: *Thea-*

terorden) wurde im Jahr 3 BF von zwölf Recken zur Vertreibung der Goblins ausgerufen. Nach der Befreiung unterwarf sich der Orden dem Neuen Reich (mit dem er durchaus zeitweilig im Zwist lag) und zog um 190 BF für Kaiser Gerbald I. gegen die Goblins im Nordosten, wo er mit drei Festungen das Bornland begründete. Bei der Machtübernahme Priesterkaiser Aldecs erlosch der Theaterorden auf Schlachtfeld und Scheiterhaufen.

Der noch immer größte und mächtigste Rondra-Bund ist der **Orden der Heiligen Ardare zu Arivor** (kurz: *Ardariten*; Größe: sehr groß; Geweihte, Laien; Wappen: rotes Schwert vor weißem Schild). Die Hochburg des Seneschalls steht in Arivor (weitere Burgen: Neetha, Perricum und Vallusa). Kurz vor den Magierkriegen im Namen der Heilige Ardare von Gareth gegründet, erlebte der Orden seine Feuertaufe auf den Blutfeldern von Gareth, half beim Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes und dient seither dem Schutz der zwölfgöttlichen Tempel, ihrer Geweihten und Artefakte. Traditionell mit der Erzherrschaft Arivor verbunden, rechtfertigt der Orden sein politisches Engagement als eine Frage der persönlichen Ehre. Mehr als die Hälfte der Ritter sind Laien, insbesondere solche ohne Beziehungen, die sich durch Taten in der Ferne hervortun wollen.

Der Orden des Tempels zu Jergan (kurz: *Templer*; Mitgliederzahl: ehemals klein; Geweihte; Wappen: rote Löwin auf Gold), der von Kaiser Reto anlässlich der Eroberung Maraskans gestiftet wurde, war Sammelpunkt fanatischer Geweihter und für seine Bekehrung mit Feuer und Schwert berüchtigt. Der Großteil der Templer lief jedoch mit Borbarads Rückkehr zu Helme Haffax über; der Rest versucht sich in heldenhaften Missionen, von dieser Schande reinzuwaschen. Doch werden dem Orden keine Novizen mehr zugeführt, was eher früher als später dafür sorgen wird, dass auch er erlischt.

Der Orden des Donners (kurz: *Donnerer*; Größe: klein, Laien; Wappen: schwarze und blaue Felder im Geviert) ist zwar den Geboten der Rondra verpflichtet, aber nicht im eigentlichen Sinne ein Orden der Rondra-Kirche, sondern vielmehr ein profaner Ritterorden. Seit den Erbfolgekriegen, als der Orden binnen 25 Jahren fünf Kaiser 'machte' und wieder fallen ließ, ist diese Eliteeinheit stets dort zu finden, wo ein Landesherr genügend Gold zur Verfügung hat. Beim Sturm auf Ysilia wurde der Orden heftig dezimiert. Hochmeister Wunnbald Herntaler von Ehrenstein residiert in Elenvina. Weitere Burgen stehen in Zorgan und Trallop.

Der Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige (kurz: *Bluter*; Geweihte, Mitgliederzahl: ehemals klein; Wappen: auf rotem Schild ein goldenes Schwert in einem Kranz aus elf goldenen Kugeln gekrönt vom goldenen Löwinenhaupt) wurde im Zweiten Orkkrieg vom Hochmeister Rondred Donnerklänge begründet, jedoch nach der Dritten Dämonenschlacht aufgelöst und ist im Erlöschen begriffen.

Ebenfalls in der Schlacht an der Trollpforte stark dezimiert wurde der kirchenpolitisch umstrittene **Orden der Schwerter von Gareth** (kurz: *Schwerter*; Mitgliederzahl: klein; Geweihte, Laien, Wappen: goldener Löwenkopf vor schräglinksgeteiltem Schild, oben rot, unten schwarz), der sich unter Großmeisterin Cleo Eyvon müht, den Ruf abzulegen, am Garether Gängelband zu hängen. Die Ordensstruktur wurde reformiert und in einen klerikalen und einen profanen Zweig getrennt.

Der Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita (kurz: *Yppolitaner*; Mitgliederzahl: klein; Geweihte, Wappen: in der unteren Hälfte eine schwarze Mauerkrone, aus der Mauer wachsend, eine wehende, rote Löwin auf weißem Grund, eine Pranke auf der Mauerkrone, die andere hält ein Schwert) wurde in fieberhafter Eile nach der Schlacht an der Trollpforte von Ayla von Schattengrund gestiftet, um die Grenze zum besetzten Tobrien und Ostdarpatien zu schützen. Er musste in den letzten Jahren den höchsten Blutzoll entrichten, vor allem auch deshalb, weil alle kampffähigen Rondra-Geweihten in den Orden und damit an die Grenze zu den Schwarzen Landen befohl-

SPÄTERER EINTRITT IN EINEN RONDRA-ORDEN

Voraussetzungen: gute Kampffertigkeiten (mindestens zwei bewaffnete Nahkampftalente auf 10) und gute körperliche Fertigkeiten (Körper- und Selbstbeherrschung 7) sind obligatorisch. Hinzu kommen gute Kenntnisse der Götterwelt und der Umgangsformen (Etikette und Götter/Kulte 7). Welcher Orden Laien und welcher Geweihte aufnimmt, entnehmen Sie bitte den Kurzbeschreibungen, zu den Rhodensteinern siehe unten.

Modifikationen: SO +1 (sofern kein Geweihter), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden) und die Chance auf ordensinterne Verbindungen und Lehrmeister.

len wurden. Großmeisterin Rondirai Leuentreu von Havena führt den Orden ungeachtet der Verluste unermüdlich in Gefechte mit den Schergen der Schwarzen Lande, musste den Aktionsradius aufgrund der hohen Verluste aber auch auf die Grenzen zu den tobriischen Hep-tarchien beschränken.

Der Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra (kurz: *Zornesritter*; Mitgliederzahl: klein, Laien, wenige Geweihte; Wappen: weißer Schild mit sechs blauen Schräglinksstreifen, darauf einander wehrend Löwin und Einhorn in Rot) formierte sich aus den wenigen Überlebenden des Freiwilligenbanners 'Rondras Zorn' des Greifenzuges. Er ist aufgrund seiner ungewöhnlichen Zusammensetzung (Geweihte, Laien und Arkane) innerhalb der Kirche heftig umstritten und von der Aberkennung seiner Ordensregel bedroht.

AUSBILDUNG

Die meisten Orden unterscheiden sich in der Ausbildung nicht von normalen Rondra-Geweihten (z.B. Ardariten, Schwerter von Gareth, Yppolitaner) und werden deshalb nicht gesondert aufgeführt. Passen Sie die Talente daher mit den Talent-GP Ihren Wünschen und Vorstellungen an. Unterschiede gibt es dabei vor allem bei den Kampf-Talenten: Im Donner-Orden bilden Streitkolben und -äxte den Schwerpunkt, der Orden der Schwerter bevorzugt Äxte und Schwerter, die Yppolitaner halten sich an den Rondrakamm.

DER HEILIGE ORDEN ZUR WAHRUNG AL- LER TATEN ZU EHREN UNSERER FRAUWEN UND GÖTTIN RONDRA ZU RHODENSTEIN

Die Rhodensteiner (Mitgliederzahl: klein) sind eine echte Ausnahmeerscheinung unter den Rondrianern. Sie sind Meister der Schrift und haben sich verpflichtet, die der Rondra gefälligen Ereignisse in Aventurien, seien dies Heldentaten, Kriege, Kämpfe oder rondrianische Duelle, für die Nachwelt niederzulegen und zu erhalten. Ruhm und Ehre sind das kostbarste Gut der Kirche, und so darf nichts vergessen werden, was Lobpreis und Gesang verdient.

Seit ihrer Gründung im Jahr 1007 BF taten sich die Rhodensteiner jedoch nicht nur als Archivare der Kirche, sondern auch in der Verteidigung Weidens gegen die Orks (1012 BF) hervor, als sie mit Hilfe der Göttin und dem *Wunder der Flammenden Eiche von Rhodenstein* siegten. Am 1. Hesinde 1016 fiel der Verräter Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen, amtierendes Schwert der Schwerter und Marschall des Ordens zur Wahrung, unter dem Schwert Aylas von Schattengrund, die er auf dem Sterbebett als seine Nachfolgerin auf dem Erhabenenthron bestimmte. Brin vom Rhodenstein folgte ihm als Abtmarschall des Ordens und als Meister der Orkenwehr nach und trägt als Schwertsohn seines Vorgängers bis heute schwer am Misstrauen der Kirche. In der Dritten Dämonenschlacht und dem Kampf vor Ysilia fochten etwa die Hälfte der Ordensleute tapfer in ihrem letzten Gefecht. Heute erfreut sich der Orden nicht zuletzt durch die Übernahme der Aufgaben, Tempel, Ländereien und Regalien der erloschenen

SPÄTERER BEITRITT ZUM ORDEN ZUR WAHRUNG

Der spätere Beitritt zum Orden zur Wahrung ist nicht unüblich, die Werte entsprechen denen im obigen Abschnitt **Späterer Eintritt in einen Rondra-Orden** genannten. Die Rhodensteiner verlangen zudem gute Schrift-/Sprachkenntnisse bzw. Bildung (ein Wissenstalent auf 10 oder mindestens zwei Fremdsprachen bzw. Schriften auf 6). Spieltechnische Werte zur Erschaffung eines Rhodensteiners finden Sie in **Wege der Helden** auf Seite 210.

Senne Orkenwehr (siehe **Schild des Reiches 55.**) regen Zulaufs und wird diese Verluste binnen kurzer Zeit wieder ausgleichen können. Sitz des Ordens ist Burg Rhodenstein im Weidener Land.

Das Wappen des Ordens ist das rote Löwinnenhaupt in goldener Scheibe vor zwei gekreuzten silbernen Schwertern auf blauem Grund. Die Tracht der Rhodensteiner ist ein weißer Wappenrock mit rotem Löwinnenkopf im Profil; das Ordenswappen wird auf dem roten Mantel (Schulter oder Rücken) getragen. Zudem führen Angehörige des Ordens zur Wahrung immer ein kleines Schreibkästchen mit Pergamenten, Feder und Tinte, Kohlestiften sowie Siegelwachs und Siegel mit sich. Hauptwaffe der Rhodensteiner sind Langschwert und Kriegslanze, die sie vom Rücken ihrer Traloper Riesen herab zu tödlichem Einsatz zu bringen verstehen.

Auf dem Rhodenstein wird viel Wert auf Geschichte und Tradition gelegt und mithin kommen auch Wissenstalente nicht zu kurz. Die meisten Geweihten dieses Ordens spezialisieren sich auf ein Feld (z.B. Heraldik, Geschichte, Kriegskunst, seltener Rechtskunde, Geographie o.ä.).

TUGENDEN UND IDEALE

(zusätzlich zu denen der Rondra-Kirche)

Archivierung von Heldentaten: Die Mitglieder des Ordens zur Wahrung sind angehalten, alle der Rondra gefälligen Heldentaten oder Ereignisse zu archivieren und auf den Rhodenstein zu bringen.

Zitate

»Und Ihr seid sicher, dass der Drache sieben Köpfe hatte?«

»Stellt Euer Licht nicht unter den Scheffel: Was Ihr vollbracht habt, ist wert, besungen zu werden.«

»Lasst uns Heldentaten vollbringen, die sich lohnen, für die Nachwelt bewahrt zu werden!«

DIE KIRCHE DER AMAZONEN

Die geheimnisvollste Schwesternschaft der Rondra überhaupt ist die der *Achmad'sunni*, der Amazonen, die seit der Zeit der Priesterkaiser in versteckten Burgen leben, kaum Kontakt zur Hauptkirche pflegen (deren Befehlsgewalt sie nicht anerkennen) und ihrer eigenen Königin folgen. Einst von der Tulamidin Ayla al-Yeshinna in Almada gegründet, um gegen die Priesterkaiserschaft und ihre Schergen zu ziehen, folgten ihr auch Geweihte der Göttin. Enttäuscht von den Dienern des Sonnengottes und der eigenen Kirche, schworen die Kriegerinnen und Priesterinnen dem Kult der Zwölf ab und gründeten einen eigenen Kult, der bis heute Rondra als höchste Göttin ansieht, die den anderen Göttern an Ehrenhaftigkeit und Herrlichkeit weit überlegen ist (so manche junge Kriegerin, die die Burg zum ersten Mal verlässt, weiß von den anderen elf nicht viel mehr als den Namen und den Aspekt). Die Priesterinnen der Amazonen, die die weiße schreitende Löwin auf rotem Mantel zum Weiheschwert tragen, unterstehen nicht dem Schwert der Schwerter, sondern der Schwertlöwin, der Hohepriesterin der Amazonen. Die wiederum ist zwar die höchste Geweihte des Volkes, empfängt jedoch trotz alledem Weisungen von der Königin. Priesterinnen (Löwinnen Rondras) sind den Amazo-

nen-Offizierinnen an Rang gleichgestellt, zweifach Geweihte (Blutlöwinnen) gelten in religiösen Fragen als der jeweiligen Burgherrin an Befehlsgewalt gleich. Die Blutlöwinnen sind zudem befugt, Kriegerinnen, die Kapitalverbrechen (wie Angriff auf oder Mord an einer Geweihten, Entweihe eines Tempels etc.) begehen, zu verurteilen und notfalls zu richten.

Unter Amazonen ist es nicht unüblich, selbst den Segen der Göttin zu erleben, wozu in kleinen Trupps dann meist jede einzelne einmal das Wort ergreift, um ihr Augenmerk auf sich zu ziehen.

Die Amazonen verehren hauptsächlich die wilde, mystische Seite Rondras: Sturm und Gewitter führen das 'ausgewählte Volk der Leuin' zum Ruhm. Kampfgeist, Herrlichkeit und Eleganz in Leib und Geist sind weitere Aspekte der Göttin, denen es nachzueifern gilt. Und so 'spielen' die Amazonen mit den Gegnern und zögern Sieg oder Niederlage lange hinaus, um ihre Kunst unter Beweis zu stellen. Die archaischen Riten des Kultes umfassen so manches Blutopfer eines erjagten Tieres oder getöteten Feindes.

Königin der Amazonen und somit formell Oberste des Kultes (denn jede Königin gilt als Auserwählte Rondras) ist Thesia Gilia von Kurkum, die ihrer Mutter Yppolita auf dem erneuernden Weg in die Zukunft folgt; Hohepriesterin des Volkes ihre Cousine Ayla Ylarsil von Donnerbach, eine der letzten Überlebenden von Kurkum, die, obwohl nicht unter Amazonen aufgewachsen, die alten Traditionen hochhält.

DIE RONDRAGEWEIHTE AMAZONE

Eine der Rondra geweihte Amazone unterscheidet sich von ihren Bundesschwestern nur in der Intensität ihrer Anbetung der Göttin: Während sich normale Schwestern während Übungen und Kämpfen ins Gedächtnis rufen, dass das Auge der Göttin auf ihnen liegt, sie im üblichen Leben aber meist humorvoll und freundlich sind, grenzt die Verhaltensweise der meisten Löwinnen und Blutlöwinnen an Fanatismus. Die Welt ist vom Anbeginn der Zeiten ein Kampf, das Leben ist ein Kampf und wer nachlässig mit sich oder anderen ist, wird diesen Kampf und das Wohlwollen der Göttin verlieren.

Es gibt nur wenige geweihte Amazonen (höchstens ein bis zwei Blutlöwinnen und drei bis vier Löwinnen pro Burg) und noch geringer ist die Zahl derer, die ihre Amazonenburg verlassen – doch wenn sie es tun, dann meistens im Auftrag ihrer Königin oder vorgeschetzten Priesterin. In der letzten Zeit ist die Zahl der jungen Löwinnen jedoch angestiegen, und viele widmen sich dem Kampf gegen die amazonenfeindlichen *Mactaleänata* (der 'Schwarzen Amazonen' Xeraaniens), der Vernichtung von Belhalhar-Paktierern und der Verteidigung des Sanktuariums in der vernichteten Amazonenburg Kurkum.

Der Ritus der Amazonenkirche ist blutig und archaisch. Opfertiere und Waffentänze gehören ebenso fest zu den Ritualen wie entbehrungsreiche Prüfungen und Göttinnenentscheide im Duell auf Leben und Tod. Eine Löwin zeigt keine Gnade gegen jene, die vor Rondra gefehlt haben – sei dies eine Schwester, eine Fremde oder sie selbst.

Die Löwinnen tragen die Bronzebrünne und den Bronzehelm der Amazonen zum roten Umhang mit weißer, schreitender Löwin. Der Helmkamm ist bei Löwinnen weiß, bei Blutlöwinnen rot. Die Hohepriesterin trägt zusätzlich rote Armschienen mit der Wappenlöwin.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Die Novizinnen der Amazonenkirche werden körperlich außerordentlich hart geschult und unterziehen sich immer wieder strengen Prüfungen. Vor der Weihe zieht sich eine jede in die Berge zurück, um unter Fasten, Schwertübungen und Entbehrungen zu erfahren, ob die Göttin sie in den Reihen der Geweihten wünscht. Die Weihe selbst folgt nach einer Prüfung der körperlichen und geistigen Stärke durch ein Duell, in dem die Novizin ihre Weihepatin mindestens einmal verwundet haben muss.

Geweihte Amazonen kommen entweder von der Burg *Yeshinna* in den Drachensteinen oder der im almadanischen Raschtulswall gelegenen Feste *Keshal Rondra*. Da die Königin *Gilia* von Kurkum seit der Vernichtung der Hauptburg Kurkum auf *Yeshinna* residiert, befindet sich dort auch der Haupttempel der Kirche der Amazonen. Gemäß ihren Erlassen folgen die Amazonen hier der gemäßigten Einstellung ihrer Königin, was die alten Traditionen und die Beziehung zur Außenwelt angeht. Auf *Keshal Rondra* sieht man diese Verweichlichung nicht gern. Die Priesterinnen dieser Burg folgen den konservativen Lehren, soweit es den Befehlen von Königin *Gilia* nicht direkt widerspricht.

LEBEN IST KAMPF – DIE KIRCHE DES KOR



KOR FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Kampfgeist, Kampfrausch, Blut, Sieg (Aspekte des 'Guten Kampfes'); Beute, Sold, Vertrags- und Worttreue (Aspekte des 'Guten Goldes')

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: Südaventurien, Tulamidenlande (auch die Marken und die Schwarzen Lande)

Weltliche Aufgaben: an Schlachten teilnehmen, für die Rechte der Söldner eintreten

Wichtige Tempel: Fasar, Khunchom, Al'Anfa

Feiertage: Fest des Schwertes (Nacht vom 15. auf den 16. Rondra)

Sternbild: Kor (Wandelstern)

Beinamen: Herr der Schlachten, der Mitleidlose, Der lachend über das Schlachtfeld schreitet, Herr der neun tödlichen Streiche, Geifernder Schnitter, Donnernder Himmelreiter, Schwarzer Prinz der Chimären, Bruder des Blutes, der Gnadenlose, der Schwarze Mantikor, der Unbarmherzige, Rondras Scharfrichter

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Schwarzer Panther, Sankt Ghorio

Orden und Laienbruderschaften: korgläubige Söldnertruppen: Schwarze Reiter (Eliteschwadron der tulamidischen Reiter, Fasar), Schwarzer Bund des Kor, Orden des Schwarzen Löwen (beide Al'Anfa), Ritter des Immerwährenden Kampfes (Schutztruppe der Drachenei-Akademie, Khunchom)

Heilige Talismane und Artefakte: Urschrift des *Khunchomer Kodex*, Schwarzer Speer

Heilige Orte: Schlachtfelder, an denen viel Blut geflossen ist (z.B. die Furt der Klagen bei Belew am Gadang, wo Murak-Horas das Diamantene Sultanat besiegte, Trollpforte, Brig-Lo, Wehrheim)

Sinnbilder: Ein siegreicher und tollkühner Söldner kann lachend über das Schlachtfeld schreiten (so wie Kor selbst)

Heilige Tiere: schwarzer Panther, Mantikor (seit jüngerer Zeit), Sultansechse

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Schwarz und Rot, neunfach geschachter Schild (fünfmal Schwarz und viermal Rot); Pflanzen: Koriander, Kornelkirsche; Steine: schwarzer Obsidian, schwarzer Topas, Korund, Morion (schwarzer Quarz); als Symbole die Zahl 9, Blut, Ovale (ein Zeichen für den ewigen Kampf und die Arena der Gladiatoren)

Opfergaben: Tieropfer, eigene Körperteile (insbesondere der 'zehnte' kleine Finger) und Blut, bezwungene Feinde, in Friedenszeiten Verbrecher, Gold

Kirchenstruktur: relativ offen

Politischer Einfluss: allgemein gering, in Glaubenszentren (Fasar, Khunchom, Al'Anfa) aber verstärkt

Hierarchie innerhalb des Kultes: gering (nur wenige hochgestellte Geweihte, jeder einzelne Geweihte des Kor ist sein eigener Herr)

GEBOßE, VERBOßE UND IDEALE

Siehe *Rondra-Geweihte*

ZITATE

»Sterben werden wir in jedem Fall. Also stirb, wie es der Göttin gefällt – aufrecht und stolz!«

»Wie kannst du der Löwingleichen dienen? Du bist ein Mann!«

»Dein Blut speist meinen Leib, oh Herrin, und davon will ich dir opfern. Lenke dein Auge auf mich und sieh, dass ich deiner würdig bin!«

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel (Man hat, außer gegen finstere Mächte, keine Vorbehalte gegen Andersgläubige.)

Feindbilder: Schwäche, Zögerlichkeit, mangelnde Opferbereitschaft, Deserteure, zahlungsunwillige Auftraggeber, Verräter

Lehre der Kirche: »Kämpfe für den Sieg. Siege für den Kampf!«

Ziele der Kirche: Herrschaft und Leben den Starken, Unterjochung und Tod den Schwachen

Jenseitsbild: im Letzten Kampf mit Kor über das Schlachtfeld schreiten

Weltbild: Die Welt ist ein einziges Schlachtfeld.

Menschenbild: Der Mensch lebt, um zu zeigen, ob er zu den Starken oder zu den Schwachen gehört.

Stärkstes Argument: »Wer sich fürchtet, siegt nicht!«

Lebensinhalte der Gläubigen: Kämpfen um des Sieges und des Kampfes Willen.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Der Kor-Kult wirkt auf die breite Masse des Volkes (hauptsächlich im Norden) abstoßend und ist auch für den Sinn suchenden Kämpfer nicht anziehend. Lediglich für die Starken, Siegeswilligen hat er etwas zu bieten und pflegt deren Egoismus.

VOM WESEN DER GÖTTHEIT

»Neunmal neun Praiosläufe lang segten Rondra und Famerlor donnernd über die Himmel und durch die Sphären, so dass das Derezelt von Blitzgetöse und Sturmgeheul widerhallte, und aus dem schwarzen Blut des Drachen und dem glutroten Blut der Göttin wurde Kor geboren.«
—aventurische Überlieferung

Kor gilt als Sohn der Kriegsgöttin Rondra und ihres ungestümen Gemahls, des löwenhäuptigen Hohen Drachen Famerlor. Es heißt, in den

»Kor, Herr der Schlachten, nimm dieses mein Blut und sende mir die Kraft, meine Waffe in deinem Namen zu führen. Soll sie sich ihren Weg durch die Reihen der Feinde bahnen, so wie Sokramor durch die Vielleibige Bestie. Möge dein Durst durch das Blut, das ich in deinem Namen vergieße, gestillt werden!«

—Gebet eines Kor-Geweihten vor dem Kampf

»Kor, schenk uns Kraft für den Sieg und viel Beute beim Plündern!«

—Gebet eines Söldners vor der Schlacht

Adern Kors fließe das aufrechte, heiße Kriegerblut seiner Mutter. Er kenne jedoch kein Mitgefühl, denn sein Herz sei von kaltem Karfunkel. Kor gilt als höchster Streiter Rondras und unbarmherziger Wächter über das göttliche Wort.

Er ist der Gott der Schlachten, des Blutvergießens, der Kampfeslust, des Siegeswillens und des Kampfrausches, und neben Söldnern und Gladiatoren haben Scharfrichter ihn zu ihrem Schutzpatron erhoben. Einer Raubkatze gleich spielt Kor mit seinen Opfern, bis er sie endlich tötet. Deshalb und weil der Schwarze Kor in den Mythen unerwartet sogar aus der Dunkelheit zuschlägt, vergleichen ihn die Aventurier mit dem schwarzen Panther des Dschungels. Das Wappentier seines Kultes aber ist der grausige Mantikor: heraldisch ein Löwe mit dem Schweif eines Drachen oder eines Skorpions.

DIE KIRCHE

Die kleine Gemeinschaft der *Brüder des Blutes* weist für eine quasi-militärische Gruppierung eine erstaunlich offene Hierarchie auf, an deren Spitze der *Richter der Neun Streiche* steht, der Herr des Fasarer Haupttempels. Die wenigen weiteren Tempel unterstehen einem Erzpriester, der manchmal 'Hauptmann-Geweihter', manchmal 'Sohn des Mantikors' genannt wird. Der *Hüter des Kodex*, der Khunchomer Hochgeweihte, erhebt bisweilen Anspruch auf die höchste Würde, ebenso wie das Oberhaupt des Al'Anfaner Tempels, der die größte Gefolgschaft aufweist.

Die Gemeinschaft kennt ein einjähriges Noviziat mit allerlei blutigen Prüfungen und Ritualen und besitzt auch eine kleine Gefolgschaft von Akoluthen, jedoch keine weiteren festen Ränge zwischen den Geweihten und den oben genannten Würdenträgern.

Neben Fasar und Khunchom finden sich weitere Tempel und Betstätten in Al'Anfa, Port Stoorrebrandt, Mengbilla, Kuslik, Alt-Bosparan,

Kors Farben sind das Schwarz des Todes und das Rot des Blutes, seine heilige Zahl ist die Neun (und die Opferung des zehnten Fingers und die Gestik mit den verbliebenen neun sind ihm wohlgefällig, bei den Geweihten mittlerweile sogar gefordert).

Selbst in der Rondra-Kirche halten sich hartnäckig Sagen, dass Kor gar nicht der alveranischen Götterwelt entstamme, dass er Borbarad die blutrünstige Kampfzauberei gelehrt habe, dass sein Kult die Rückkehr der Drachen vorbereite und dass er der Herr der Chimären sei. Dem halten seine Anhänger entgegen, dass sich der Herr mit entsprechenden Opfergaben (wie z.B. Blut) besänftigen lasse und dass sie jene, welche nicht kämpfen, verschonen – beides wichtige Abgrenzungen gegenüber dem Erzdämon Xar'ai, mit dem Kor dennoch manchmal gleichgesetzt wird.

Gareth, aber auch in den Städten der Schwarzen Lande, wie etwa Eestiva und Warunk.

Weltlicher Einfluss wird durch die korgläubigen Söldnertruppen (s.o.) ausgeübt. Manche rechnen sogar den Hochgeweihten von Fasar zu den dortigen Erhabenen.

Der Kult des Gnadenlosen besitzt nur in Südenturien und in Mhanadistan eine wirkliche Anziehungskraft auf erfahrene Kämpfer – schon im Horasreich und in Almada, aber auch in Aranien halten es die professionellen Kämpfer eher mit dem Herrn Phex, und deren Weg des 'guten Geldes' wird oft fälschlicherweise Kor zugerechnet.

Einzige Ausnahme ist in jüngster Zeit die Wildermark. Im ehemaligen Darpatien, gerade dort, wo die Kriegsfürsten immer auf Söldner angewiesen sind, hat der Glaube an Kor an Anziehungskraft gewonnen. So verwundert es auch nicht, dass man dort einige neue Tempel und Schreine vorfindet. Den Geweihten des Kor gilt die Wildermark als ein Land im Sinne ihres Gottes, in dem der ewige Kampf herrscht und es viel zu gewinnen gibt.

Der Kor-Glaube ist von vielerlei, oft selbst gewählten, Mysterien umgeben. Während der Gläubige aus der Art, wie das Blut des Verbrechers über den Altar rinnt, den Willen des schwarzen Mantikors zu lesen vermag, wenden sich die meisten anderen mit Grausen ab, denn die Ansicht, dass die Opferung von Verbrechern zu Friedenszeiten den Blutdurst des Mitleidslosen stillen soll, um so die Welt vor Kriegen zu bewahren, ist für Außenstehende kaum nachzuvollziehen. Dennoch gibt es immer wieder Aufgaben, die nur solche wagen werden, die Leib und Seele Kor verschrieben haben.

Nicht jeder Kampf ist ehrenhaft zu gewinnen. Und wo die Rondra-Geweihte ehrenhaft fällt, wird ein Kor-Geweihter manchmal siegen. Wer im Kampf seinem Banner zugeteilt ist, sollte wissen, dass der Kor-Geweihte ein Spieler ist: Sein Einsatz ist sein Leben, sein Gewinn der Sieg. Diesseitiges bedeutet ihm wenig, er lebt für den Kampf und in ihm. Auch Hoffnungen hegt er nicht, und sein Denken ist stets auf den Augenblick gerichtet.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Keine von bleibendem Einfluss, da der Gevatter des Todes die Geweihtenschaft gerne zu sich holt. Die amtierenden Richter der Neun Streiche, der Hüter des Kodex und das Oberhaupt des Tempels von Al'Anfa gehören meist zu den wichtigsten Persönlichkeiten des Kultes.

DIE TEMPEL

Die wenigen Tempel des Kor unterscheiden sich von ihrer Bauweise beträchtlich. Allerdings gibt es auch einige Gemeinsamkeiten. Zu-



nächst sind die meisten Tempel entweder ähnlich einer Kaserne erschaffen oder besitzen eine ovale Form, die von neun Säulen getragen wird. Überhaupt spielt die Zahl Neun eine wichtige Rolle in der Symbolik der Tempel und ist genauso oft zu finden wie die heiligen Farben Schwarz und Rot (die Bitten vieler anderer Kirchen, doch wegen der Borbaradianer darauf zu verzichten, wurde von den Kor-Geweihten stets abgewiesen). Einer der wichtigsten Tempel, jener in Fasar, besitzt sogar ganze neun Stockwerke und jedes Fenster ist neuneckig.

HEILIGE UND ALVERANIARE

Der einzige Heilige des Kultes ist Ghorio Dorgulawend, genannt **Ghorio von Khunchom** (um 300 BF), ein ehemaliger Rondra-Geweihter und Stifter des Khunchomer Kodex, des Vertragswerks für Söldner und Auftraggeber.

HEILIGE TALISMANE UND HEILIGE ORTE

Der Kult kennt nur wenige heilige Gegenstände und Bücher, namentlich die Urschrift des **Khunchomer Kodex**, auf die auch die heiligsten Eide abgelegt werden, und den **Schwarzen Speer**, eine vom Richter der Neun Streiche gehütete Waffe von gut vier Schritt Länge, die Kors Speiß Razhashthar darstellen soll. Als heilige Orte gelten viele Schlachtfelder wie **Brig-Lo** und auch das **Mythraelsfeld**.

ORDEEN UND LAIEPBÜNDE

Wirklichen Einfluss hat die Kor-Kirche vor allem durch die korgläubigen Söldnertruppen, namentlich die **Schwarzen Reiter** als Eliteschwadron der Tulamidischen Reiter in Fasar und natürlich den **Schwarzen Bund des Kor** (ein Regiment) und den **Orden des Schwarzen Löwen** (2 Banner Novizen und Akoluthen) in Al'Anfa, aber auch durch die **Ritter des immerwährenden Kampfes**, die die Drachenei-Akademie zu Khunchom schützen. Die Söldnereinheit der **Korknaben** (etwa ein halbes Regiment) untersteht dem Hochkönig der Zwerge, Albrax von Waldstein, und besteht auch nur aus Axt schwingenden Mitgliedern des kleinen Volkes. Das erste Banner führt der König auch heute noch zuweilen selbst in die Schlacht. Albrax' besonderer Hass gilt den Orks.

STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Zwar ist die Kirche des Kor eine sehr kleine Randkirche, dennoch kann man von zwei größeren Richtungen innerhalb des Kultes sprechen.

Die Geweihten, die der Richtung des **Guten Kampfes** folgen, beschreiten einen eher mystischen Weg des Glaubens. Sie versuchen, den uralten Pfaden des Gottes zu folgen, und arbeiten meist nur für sich selbst und Kor. Ihr Weg führt sie immer dorthin, wo Krieg, Kampf und Blut zu finden sind. Ihre Rituale sind meist noch blutiger als üblich, und sie versuchen, darin dem echten Willen Kors nahe zu sein. Einige von ihnen haben sich in die Schwarzen Lande begeben, um dort das Wort Kors zu verbreiten. Sie haben sich nicht davon abschrecken lassen, dass dort auch Xarfaai angebetet wird, ganz im Gegenteil. Entweder

DIE GEWEIHTEN DES KOR

Kor-Geweihte gibt es nicht viele in Aventurien. Sie sind meist nur im Süden anzutreffen, kümmern sich dort um die Tempel oder führen kleinere Söldnereinheiten. Sie kämpfen um des Kämpfens willen und haben die Verpflichtung, einen **Guten Kampf** zu liefern, das heißt, alle Register der Kampfkunst zu ziehen, mit dem Gegner zu spielen, ihn

Ein Ritual des Kor-Kultes

»Als erstes wurde ein Krokodil geopfert – mit den vorgeschriebenen neun Streichen. Doch dann trat der Novize an den Altar und zog ein gezacktes Messer. Er begann unter Anrufung des Mitleidslosen, sich einen Schnitt in den linken, dann in den rechten Unterarm zu setzen. Es folgten zwei Schnitte in die Unterschenkel, jeder seiner Schnitte wurde von unserem Jubel begleitet. Er machte weiter – zwei tiefe Schnitte in die Oberarme, kaum konnte er noch das Messer halten. Doch er schaffte es, er setzte sich noch zwei Schnitte an der Hüfte, dort wo die großen Adern verlaufen. Dann, nach einer letzten Anrufung des schwarzen Prinzen der Chimären, trennte er sich mit dem neunten Streich den kleinen Finger der Linken ab und opferte ihn dem, dem Morden eine Freude ist. Entkräftet fiel er vornüber auf den Altar, das Messer zu Boden, gleich vor die Füße des Hochgeweihten. Dieser nahm es auf und leckte es mit seiner Zunge ab, die er dabei selbst verletzte, so dass sich sein Blut mit dem des neuen Geweihten vermischte. Als dieser wieder zu sich kam, erhielt er seine schwarze Rüstung, den blutroten Mantel mit dem Bild des schwarzen Panthers und den Helm mit dem roten Busch.«

— Bericht eines alananischen Söldners in Gratenfels

haben diese Geweihten es sich zur Aufgabe gemacht, die borbaradianischen Söldner wieder auf den rechten, also Kors Pfad zu führen, oder aber sie wurden bereits von der Macht Xarfais korrumpiert haben alle ihre karmale Macht verloren und unterstützen die Machthaber in den Schwarzen Landen.

Im Gegensatz dazu stehen die Geweihten des Weges des **Guten Goldes**. Bei ihnen handelt es sich eher um den pragmatischen Teil des Kultes. Sie stellen die Mehrheit der Geweihtenschaft dar und sind meist in Khunchom und Al'Anfa zu finden. Sie sehen sich in der Pflicht, für Kors Klientel da zu sein, für die Gladiatoren der Arenen und die gläubigen Söldner. Ihnen ist durchaus die blutige Seite Kors bekannt, doch glauben sie, dass Kor sich stark von den Prinzipien Xarfais unterscheidet, denn anders als der Erzdämon will Kor den Sieg nicht um jeden Preis und kennt vor allem die Spielregeln des Krieges. Nur ganz selten ist ein Jünger des Guten Goldes auch dem Gold der Schwarzen Lande verfallen und steht in den Diensten der Heptarchen.

DER KOR-GLAUBE IN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Nicht nur in seinen Machtzentren Al'Anfa, Fasar und Khunchom wird Kor verehrt. Das alte Nebachot kannte den Gott **Chor**, und es scheint, als ob die Urtulamiden den Gott sehr verehrt hätten. Wegen des zwiespältigen Verhältnisses der Nebachoten zu Rondra hat der Gott in Aranien und um Perricum noch immer eine nicht geringe Anhängerschaft.

Den Echsen ist er unter dem Namen **Kr'Thon'Chh** bekannt und ist einer der H'Ranga: Noch heute gibt es Anhänger dieser Gestalt des Kor unter den Echsen. Die Gjalskerländer kennen **Fekorr**, bei dem es sich vielleicht um eine Verschmelzung von Phex und Kor (und Firun) handelt, wobei die Aspekte Phexens hier deutlich überwiegen.

'häppchenweise' zu besiegen, wenn möglich mit neun Streichen des rituellen Speers, dabei auch eigenes Blut zu vergießen – und schließlich zu triumphieren.

Aus diesem Grund meiden Kor-Geweihte schwere Rüstungen, obwohl sie ihnen, speziell auf Kriegszügen, nicht untersagt sind.

Kor-Geweihte opfern vor einem guten Kampf regelmäßig ein wenig von ihrem eigenen Blut, indem sie sich eine kleine Wunde zufügen. Kernelement aller Bitten, Gebete und Weiheformeln ist das Blut: Tieropfer oder das Blut des Geweihten selbst sind wichtige Gaben an den Söldnergott. Eine Opferung des zehnten Fingers, meist der kleine Finger der linken Hand, zur Weihe ist obligatorisch.

Es ist dem 'Geifernden Schnitter' ein Graus, die Sterblichen jammern um die Verlängerung ihres derischen Daseins bitten zu hören. Daher ist es für einen Kor-Geweihten, sollte er unterliegen, ein Bedürfnis, sich 'dem Unbarmherzigen' selbst darzubringen. Viele pragmatische Geweihte töten sich jedoch nicht, sondern opfern stattdessen einen Teil ihres Blutes. Dem Tod wollen sie in der Schlacht begegnen, während sie tapfer und gnadenlos kämpfen.

Jeden Kampf, der nicht als Guter Kampf erscheint, also alle längeren Kriegszüge mit umständlicher Logistik, fremden Kommando-Hierarchien oder Plünderungsverboten, lassen sich die Geweihten auf Heller und Kreuzer nach den Buchstaben des *Khunchomer Kodex* mit Gold für ihren Tempel vergelten – und wehe dem Auftraggeber, der versucht, eine von Kor-Geweihten geführte Söldnereinheit um ihren Sold zu bringen: Das wird ein *Guter Kampf*.

Wenn sie einen eigenen Söldnerhaufen anführen, kommandieren die erfahrensten Geweihten ein Banner von 50 Kämpfern, jüngere Geweihte oder Akoluthen dienen als Adjutanten, Leutnants und Lanzenführer.

TRACHT UND WAFFEN

Die Rüstung und Bewaffnung der Geweihten ist keineswegs einheitlich, und viele Geweihte bevorzugen die ihrem bisherigen Gewerbe vertrauten Söldnerwaffen. Der rituelle Korpispeiß ist eine zweihändig geführte Infanteriewaffe, die nur den Geweihten des Kor zusteht.

Allen Geweihten gemein ist der blutrote Mantel, den entweder der schwarze Mantikor (universell), der schwarze Panther (Al'Anfa), der Korpispeiß (Fasar) oder das neunfach geschachtelte Feld (Khunchom) ziert, dazu ein geschwärzter Helm mit langem, dunkelrotem Helmbusch. Die meisten Kor-Geweihten tragen geschwärmte Rüstungsteile und alle, Männer wie Frauen, scheren ihr Haupthaar vollständig ab. ('Freundlichen' Hinweisen, dass ihre Farbwahl doch sehr an die der Borbaradianer erinnere, können sie übrigens sehr wenig Freude abgewinnen.)

Ansonsten bemühen sich Kor-Geweihte, ein unnahbares, kaltes Verhalten zu zeigen, um dem Karfunkelherz ihres Gottes Achtung zu zollen.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Geweihter des Kor wird man nicht aus einem Jugendwunsch oder auf Betreiben der Eltern. Das innere Sehnen nach dieser Berufung kann nur durch eine Verbundenheit mit 'Rondras Scharfrichter' während eines Guten Kampfes erzeugt werden. Daher bildet die Kor-Kirche keine Jugendlichen zu Geweihten aus. Es ist aber durchaus nicht ungewöhnlich, wenn sich junge Gladiatoren, Soldaten oder Söldner nach ersten Erfahrungen auf dem Schlachtfeld für eine Weihe und den Dienst am 'Blutigen Schnitter' entscheiden. Sprich: Nur die Spätweihe ist die Möglichkeit, in den Dienst des Drachensohnes zu treten; diese ist jedoch gegenüber den Regeln der Sonderfertigkeit leicht modifiziert (WdH 227, 293). Das Noviziat dauert ein Jahr.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Guter Kampf: Kor-Geweihte haben die Pflicht, nach dem 'Guten Kampf' zu streben. Ein blutiger Kampf ist ein guter Kampf, deshalb halten sie nicht viel von Heilung, auch nicht von Heilzauberei. Wann immer sie darauf verzichten können, lehnen sie jegliche Form der Behandlung ab. Nur wenn ihr Überleben wichtig für die Erfüllung des Auftrages ist, machen sie Ausnahmen.

Gutes Gold: Kor-Geweihte sollen sich, wenn die Anforderungen ihrer Aufgabe keinen Guten Kampf beinhaltet, mit gutem und verdientem Gold nach dem Khunchomer Kodex auszahlen lassen. Auch Loyalität zu dem Auftraggeber gehört dazu, ebenso wie diejenigen zu bestrafen, die zu Deserteuren werden.

Gnadenlosigkeit: Ein Geweihter jammert nie um Gnade und gewährt auch nur in den seltensten Fällen selbst welche.

Söldnerethik: Ein Geweihter des Kor achtet darauf, dass man während des Krieges oder einer Schlacht die Gesetze der Söldnerethik einhält. Er geht gegen Schändungen (sowohl von Menschen, als auch gegenüber Dingen) vor, da es die Söldnerethik verbietet (Plünderungen sind jedoch erlaubt, da es hier Richtlinien im Kodex gibt). Auch ist er verantwortlich für Kors Gefolgsleute (Söldner und Gladiatoren) und tritt für deren Rechte ein.

ZITATE

»Wer nicht weiß, was ein Schlachtfeld ist, der sollte nicht von Krieg reden.«

»Ich bin gut – und du bist tot.«

»Kor! Kor! Kor! Kor! – Sieg oder Tod! – Sturmbanner vor!«

MIRAKEL UND LITURGIEN DER KOR-KIRCHE

Roter oder schwarzer Rauch umwabert die Altäre, und zumindest ein entsprechendes Pulver führt fast jeder Geweihte mit sich. Ansonsten neigen alle Rituale dazu, laut und prahlerisch vorgetragen zu werden und die ganze Bandbreite der Beinamen Kors aufzuzeigen. Der Geruch frischen Blutes, Waffengeklirr und Schlachtenlärm sind beim Wirken der Wunder bisweilen zu vernehmen.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK; Ausweichen, *Infanteriewaffen* und ein weiteres bewaffnetes Nahkampftalent; *Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Menschenkenntnis, Überzeugen, Kriegskunst, Fahrzeug Lenken (Streitwagen)*
Mirakel-: Heilkunde-Talente, Gabe *Gefahreninstinkt*

DIE LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Märtyrersegen, Neun Streiche in Einem, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

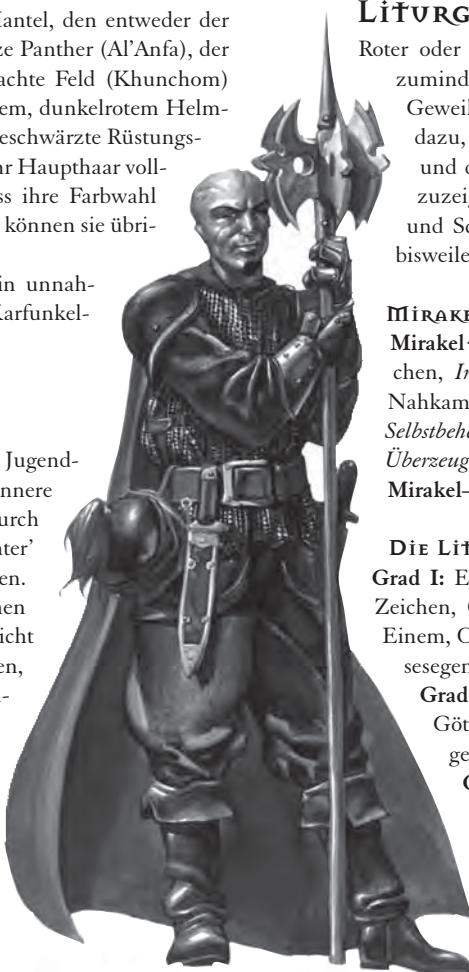
Grad II: Das Schwarze Fell durch das Rote Blut, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration

Grad VI: Großer Weihe-segen der Waffe



UNBERECHENBAR WIE DIE SEE – DIE KIRCHE DES EFFERD



EFFERD FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Wasser, Meer, Luft, Regen, Wolken, Gezeiten, Sturm, Fischfang, Schifffahrt

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: hauptsächlich an den Küsten und in Mittelaventurien

Weltliche Aufgaben: Schiffe einsegnen, Regen erbitten, Stürme mildern, Quellen finden, Fischfang verbessern, Schutz vor Seeungeheuern

Wichtige Tempel: Bethana, Perricum, Harben, Albenhus, Grangor, Brabak

Feiertage: Tag des Wassers (1. Efferd), Fischerfest (30. Efferd)

Sternbild: Delphin

Beinamen: Herr der Gezeiten, der Launenhafte, der alte Gott, der Unberechenbare, der Unergründliche, der Wilde und der Sanfte

Alveraniare, Heilige, Erwählte: die zwölf Winde, Swafnir, die Drei Delphine, Lata die Drachenschildkröte; Sankta Elida von Salza (gegen namenlose Mächte), Sankta Efferdane (gegen dämonische Mächte), Sta. Liaiella (Schutzherrin der Ertrunkenen)

Orden und Laienbruderschaften: Efferdbrüder (Gilde der Seeleute)

Heilige Talismane und Artefakte: Efferds Wasserkrug, Delphinstab, die Zwölf Tränen der Efferdane, Efferdhorn von Rethis

Heilige Orte: Efferdpfeiler (bei Olport), Neer (Strudel bei Neersand), Perlmuttertempel im Thurensee

Sinnbilder: das Kommen und Gehen der Meeresflut, des Regens und der Winde, "Gebelaus mit dir!" (Seefahrergruß, der unberechenbare

Gebelaus erschwert die Seefahrt im Perlenmeer), "den Flussvater besuchen" (verharmlosendes Sprichwort in Havena, wenn jemand vermisst wird)

Heiliges Tier: Delphin

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Blaugrün und Türkis; Pflanzen: Seerose, Zeder und Brunnenkresse; Steine: Aquamarin, Perle, Mondstein und Lapislazuli (Necker); Symbole Delphine, ineinander verschlungene Wellen- und Windzeichen

Opfergaben: Meeresfrüchte, Muscheln, Korallen, Gwen Petryl, Treibgut, Artefakte der Seefahrt u.v.m.

Kirchenstruktur: hierarchisch (s.u.), definiert sich jedoch über die heilige Individualität des einzelnen Priesters

Politischer Einfluss: gering (Verpflichtung zur Neutralität, aber Funktion als Richter)

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel (Streit ist ein erlaubtes Mittel der Diskussion.)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel (Necker als auserwählte Wesen werden akzeptiert, ansonsten anderen Kulturen gegenüber eher ablehnend)

Feindbilder: Feuer, Verseuchung des Wassers, widernatürliche Meeresungeheuer

Lehre der Kirche: Schicksalsergebenheit, Ausleben jeder Emotion

Ziele der Kirche: Besänftigung des zürnenden Efferd, sichere Seefahrt, reines Wasser

Jenseitsbild: Efferds Wasserreich (Jeder Fluss mündet ins Meer, jedes Leben endet im allumfassenden Ozean Efferds.)

Weltbild: Wasser und Wind haben vielerlei Gestalt.

Menschenbild: Viele Tropfen verbinden sich zu einer Welle.

Stärkstes Argument: »Von Wind zu Sturm, von Ebbe zu Flut – dies ist der Kreislauf der Gezeiten und des Lebens selbst.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Es gilt, den unbarmherzigen Efferd milde zu stimmen, so dass er die Gläubigen verschont und ihnen einen guten Fang, eine gute Reise etc. beschert.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Efferd gilt als strenger Gott, der sich als Herr über Wind und Wasser nimmt, was er begehrt.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Das Wasser ist das Element der Ewigkeit, das den gesamten Kosmos in Zeit und Raum erfüllt. Am Anfang erhob sich Sumu, das Land, aus dem Wasser und wurde von Los, dem Himmel, getötet. Seither trägt das lebende Wasser das tote Land auf seinen Schultern. Wasser nährt die Wurzeln der Pflanzen, Wasser rinnt über das Land und tränkt die Tiere, Wasser fällt vom Himmel und begießt die Ernte der Menschen. Ohne Wasser gäbe es keine Pflanzen, keine Tiere und keine Menschen. EFFerd ist der dritte Blutstropfen des Los, der – als er zu Boden fiel – in das Urmeer eintauchte, und das Wasser wurde sein Element. EFFerd ist der Herr aller Wasser, sein Wort lenkt die Meere, die Flüsse und den Regen. Seine Macht schafft Leben, bewahrt Leben und nimmt Leben. EFFerd ist das Leben und EFFerd ist die Ewigkeit. Ohne EFFerds Wirken würde das ewige Wasser des Meeres von den Rändern der Welt hinab rinnen und eines Tages versiegen. Er schöpft mit seinen Händen die Fluten in endloser Folge zurück auf diese Welt und schafft damit die hohen Wellen.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF



DIE KIRCHE

Rhythmus und Sinn von Kommen und Gehen der Meeresflut, des Regensegens oder -fluches, der entsetzlichen Stürme auf See und an Küsten oder die gleichermaßen katastrophale Flaute, die Dürre der Wüsten und die herrlich glitzernden und Fruchtbarkeit spendenden Lebensadern des Landes, die Flüsse – dies alles sind Ausprägungen des Antlitzes Efferds, der nicht von ungefähr der 'Launenhafte', der 'Unberechenbare', aber auch 'Der Wilde und der Sanfte' genannt wird. Die *Bruderschaft von Wind und Wogen*, wie sich die Efferd-Kirche nennt, müht sich um eine Besänftigung dieses sprunghaften Gottes, um sichere Wasserstraßen zu begünstigen und efferdgefällige Handwerker wie die Fischer, Seeleute oder Bootszimmerleute zu schützen. Im Zentrum stehen die Wasserflächen, seien dies Flüsse, Seen, Ozeane oder auch Oasen. An diesen Orten werden Tempel errichtet, deren Vorsteher je nach Laune des Unergründlichen wechseln. Diese Horte der Verehrung an Wasser, Wind und Wellen stellen die Kernbereiche einer Kirche dar, die zwar hierarchisch aufgebaut ist, sich jedoch über die heilige Individualität des einzelnen Priesters definiert. Mit ihrem launenhaften Herrn als Vorbild sind die Geweihten angehalten, das Temperament nicht zu zügeln, so dass Außenstehende den Eindruck bekommen, es fehle den Priestern an Etikette und Respekt.

Die Novizen der Efferd-Kirche werden nach ihrer Tracht **Graulinge** genannt. (Für die Kinder im ersten Jahr des Noviziates verwenden die fortgeschrittenen Novizen im westlichen Aventurien allerdings gerne den Namen *Heuler*, wie man in Thorwal auch junge Seehunde nennt.) Bisweilen empfangen Hafenmeister, Leuchtturmwächter oder besonders erfolgreiche Fischer, aber auch Zimmerleute und Netzknüpfer die niederen Weißen, um als Laiendiener zu gelten. Für die Akoluthen des Efferd gibt es keine feste Bezeichnung, stattdessen stellen sie den Ehrennamen **Efferdlieb** hinter ihren Vornamen. Mitglieder der *Efferdbrüder* (s.u.) sind häufig einfache Laiendiener des Launischen.

Die **Gefährten von Wind und Wogen** (Priester) sind für die täglichen Dienste rund um das Wasser zuständig. Die Segnung von Booten und Netzen, des eingeholten Fangs, Fürbitte für gutes Wetter und sichere Überfahrt, Gebete für die Seelen der Verstorbenen und ihre Angehörigen gehören zum weniger mystischen Alltag, während das Studium von Wind und Wellen Einblicke in das unergründliche Mysterium des Gottes gewährt. So sind denn Vorhersagen über das Wetter von alten, weisen Geweihten kein Frevel an Efferd – schließlich versuchen sie nur, einen Teil des Herren zu ergründen, der seine Meinung ja auch stets wieder ändern kann.

Diese **Bewahrer von Wind und Wogen** (Praetoren) sind, anders als

»Herr über die Meere, ewiger Gott,
von dir wurden wir sicher getragen.
Du verschontest uns von Fluten und Stürmen.
Du brachtest uns einen reichen Fang.
Dir zu Ehren bringen wir Opfergaben
als Zeichen unserer unendlichen Dankbarkeit.
So wie du uns den letzten Lauf beschützt hast, so beschütze uns auch
im kommenden Jahr.
Herr über die Gezeiten, deinem allmächtigen Ratschluss vertrauen
wir uns an!«
—gehört bei einer Fischerfamilie in Nostria, neuzeitlich

in anderen Kirchen, ihren Untergebenen selten effektiv hierarchisch übergeordnet. Zwar ist die Hierarchie von oben nach unten so fester Bestandteil des Efferd-Kultes, wie der Fluss mit seinem Quell beginnt und sich in unendlich viele Arme spaltet, die schließlich alle in das Meer münden. Doch wie der Launische nicht Zorn noch Güte zügelt, lassen auch seine Priester ihrem Temperament freien Lauf, so dass es bisweilen zu lautstarken, je nach Gefilde und Thema auch handgreiflichen Auseinandersetzungen kommt, in denen dem Bewahrer deutlich die eigene Meinung klargemacht wird. Die Entscheidung über einen Fall liegt schließlich aber dennoch beim Bewahrer, dessen Richtspruch sich die Gefährten, wenn es darauf ankommt, ohne Murren fügen.

Beständig wie das Meer oder der Fluss sind die **Meister der Brandung** bzw. die **Meister des Flusses** (Metropoliten), deren Regionen *Ifirns Ozean* (Thorwal), *Meer der Sieben Winde* (Harben), *nördliches Perlenmeer* (Festum), die *Golfgebiete* (neuerdings Zorgan), *Kaukantan* (Thalusa), *Südmeer* (Brabak) und *mittellaventurisches Binnenland* (Albenhus, sowohl Altes wie Neues Reich gehören dazu, was häufig zu Spannungen führt) sind. Diese so ursprüngliche Kirche stellt die Meister jedoch nicht zur Herrschaft über ihre Tempel ab, sondern trägt ihnen die Funktion des übergeordneten Richters an. Gerade im Falle des immer zweideutigen Seerechtes, wo Chorhoper Schiffe unter havenischer Flagge in alalanischen Gewässern mit tulamidischer Besatzung fahren, werden die Meister der Brandung als übergeordnete Rechts- und Beurteilungsinstanz gerufen, deren Empfehlungen schon so manchen Konflikt gelöst haben. Für die innerkirchliche Schlichtung sind sie allerdings mindestens ebenso nötig, um Streitereien und Missverständnisse zwischen den Tempeln zu beruhigen.

Der **Hüter des Zirkels** (Patriarch), der in Bethana residiert, schließlich gilt als höchster Eingeweihter in die Mysterien Efferds, als jene Person, die den Unergründlichen am ehesten zu verstehen vermag – in der Kirche ein fast halbgottähnliches Attribut, zumal der Hüter als direkter Auserwählter gilt. So geht mit dieser Würde denn auch ein geradezu kryptischer Geisteszustand einher, und niemand vermag zu sagen, was der Hüter warum als nächstes zu tun gedenkt.

DIE TEMPEL

Efferd-Tempel sind in der Regel eindrucksvolle Bauwerke. Häufig werden sie in der Nähe von Gewässern erbaut (zum Teil direkt über, in oder an den Gewässern, so dass sich Wasser im Tempelraum befindet), manchmal als Fachwerkhäuser, manchmal als nachgebildete Schiffsrümpfe und oft mit nautischen Malereien verziert. Dieser Reichtum überrascht nicht, denn Efferd werden traditionell zahlreiche Opfergaben dargebracht: nicht nur von den einfachen Fischern, Netzknüpfern und Matrosen, sondern auch von reichen Reedern, Seeoffizieren und Schiffsbauern.

WEIHEGRADE		
Funktion	Titel	Tracht
Novize	Graulung	graue Leinenkutte
Akoluth	Beiname 'Efferdlieb'	Delphintätowierung auf dem Handrücken
Priester	Gefährte von Wind und Wogen	Kragen- und Gürtelschmuck aus Schildpatt und Perlmutter
Praetor	Bewahrer von Wind und Wogen	Manschetten und Stirnband aus Blutrochenhaut
Metropolit	Meister der Brandung / des Flusses	Tiara aus Schildpatt und Walbeinarmreife
Patriarch	Hüter des Zirkels	schildpattbeschlagene und perlenverzierte Robe, Tiara aus Blutrochenhaut, Delphinstab

DER EFFERD-DIENST

Auch die Gottesdienste gestalten sich prunkvoll. Meist herrscht in den Tempeln ein mystisches, blaugrünes Licht, ausgestrahlt von Gwen-Petryl-Steinen, denn Feuer ist verboten. Im Tempelraum, der mit den zahlreichen Gaben der Gläubigen ausgeschmückt ist, rufen die Priester die Gnade ihres Gottes herab, wie es seinem launischen Temperament wohlgefällig ist. Schon viele Besucher haben einen Gottesdienst des Launischen mit einem Sturm verglichen, der langsam aufzieht, wütet und sich schließlich abschwächt und beruhigt.

DIE FEIERTAGE

Besondere Tage im Kirchenjahr sind der *Tag des Wassers* am 1. Efferd und das *Fischerfest* am 30. Efferd. Am Tag des Wassers, dem höchsten Feiertag Efferds, finden in vielen Hafenstädten Prozessionen statt. Einige Geweihte demonstrieren Efferds Gnade durch das BEGEHEN DER HEILIGEN WASSER (siehe Seite 263). Es kommt zu wundersamen Regenfällen, und häufig werden weiße Delphine in Küstennähe gesichtet. Am Efferdpfeiler vor Olport werden kleine Schiffsmodelle geopfert, um den Gott gnädig zu stimmen.

Das Fischerfest ist der Feiertag der Fischer und Seefahrer. Jeder Gläubige opfert dem Gott des Meeres und betet für die Seelen der Ertrunkenen. Außerdem wird das rituelle Ende der schiffbaren Jahreszeit eingeleitet, auch wenn im aventurischen Süden weiterhin Schiffe verkehren.

Die *Regatta der Sieben Winde* von Teremon nach Rethis ist eher ein sportlicher Wettstreit, der von den Efferd-Geweihten der Zyklopeninseln jedes Jahr am letzten Windstag des Peraine-Mondes ausgerichtet wird.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Ähnlich wie in der Rondra-Kirche gibt es im Kult des Efferd viele Berührungspunkte mit den Kompetenzen der weltlichen Herrscher. Hat etwa eine Schiffsbesatzung gegen die Gesetze Efferds verstoßen, haben sich brabakische und alananische Schiffe eine Schlacht geliefert, wird ein Schlichter im Falle der Kaperfahrt benötigt oder ein Priester für die gefährliche Fahrt in die Blutige See, verflechten sich die Belange der Kirche mit denen der Länder entlang der Meere und Flüsse. Doch wie die Priester der Rondra bewahren die Geweihten Efferds Neutralität in der Politik. Befinden sich Geweihte an Bord von Schiffen, die in Gefechte mit anderen Staaten verwickelt werden, rufen sie ihren Herrn sicher nicht darum an, mit Wind und Strömung für einen von beiden Partei zu ergreifen; nein, jeder, der Efferds Meer befährt, ist gleichermaßen in seiner Hand, und es ist an den Priestern, dafür zu sorgen, dass seine Gesetze nicht gebrochen werden.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Angeblich brachten güldenländische Siedler Efferds **Wasserkrug** mit nach Aventurien. Der blau glasierte, irdene Krug trägt feinste Maleisen unbekannter Farbe, die Efferd in verschiedenen Szenen in seinem Element darstellen. Mit der Kraft des Kruges kann man schier unerschöpfliche Mengen Wasser gewinnen – sei es, um einen Brand zu löschen oder um Durstige zu stillen.

Nach den Chroniken des Efferd-Kultes überreichte der Herr der Gezeiten selbst den **Delphinstab** der ersten Hüterin des Zirkels als Insignie. Dieser Stab von achteinhalb Spann Länge ist aus Walbein gefertigt und läuft an der Spitze in einen springenden Delphin aus. Es heißt, dass der Stab es dem Hüter ermöglicht, größere Kräfte beim Wirken von Wundern und Mirakeln freizusetzen. Außerdem vermag er, Schwärme von Delphinen zu rufen und über Stürme zu gebieten. Die **Zwölf Tränen der Heiligen Efferdane** sind zwölf blaugrüne, durchscheinende Steine in Tränenform, die der Sage nach aus den Tränen der Heiligen Efferdane entstanden. Die Präsenz dieses Arte-

fakts schützt auf See vor der Macht Charyptoroths und ihrer Dämonen. Mirakel und Liturgien werden erleichtert und in der Wirkung verstärkt.

Jüngstes Artefakt ist das **Efferdhorn von Rethis**, das ein Necker am 15. Efferd 1017 BF dem Tempel zu Rethis überreichte. Nach einer Vision wurde das Horn nach Vallusa gebracht, wo es im Kampf gegen die dämonischen Bewohner der Blutigen See eingesetzt wird. Bläst man in das Horn hinein, so vermag sein Klang alle Dienerkreaturen Charyptoroths zu lähmen.

HEILIGE ORTE

Der **Efferdpfeiler** vor der Küste Olports ist eine Felsformation, an der lange Zeit Schiffe verunglückten. Seit an dieser Stelle regelmäßig dem Meeresgott Opfer dargebracht werden, hat sich kein weiteres Unglück ereignet.

Vor der Stadt Neersand, an der Walsachmündung, befindet sich der **Neer**, ein großer, gefährlicher Strudel. Die örtliche Geweihtenschaft sieht in ihm ein Heiligtum Efferds. Besorgnis erregend ist allerdings, dass auch die Anhänger Charyptoroths in ihm einen heiligen Ort sehen.

Der **Tempel der Rauschenden Wasser** zu Albenhus ist ein göttliches Wunderwerk vom Rang des Bjaldorner Firun-Tempels und der Wehrmauer von Vallusa. Es ist der größte Binnentempel des Efferd.

Zu Füßen der Darpatfälle befindet sich das **Kloster Efferdsang**, das schönste aller Binnenkloster des Meeresgottes und beliebte Pilgerstätte.

Grangor besitzt einen großen **Pilgertempel**, der seit der Gründung der Stadt besteht und durch die vielen Katastrophen, die Grangor im Laufe der Jahre ertragen musste, zu großer Bedeutung gelangt ist.

HEILIGE UND ALVERANIARE

Schutzpatronin gegen die Mächte des Namenlosen ist die **Heilige Elida von Salza**, eine Geweihte, die in den Dunklen Zeiten einige Kornschiffe durch die Stürme der Namenlosen Tage sicher in den Hafen der Hunger leidenden Stadt Brabak führte.

Die **Heilige Efferdane** war der Legende nach eine vom Schicksal geplagte Frau, die ihre zehn Kinder und ihren Mann auf See verlor. Ihre Tränen verwandelte Efferd in zwölf Steine, die heute als Schutz gegen die Macht Charyptoroths dienen.

Als Schutzherrin der ertrunkenen Seeleute wird die **Heilige Liaiella** sowohl von der Efferd-Kirche wie auch von den Boron-Gläubigen als Heilige geführt. Die Neckerin gewann das Herz des Totengottes, so dass dieser sie an seine Seite holte. Sie verehrt man vornehmlich an der albernischen Küste.

Zum Gefolge Efferds werden die **Zwölf Winde** gezählt, von denen der ruhige Westwind **Beleman**, der sturmgewaltige **Rondrikan** und der unberechenbare **Gebelaus** die bekanntesten sind. Welche zwölf Winde nun genau zum Gefolge gezählt werden, ist je nach Region unterschiedlich.

In Thorwal verehrt man die **Drei Delphine Ragna, Ragnild und Rangnid**, die als Lieblinge Efferds Wundertaten in seinem Namen vollbringen. Ragna beherrscht die Winde, Ragnild lenkt die Wellen, und Rangnid schickt den Nebel.

Lata die Schildkröte erschien kurz nach der verheerenden Flut in Havena und siedelte sich in einer Kaverne unter dem Efferd-Tempel an. Sie verfügt über fremdartige, wundersame Kräfte von beträchtlicher Macht und wird in Havena als heiliges Wesen verehrt.

Welche Rolle im Gefolge Efferds der **Flussvater** spielt, ist umstritten. Er gilt als mächtiger Herrscher der Feenwelt, sein Gebiet erstreckt sich entlang des Großen Flusses. Um ihn ranken sich zahlreiche Sagen, der Geweihtenschaft jedenfalls gilt seine Verehrung als lästerlich. Es heißt, sein Palast läge im südlichen Teil des Flussdeltas.

DER EFFERD-GLAUBE IN DEN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Während man in den mittelländischen Gebieten (in denen sich die Gildenländer ansiedelten) Efferd anruft (mit nur kleineren, regionalen Ausprägungen der Sicht auf den Gott selbst) und um Milde bittet, existiert eine direkte Verehrung des Launenhaften im thorwalschen Kult überhaupt nicht. Efferd gilt ihnen als wesenlose, unergründliche Macht, gar als das Element Wasser selbst und der ewige Richter über Menschen und Götter. An seiner Statt wird der Gottwal Swafnir angerufen. Unter dem Namen Zwanfir kennen den die Gjalsker diesen als Gott des Todes, dessen Reich am Grund des Eisozeans liegt. Die Tulamiden sehen Efferd zwiespältig. Sie verehren die Flüsse, allen voran Gadang und Mhanadi, als Spender des fruchtbringenden Wassers für den Reisanbau und den Patron des Fischfangs, fürchten Efferd aber als Seefahrer auf dem Perlenmeer. So werden üblicherweise die Winde um Hilfe angerufen, und Efferd gilt als eifersüchtiger Herrscher des Meeres, gegen den man sich beweisen muss und der durchaus grausam sein kann. Bei den Orks der Schurachai gilt Efrun als die Naturgewalten verkörpernde Gott, der gegen die 'Wolfsfeinde' einen ewigen Kampf führt. Und in Myranor kennt man den heute weitgehend bedeutungslosen Gott Ephar, einst der übellaunige Herr des Wassers.

RICHTUNGEN UND STRÖMUNGEN

Große Unterschiede in der Denkart der einzelnen Geweihten ergeben sich schon daraus, in welchem Landstrich sie ihren Dienst verrichten, ob an den Küsten, im Binnenland oder gar an den Rändern der Wüsten. Jeder dieser Geweihten hat völlig andere Probleme, mit denen er zu kämpfen hat, und das formt selbstverständlich auch die Meinung des einzelnen Priesters. Darüber hinaus existieren zwei weitere große Lehrmeinungen. Während die **Mystiker** danach streben, ihrem Gott durch Kontemplation nahe zu sein, das Wesen zu ergründen und sich seinen Launen auszuliefern, halten die **Pragmatiker** genau dies für unnützlich: Nicht ohne Grund werde Efferd der Unergründliche genannt, und allein der Versuch eines Menschen, das göttliche Wesen verstehen zu wollen, grenze an Frevel. Die pragmatische Schule kümmert sich in erster Linie um die Segnung von Schiffen, Booten und Fischernetzen. Zudem führt sie die Ertrunkenen in Efferds Wasserreich.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Da Efferd Schutzgott vieler albernischer Adliger, sogar des Königshauses, ist, verwundert es nicht, dass **Efferdan ui Bennain** (geb. 984 BF), jüngerer Bruder Cuanus und damit Onkel Königin Invhers, sich dem Studium der ozeanischen Tier- und Pflanzenwelt verschrieb. Im Jahre 1022 BF empfing er angeblich gleichzeitig von Efferd Noviziat, Weihe und Erhabenenwürde. Er gilt als ruhig und besonnen und zeichnet sich durch eine konsequente Linie aus, die für den Schutz der Necker und den Kampf gegen die dämonische Widersacherin steht. Nachdem sie zwanzig Jahre an der Spitze der Efferd-Kirche stand, wurde die launische und herrische **Larona Seeträumerin** (geb. 957 BF) zurück in ihren Heimattempel nach Havena berufen. Obwohl sie nur als einfache Geweihte dient, gilt ihr Wort nach wie vor viel. **Goswin Orezarson** ist Meister der Brandung für Ifirns Ozean. Der weltfremde, sprunghafte Mann hat seine Berufung in der Durchset-

ÜBERSICHT DER KIRCHLICHEN PERSÖNLICHKEITEN (STAND: 1031 BF)

Efferdan ui Bennain (Hüter des Zirkels, Bethana)
Goswin Orezarson von der Himmelsreiter-Otta (Meister der Brandung von Ifirns Ozean, Thorwal)
Connar von Quintian-Quandt (geb. 969 BF; Meister der Brandung für das Meer der Sieben Winde, Harben)
Vanjescha Karjensen (Meisterin der Brandung des nördlichen Perlenmeers, Festum)
Khorena Mondreios (Meisterin der Brandung der Golfgebiete, Zorgan)
Faramud ben Benayman (Meister des Flusses für Kaucatan, Thalusa)
Emmeran Tralopper (Meister der Brandung des Südmeeres, Brabak)
Quelina von Salmfang (Meisterin des Flusses des Binnenlandes, Albenhus)

zung des Banns gegen den Handel mit Glorania gefunden. Er gebietet über ein beeindruckendes Tempelschiff, mit dem er oft zur Meditation weit aufs Meer hinaus fährt (vgl. **Efferds Wogen** 172). Ebenfalls wie Efferdan eine Spätgeweihte ist **Ladwenja von Tsastrand** (geb. 980 BF), die zuvor jahrelang in Stoerrebrandts Flotte diente. Aufgrund ihrer strategischen Kenntnisse führt sie den kämpfenden Zweig der Efferdbrüder. Die ausdauernde, dogmatische Ladwenja lässt überall an der aventurischen Ostküste nach Freiwilligen für ihre Schiffe suchen.

DIE EFFERDBRÜDER

Auch als 'Gilde der Seeleute' werden die Efferdbrüder bezeichnet (Größe: riesig; Wappen: weißer, springender Delphin über einem weißen Kreuzknoten auf blauem Feld), die in allen größeren Hafenstädten Aventuriens zu finden sind und deren örtliche Vorsteher üblicherweise Akoluthen der Efferd-Kirche sind. Die Aufgaben des Laienordens sind vielfältig; er hat sich dem Dienst an den Matrosen verschrieben. Man gewährt mittellosen Seeleuten Unterkunft und Speisung, trifft Heuerabsprachen mit vielen Reedereien, führt Schiffsregister, und im Falle einer Schiffshavarie obliegt es den Efferdbrüdern, sich um die Hinterbliebenen der verschollenen Seeleute zu kümmern. In Havena, dem Gründungsort und Hauptsitz des Ordens, gibt es gar eine eigene Ordensschule, in der die Kinder Ertrunkener unterrichtet werden. Nicht wenige von ihnen fahren später selbst zur See oder lassen sich gar Efferd weihen.

Die Efferdbrüder unterhalten aber auch Schiffe zum Kampf gegen die Feinde der Blutigen See. Diese Schiffe sind Spendengaben von Großreedern, die auch einen Großteil der Besatzung stellen. Diese 'Bewaffneten Efferdbrüder' stehen unter dem Kommando von Ladwenja von Tsastrand, die zuvor etliche Jahre Kapitänin eines bewaffneten Holkens der Stoerrebrandt-Flotte gewesen ist. Zu ihren Aufgaben gehören Patrouillen entlang der Küsten, die Rettung Schiffbrüchiger, der Geleitschutz für Handelssegler und, Seite an Seite mit mittelreichischen und bornländischen Schiffen, der Kampf gegen die Piraten der Blutigen See.

WECHSELHAFT WIE DIE SEE – DIE GEWEIHTEN DES EFFERD

Efferd-Geweihte sind schwer zu durchschauen. Die für gewöhnlich ruhigen und friedlichen Priester können schlagartig die Stimmung wechseln, ohne dass ein gewöhnlicher Sterblicher den Grund ihres Stimmungsumschwungs zu erkennen vermag. Aus diesem Grund begegnet man ihnen in der Regel mit Vorsicht und Distanz. Für einen

Geweihten gibt es verschiedene Möglichkeiten, sein Leben zu gestalten. Er kann in einem Tempel dienen, eine Pilgerstätte beaufsichtigen, aber auch dem Lauf des Wassers folgen und durch die Lande

Ein Bootssegen

Die Einsegnung eines fertig gestellten Bootes ist ein großes Fest für die ganze Dorfgemeinschaft. Das Boot, das noch an Land liegt, wird mit Bändern geschmückt, auf die Muscheln aufgedruckt wurden. Mit Kreide werden Fische und Delphine an den Rumpf gemalt. Netze werden aufgespannt, in die allerlei bunte Fundstücke gehängt werden.

Während die Gläubigen den Choral 'Du regnest' anstimmen, segnet der Efferd-Geweihte nacheinander Bug, Heck, Mast und das Segel des Bootes mit zuvor geweihtem Wasser. Anschließend spricht er die Worte: »Efferd, großer Gebieter der Meere, Herr über Wind und Wellen! Trage dieses Boot über die Wasser und behüte all jene, die auf ihm fahren!«

Es folgen Gebete und Bitten der zukünftigen Mannschaft, die im Wechsel von den restlichen Gläubigen zur Bekräftigung wiederholt werden. Die Mannschaft zieht das Boot dann ins Wasser. Sollte das Wasser durch undichte Stellen des Rumpfes treten, das Boot kentern oder ähnliches, so wird dies als ein Zeichen Efferds gedeutet, der dem Boot den Segen verweigert – es wird wieder an Land gebracht und komplett zerstört.

Dieser Brauch des Boots-Segens wird aventurienweit gepflegt und unterscheidet sich regional nur in einigen Ausprägungen, vor allem was die Gebete betrifft.

reisen. Begegnen kann man Efferd-Geweihten fast überall, auch im Binnenland. Dort sind sie auf Reisen, um Brunnen und Quellen zu segnen oder um nach Wasseradern zu suchen, die zur Trinkwassergewinnung angezapft werden können.

Tracht

Die Roben der Efferd-Geweihten sind in der Regel blau, blaugrün oder türkis, häufig ist ein kompliziertes Schuppenmuster hineingewebt. Sie haben weite Ärmel und teilen sich unterhalb der Gürtellinie in mehrere Streifen. Kragen und Gürtel sind mit Schildpatt oder Perlmutter verziert. Darunter werden Beinkleider der gleichen Farbe getragen.

Darüber hinaus verzieren die Geweihten ihre Gewänder gerne mit allerlei Dingen, die sie im Meer oder einem großen Fluss gefunden haben, wie Muschel- oder Schneckenkochen, Fischbein oder Panzerteilen von Hummern und Krabben oder gegerbter Fischhaut.

Wenn die Geweihten sich bewaffnen, führen sie normalerweise einen geweihten Dreizack, den *Efferdbart*, aber auch das Entermesser oder ein Dolch sind nicht ungewöhnlich. Rüstungen werden üblicherweise nicht getragen.

Ausbildung und Weihe

Im Alter von etwa 12 Jahren werden geeignete Mädchen und Jungen ins Noviziat aufgenommen. Bisweilen waren sie schon vorher in der Obhut der Efferd-Kirche, wie beispielsweise in der Efferd-Schule zu Havena. Schon früh werden die 'Graulinge' in den Alltag der Geweihten eingebunden: Sie werden auf See mitgenommen, um erste Übungen zur Orientierung und Schiffskunde zu absolvieren, sie verrichten kleinere Handwerksarbeiten, bisweilen ziehen sie auch auf Pilgerfahrt mit, wenn ihre Lehrer aufbrechen.

Zum Ende des Noviziats muss jeder angehende Geweihte eine Prüfung bestehen. Diese kann je nach Region darin bestehen, alleine aufs Meer hinauszurudern und zurückzufinden, einen Tauchgang zu unternehmen oder in der Ödnis Wasser zu suchen. Der Lehrer ist bei dieser Prüfung stets dabei und bricht diese ab, wenn der Grauling in Lebensgefahr gerät. In diesem Fall steht dem gescheiterten Anwärter

ein weiteres Jahr Noviziat bevor. Mit der Weihe wird dem jungen Geweihten feierlich seine Robe überreicht.

Gebote, Verbote und Ideale

Feuerbann: Vermeide offenes Feuer, entzünde keine Flammen und dulde in den Tempeln des Herrn auch kein offenes Licht.

Ernährung ohne Feuer: Verspeise nichts, was auf dem Feuer gegart oder geräuchert wurde, und nichts, was vom Delphin, vom Wal oder von der Robbe kommt. Wohl aber speise mit Freuden alles, was Efferd dir schenkt. (*Anmerkung:* Für einige Fanatiker verbietet sich sogar der Verzehr von Brot, von Tees und auf dem Feuer erhitzten Suppen. Allerdings wird dieses Speisegebot – eins der wenigen, das im Zwölfgötterkult existiert – nicht überall gleichermaßen streng befolgt.)

Schicksalsergebenheit: Akzeptiere die Befehle deines Vorgesetzten wie die Launen des Herrn.

Ausleben der Emotionen: So, wie du es gewohnt bist, Launen zu ertragen, so gib auch deinen eigenen Launen freien Raum, sei es Zorn, Schmerz, Trauer oder Freude.

Zitate

»Es gibt zwei Arten von Wasser: das eine erfrischend und süß, das andere salzig und bitter. Aber dennoch nähren euch beide Wasser, kühlen euch, tragen euch.«

»Folge dem Willen des Wassers, wie das Wasser dem Bett des Flusses folgt.«

»Wer Kraft im Gebet findet, hat die Kraft, dem Sturm zu trotzen.«

Mirakel und Liturgien

Bestandteile von Liturgien des Efferd können so unterschiedlich sein wie die Launen des Gottes selbst. Meditation und Trance werden hier als Anfang des eigenen Geistes im großen Meer der Gläubigen zelebriert, Meeresgetier dargebracht, das dann wieder als Teil des Kreislaufs an das Meer zurückgegeben wird, lauthals Winde und Strömungen angerufen, mit geweihtem Wasser gesegnet, auf Muscheln und Nebelhörnern geisterhafte Töne hervorgebracht und Aquamarine und Schildpatt sowie Treibgut und Teile gestrandeter Schiffe oder Fundstücke aus versunkenen Städten geopfert.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: IN, GE, KK, KO; *Schwimmen, Sinnenschärfe, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Boote Fahren, Seefahrt, Zimmermann*

Mirakel-: alle Tätigkeiten, die irgendwie mit Feuer zu tun haben, vor allem *Alchimie, Glaskunst (Glasbläserei), Grobschmied, Hüttenkunde, Kochen und Metallguss*

Die Liturgien

Grad I: Eidsegen, Feuersegen (wenn auch so gut wie nie angewendet), Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

Grad II: Anrufung der Winde, Gesang der Delphine, Gesegneter Fang, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Hashnabiths Flehen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Ruf der Gefährten, Segen des Plättlings

Grad III: Anrufung Nuiannas, Azilas Quellgesang, Begehen der Heiligen Wasser, Bootssegen, Efferdsegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegen, Quellsegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Gruß des Versunkenen, Indoktrination, Ordination, Schiffssegen

Grad V: Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke

FREI IST, WER FREIHEIT FORDERT – DIE KIRCHE DES SWAFNIR



SWAFNIR FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Kraft und Mut, das Meer als 'persönlicher Gegner', kämpferische Seefahrt, abenteuerliche Reisen, Ungestüm und Jähzorn, Weisheit, Swafskari (Walwut, Blutrausch), die Thorwaler, Ehrbarkeit und Treue

Gottheit: Swafnir (ebenfalls verehrt: Ifirn, Firun und Travia, als Urgewalten Efferd (Meer), Rondra (Sturm) und Sumu (Erde))

Schöpfungslehre: Los / Sumu

Verbreitung: vornehmlich bei Thorwalern, innerhalb und außerhalb Thorwals. Einige Anhänger unter zwölfgöttergläubigen Seeleuten und Seesoldaten (dann als Sohn Efferds und Rondras).

Weltliche Aufgaben: Pflege thorwalscher Traditionen, Bewahrung von Überlieferungen und Sagas, Ausbildung von (Hoch-)Seefahrern, Hut der Swafnir-Kinder, Rat und Richtsprüche, Schiffssegnungen, Initiation, Kartographie

Wichtige Tempel: Olport, Thorwal, Prem, Festum, Llanka, etliche Efferd-Tempel haben einen Swafnir-Schrein, so z.B. Al'Anfa und Havena

Feiertage: Tag des Wassers, auch Swafnirtag (1. Efferd, Freudenfest mit Bootsrennen und Wettspielen)

Sternbild: keines

Beinamen: Gottwal

Heilige Orte: Der Gottwal kennt keinen festen Ort, an dem man ihm begegnen kann, frei durchstreift er die Meere. Im *Jurgalied* ist allerdings eine mythische paradiesische Insel beschrieben, etwa auf halbem Weg zwischen Hjalldingard und Nordaventurien, die man Swafnirs Eiland nennt, deren Lage jedoch kein Lebender kennt.



Sprachliches: Die Worte "Bei Swafnir!" sind schnell ausgesprochen, aber auch wenn es kein Eid ist, sollte man eine so bekräftigte Aussage in Gegenwart eines Thorwalers nicht in Zweifel ziehen.

Heiliges Tier: Pottwal (angeblich streift Swafnir selbst als ein solcher durch die Meere, um die Seeschlange Hranngar zu bekämpfen), andere Wale und Delphine

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Blau, Weiß und Rot

Opfergaben: selbst gefangene (Raub-)Fische und große Oktopoden, seltene Muscheln, geschnitzte Figuren (oft Schiffe oder Wale) aus Bernstein, Bein oder Holz, Trankopfer, Blut, besondere Beutestücke, feierliche Gelübde

Kirchenstruktur: dezentral

Politischer Einfluss: innerhalb der thorwalschen Kultur sehr groß, außerhalb gering

Hierarchie innerhalb des Glaubens: gering, praktische und karmale Autorität zählen mehr als die Jahre des Dienstes; nur einfach geweihte Priester und Akoluthen, keine höheren Weihegrade außer dem Ehrentitel des Hohepriesters

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: üblicherweise groß, man zeigt ein wohlwollendes bis gleichgültiges Verhalten, jedoch verbissener Widerstand gegen Bekehrungsversuche; fremde Götter werden geachtet, sofern sie nicht als Feinde gelten; der Praios-Kult wird abgelehnt, aber nicht verfolgt, der Glaube an Rastullah milde belächelt.

Feindbilder: Hranngar (als Sammelbegriff für alles Erzböse, seien es Charyptoroth- und Echsenkulte oder der Namenlose) und seine stetig wachsende Brut, Seeschlangen, der Herrschaftsanspruch des Zwölfgötter-Kultes

Lehre und Ziele des Kultes: Die Thorwaler (und alle, die Swafnir ehren) sind das auserwählte Volk, das den Weltuntergang überleben wird, wenn Swafnir Hranngar zum letzten Kampf stellt und mithilfe der Thorwaler besiegt.

Jenseitsbild: Unter Kriegern und an den Küsten glaubt man, dass die Toten an Swafnirs Seite gerufen werden, um mit dem Gottwal in der Endschlacht gegen Hranngar zu kämpfen. Die Tapfersten, die als Held gestorben sind, werden dabei seine Heerführer sein. Im Binnenland oder friedlicheren Gegenden glauben die Menschen, dass sie vor dem finalen Kampf gegen Hranngar an Traviass Tafel feiern.

Welt- und Menschenbild: Die Runjas formen den Pfad jedes Menschen – Swafnir ist der Freund, der einem hilft, es zu schultern.

Stärkstes Argument: »Dies ist der Glaube der Thorwaler – und wir sind ein starkes Volk.« – »Swafnir versteht seine Kinder: Er hat Stärken und Schwächen – wie wir.«

Lebensinhalte der Gläubigen: leben, zur See fahren, feiern, kämpfen, sich seinem Schicksal mutig stellen, der Kampf an Swafnirs Seite gegen Hranngar.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: in Thorwal: Swafnir als 'großer Bruder', auf den man sich verlassen kann und dessen stillen Ernst und Mut man bewundert; in Rest-Aventurien: unter zwölfgöttergläubigen Anhängern der ungestüme Sohn Rondras und Efferds.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

Seit frühester Zeit ist Swafnir der Gott der Thorwaler: Er offenbarte sich der legendären Hetfrau Jurga Tjalfsdottir und den Hjalldingern, als sie sich auf den gefährlichen Weg über das Meer der Sieben Winde

machten, um der Tyrannei des myranischen Zweiten Imperiums zu entfliehen und führte sie an die Gestade Aventuriens. Er gilt als der 'große Bruder' der Thorwaler, so wie die sanfte Ifirn, seine Gefährtin, die 'gütige Schwester' dieses stolzen, seefahrenden Volkes ist. Er verkörpert unbändige Kraft und stille Weisheit ebenso wie Fürsorge, Treue, Ehrenhaftigkeit, Freiheit und den Mut, den Kampf über das Ende hinaus zu führen.

Ohne Swafnirs immerwährenden Kampf würden die Seeschlangen bald das ganze Meer erfüllen und selbst das Land unter sich begraben. Wenn der Gottwal siegt, werden Wellen die Welt überschwemmen,

und nur die, die gelernt haben, die Wellen zu bezwingen, werden dies überleben und auf dem Ewigen Ozean fahren.

Swafnir gilt seinen Gläubigen als gutmütiger, großzügiger Gott, mit dem man durchaus auch handfest streiten, mit dem man sanften Spott treiben oder den man zum Wettstreit herausfordern darf. Zu weit gehen sollte man aber nicht, denn der Gott ist wie seine Kinder jähzornig. Nach zwölfgöttlicher Ansicht ist Swafnir dem allgemeinen Pantheon zugehörig, ein Halbgott und Göttersohn. Man ordnet ihn eher Sumu zu, der nach seinem Vater Efferd als nach seiner Mutter Rondra schlägt.

DIE KIRCHE

Der Swafnir-Kult ist vornehmlich in jenen Gebieten vertreten, in denen zumindest eine Thorwaler Otta oder Sippe siedelt oder eine größere Gruppe Thorwaler sich als Söldner verdingt hat. Andernorts findet man seine Weihstätten in den Efferd-Tempeln der Häfen. Man kann kaum von einer richtigen Swafnir-Kirche sprechen, denn auch wenn man denselben Zielen nachstrebt und Überzeugungen folgt, sind es die einzelnen Geweihten, die zählen, und keine kirchliche Hierarchie.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Die greise **Bridgera Karvsolmfara** (*954 BF), ehemals in Thorwal und nun in Olport ansässig, ist unangefochten die Hohepriesterin des Swafnir-Kults. Bridgera hat großen Einfluss in spirituellen wie in weltlichen Angelegenheiten. Sie war es, die nach einer Vision die Abkehr der Thorwaler vom Silem-Horasedikt und die Rückkehr zum Götterglauben der Vorfahren betrieben hat.

Jurge Swafnirsgrehd (*977 BF), ein Geweihter aus Prem, gilt als Liebling Swafnirs, seit er als Kind von einem Wal aus Seenot errettet worden ist. Er ist auch über die Grenzen Prem hinaus ob seiner prophetischen Gaben bekannt. Obwohl er hohes Ansehen genießt, ist es doch unwahrscheinlich, dass er Bridgeras Erbe antritt. Zu gering ist sein Interesse an den weltlichen Aufgaben eines Swafnir-Geweihten.

DIE TEMPEL

Tempel sind zwar Orte, an denen Gläubige zusammentreffen, sie gelten aber nicht als Wohnstatt des Gottes. Demzufolge misst man ihnen nicht eine solch große Heiligkeit zu wie andernorts, und viele Feierlichkeiten finden unter freiem Himmel statt. Den Swafnir-Gläubigen gelten zudem Schiffe und die eigene Heimstatt als gesegnete Orte.

Die Tempel Swafnirs sind meist große, lang gestreckte Hallen, deren Proportionen Ähnlichkeit mit denen eines Wäles haben; der älteste und damit wichtigste ist in Olport zu finden. Swafnir-Tempel sind innen und außen reich verziert. Dutzende Generationen haben die Hallen reich mit Trophäen, Opfern und Gedenkstätten ausgestattet.

In Swafnirs Hallen finden häufig Dankesfeiern statt, vor allem nach einer glücklichen Heimkehr von See. Die Tempel werden von zumindest einem Geweihten betreut, im Winter können es auch mehr sein; im Sommer jedoch findet man die meisten Geweihten auf der Wanderschaft zu Land oder – häufiger – zur See.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Swafnir wird aventurienweit von nahezu allen Thorwalern verehrt. Den Geweihten des Walgotts wird gerne zugestanden, auch auf weltliche Dinge großen Einfluss zu nehmen. Bei Hjäldings, den Ratsversammlungen, gelten sie als profunde Ratgeber und werden gerne als Schlichter, Mittler und Richter bemüht, und niemand würde ihnen das Recht absprechen, sich in die politischen Geschäfte einzumischen – im Gegenteil. Das gilt selbst für die Oberste Hetfrau, Jurga Trondsdottir.

Die Unbefangenheit des thorwalschen Swafnir-Glaubens hat schon so manchen zwölfgöttlichen Missionar zur Verzweiflung getrieben. Auch andere Zwölfgöttergläubige staunen, wenn sie erleben, wie unbefangen und geradezu keck sich ein Thorwaler an seinen Gott wendet. Manches Gebet klingt da eher wie eine freche Herausforderung oder eine Ermahnung an Swafnir, die Seinen ja nicht zu vergessen. Swafnir schätzt es nicht, seine Gläubigen auf den Knien zu sehen – aufrecht, trotzig und voller Stolz sind sie ihm am liebsten. Auch gutmütigen Spott erträgt der Gottwal gerne und fordert dafür, dass seine Gläubigen die Wendungen des Schicksals ebenfalls mit Frohmuth nehmen. Für die Thorwaler kann es keinen Zweifel geben, dass ihr Gott ihnen treu zur Seite steht, und so sind sie denn auch begierig darauf, ihrem Gott bei seinem ewigen Kampf gegen Hranngar beizustehen, und gehen voller Todesverachtung und Heldenmut in den Kampf, wissen sie doch, dass jenen, die heldenhaft sterben, der Ehrenplatz an Swafnirs Seite sicher ist.

Die Verehrung Swafnirs ist weit weniger ritualisiert als in den meisten anderen zivilisierten Kulturen. Es bleibt dem Einzelnen überlassen, wie er diese begehrt, und Tempelbesuche sind keine religiöse Verpflichtung.

HEILIGE UND ALVERANIARE

Den Anhängern Swafnir ist es fremd, Heilige zu verehren. Sie selbst sind die Helden, die für Swafnir streiten. Dennoch gibt es legendäre Helden, wie Torstor Om, der Swafnir zu einer Wettfahrt herausforderte und ihn mit List und Kühnheit besiegte, deren Verehrung durchaus der gleichkommt, die man in anderen Ländern für Heilige empfindet.

Auch Alveraniare sind nicht bekannt. Wohl aber heißt es, der Walgott habe etliche Kinder mit anderen Göttern, Naturgeistern oder Sterblichen gezeugt, so den listenreichen und verschlagenen Ögnir, die unglückliche Freydir oder der Schwanendelphin Swanifrej, der als Götterbote gilt.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Der **Schlüssel zu Swafnirs Eiland** ist ein sagenhaftes Artefakt, das es dem Träger erlauben soll, Swafnirs heilige Insel zu finden und zu betreten. Die Art des Artefakts ist unbekannt und es gilt als verschollen.



MUT UND GEMEINSCHAFTSSINN: DIE GEWEIHTEN DES SWAFNIR

Lebensinhalt des Swafnir-Geweihten ist es, die Gemeinschaft der Thorwaler mit ihrem Gott in Wort und vor allem Tat zu festigen. Sie leben mit der Gemeinschaft, und es käme ihnen nicht in den Sinn, aufgrund ihrer Weihe Privilegien zu verlangen. Nichtsdestotrotz würde kein Swafnir-Gläubiger ihnen die gebührende Achtung verwehren.

Üblicherweise sind Swafnir-Geweihte im Winter in einem thorwalschen Ort beheimatet, wo sie entweder in einem Tempel oder im Jolskrim (Langhaus) einer Sippe oder Otta – meist der einflussreichsten Familie oder der Hetleute – leben und lehren. Von Frühling bis Herbst sind mit einer Otta unterwegs auf See oder alleine auf Wanderschaft.

Außerdem gibt es Geweihte, die sich zur Aufgabe gemacht haben, sich um die *Swafnir-Kinder* zu kümmern, jene also, die Swafnir mit der Swafskari, einer besonders ausgeprägten Form der Walwut, gezeichnet hat. Diese *Hüter der Swafnir-Kinder* kümmern sich vornehmlich um diese von Swafnir Auserwählten, denen ein Leben in der normalen Gemeinschaft zwangsläufig versagt bleibt (siehe den folgenden Kasten).

WALWUT ODER SWAFSKARI

Diese spezielle Variante des Nachteils *Blutrausch* (WdH 261) schlummert in vielen Thorwalern; am stärksten ausgeliefert sind ihr jedoch die so genannten Swafnir-Kinder, bei denen das Feuer der Walwut weit heißer lodert als bei gewöhnlichen Menschen. Kleinste Anlässe genügen, um den Kampfesrausch zu wecken – ein Augenzwinkern, ein falscher Blick, eine leichtfertige Bemerkung. Es ist offenkundig, dass die Gemeinschaft einen solchen Menschen nicht in ihrer Mitte dulden kann.

Swafnir-Geweihte nehmen sich dieser Gezeichneten an, sie gelten als 'von Swafnir Berührte', die als besonders auserwählte Kämpen des Gottwals in die letzte große Schlacht gegen Hrangar ziehen werden. Es heißt zudem, sie verfügten über eine besonders enge Bindung zu ihrem Gott, der sich ihnen in Träumen und Visionen offenbare.

Unter dem Einfluss der Swafnir-Geweihten lernen sie im Laufe der Jahre, ihren Jähzorn so weit zu zügeln, dass sie nicht jeglichen Kontakt zu anderen Menschen meiden müssen.

Als Zeichen tragen die Swafnir-Kinder eine blutrote Swafnir-Rune als Hautbild auf dem Handrücken und ein rotes Stirnband mit dem Symbol des blutenden Pottwals, damit man sie auch aus der Entfernung zu erkennen vermag. Es gilt als ein frevlerisches Verbrechen, ein Swafnir-Kind zu ermorden.

Wiewohl hoch geachtet, leben die meisten Swafnir-Kinder abseits der Familien- und Dorfgemeinschaften, wo sie von den gottesfürchtigen Bewohnern versorgt werden. Die meisten jedoch werden von innerer Unruhe getrieben, durchs Land zu ziehen – auf der Suche nach einem Ort, an dem sie Frieden finden können. Mitunter suchen sie auch ihresgleichen, um gemeinsam in der Abgeschlossenheit der Wälder und Berge zu leben. Andere wagen es nicht, den Swafnir-Geweihten zu verlassen, der sich ihrer angenommen hat, fürchten sie doch das ungebändigte Aufflammen ihres Zorns ohne den mäßigenden Einfluss des Geweihten.

Seit einer Generation scheinen mehr Walwütige geboren zu werden als zuvor. Eine Erklärung für dieses Phänomen hat man bislang nicht gefunden, doch hielt man es für das Beste, für sie auf der Insel Gevri ein eigenes Refugium zu schaffen, wo sie unter der ständigen Obhut der Geweihten in Frieden leben können, bis sich ihr Schicksal dereinst offenbaren wird.

Zu den Aufgaben der Geweihten gehört der Dienst an der Otta (Schiffsgemeinschaft) oder der Sippe, durch karmale, aber auch durch handfeste Hilfe, durch aufmunternde Worte in schwierigen Situationen und durch gutes Beispiel an Mut, Direktheit und Ehrbarkeit. Sie führen Rituale zur Schiffstaufe und den Ausfahrtsegen durch, widmen sich der Bestattung Gefallener und all der anderen Riten, die sich vor allem um die Otta als Schiff und die Gemeinschaft drehen.

Eine feste liturgische Ordnung oder kodifizierte Rituale gibt es nicht, auch wenn das Wissen der Geweihten um mündlich überlieferte Reden und Predigten ihrer Ahnen groß ist. Dies ist kaum verwunderlich, werden Skalden und Swafnir-Geweihte als Bewahrer der Traditionen doch oft in einem Atemzug genannt. In ihre Zuständigkeit fällt auch die Auslegung alter Gesetzestexte und die Teilnahme an den Dankesfesten in den Hallen Swafnirs, sowohl als Geschichtenerzähler wie auch als trinkfeste Brüder und Schwestern der Thorwaler Gemeinschaft.

Die Geweihten sind die Verkörperung der Thorwaler Seele, häufig durch ein einschneidendes Erlebnis oder eine Vision berufen. Auffallend ist ihr Hang zu tiefer Melancholie und Schicksalsergebenheit im Wechsel mit unerschütterlichem Mut und Ehrlichkeit, Lebensfreude und einem starken Gemeinschaftsgefühl. Alle Geweihten zeichnen sich zudem durch ein hohes Maß an Selbstbeherrschung aus. Sie sind diejenigen, die die Walwütigen oder Swafnir-Kinder in ihre Obhut nehmen und ihnen durch ihre Erziehung und ihren mildernden Einfluss ein friedvolles Leben überhaupt erst ermöglichen.

Swafnir-Geweihte zeichnen sich durch ihr Selbstbewusstsein und ihre Unerschütterlichkeit aus, sie hinterfragen Autoritäten, ordnen sich aber klaglos dem unter, der sich als fähig und ehrvoll erwiesen hat. Es ist ihnen fremd, auf die Privilegien ihres Standes zu pochen, und ein Swafnir-Geweihter, der sich nicht scheut, einen Schiffsrumpf zu kalfatern oder Hand mit anzulegen, um ein Netz einzuziehen, ist kein ungewöhnlicher Anblick.

Eine Hierarchie innerhalb der Kirche gibt es kaum, lediglich der Hohepriester wird auf der Versammlung der Geweihten gewählt. Akoluthen sind im Swafnir-Kult wenig verbreitet; meist werden nur Hetleute oder Zauberer und Zauberhandwerker der Runajasko mit dieser Würde geehrt.

Immer bleiben die Swafnir-Geweihten dabei freie Thorwaler mit allen Rechten und Pflichten.

Im Ansehen eines Geweihten gibt es deutliche Unterschiede, selbst wenn man ihnen gemeinhin mit Achtung begegnet – jeder Swafnir-Geweihte wird an seinen Taten und seinem Wort gemessen. Und angesichts so legendärer Helden wie Hjaldi oder Jurga und der unerschrockenen und weisen Obersten Swafnir-Geweihten Bridgera Karvsolmfara liegt der Maßstab für einen vor Swafnir und dem thorwalschen Volk geachteten und verehrten Geweihten äußerst hoch.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Es liegt allein bei Swafnir, wann das Alter gekommen ist, in dem ein Mensch als sein künftiger Priester berufen wird. Viele kommen be-

»In Sturm und auf Wogen will ich euch beschützen,
so lange mein Leib die Tiefen durchquert.
Ihr werdet sein mein Speer und mein Schwert
und dereinst am Ende mir nützen.«

—46. Strophe des Jurgaliedes, der so genannte 'Zweite Eid des Swafnir'

reits in jungen Jahren in die Obhut eines älteren Geweihten, während andere erst als gestandene Männer und Frauen den Ruf vernehmen. In ihren Lehrjahren ziehen Swafnir-Geweihte mit einem erfahrenen Geweihten zwei bis drei Jahre durch die Lande, um Land und Leute, thorwalsche Geschichte, Sagas und Recht kennenzulernen. Während sie den Winter häufig in einem der Tempel oder bei einer Ottajasko oder Sippe verbringen, ist es üblich, im Sommer mit einer Schiffsgemeinschaft auszufahren.

Die Weihe selbst erfolgt für gewöhnlich recht früh, denn gerade bei Swafnir-Geweihten, die keinen gerechten Kampf scheuen, kann es vorkommen, dass der Lehrer frühzeitig den Tod findet.

TRACHT UND WAFFEN

Swafnir-Geweihte tragen auf Reisen üblicherweise traditionelle thorwalsche Kleidung, wetterfest, zweckmäßig und robust, dabei farbenfroh und reich mit Stickereien und Borten verziert. Auf 'großer Fahrt' oder bei rituellen Handlungen kleiden sie sich in den blauschwarzen Kriegsmantel aus dem Fell des Blauen Seetigers, dessen Innenfutter aus feiner blauer oder roter Wolle mit hjaldingschen Runen und thorwalschen Ornamenten bestickt ist. Dazu wird der Swafnir-helm getragen, ein prächtig verzierter Helm, der mit den Symbolen des Wals oder auch des Delphins geschmückt ist. Weiteres Erkennungszeichen ist der große, blaue Rundschild mit dem Zeichen des weißen Pottwals (meist im Wellenkranz).

Als Rüstung tragen die Geweihten bevorzugt eine Krötenhaut oder ein kurzes Kettenhemd. Verbreitete Waffen sind alle Arten von Äxten oder thorwalsche Breitschwerter, bisweilen auch der Stoßspeer.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Ehrlichkeit: Sage immer frei heraus, was du denkst, und verhehle keine Kritik. Aber überlege auch vorher, was du sagen willst, und plappere nicht drauflos.

Achtung von Swafnirs kleinen Geschwistern: Wer einen Wal oder Delphin angreift, gilt als verfeimter Mörder, dessen Tat mit Blut gesühnt werden muss.

Mut: Stehe nicht abseits, wenn der Kampf wogt; gegen Hranngar-Diener hast du sogar die Pflicht, in der ersten Reihe zu stehen. Stelle dich deinem Schicksal, das ein gerechtes sein wird.

Gemeinschaft: Schmiede enge Freundschaftsbande zwischen den Mitgliedern der Otta, mit der du fährst, oder der Sippe, in der du lebst. Bleibe immer frohgemut, denn damit hältst du die Gemeinschaft beisammen. Schlichte Streit und Sorge für Ausgleich.

Ehre: Deine Ehre ist dein höchstes Gut. Beflecke sie nicht mit dunklen Taten oder missgünstigen Gedanken.

Tradition: Wahre die guten thorwalschen Sitten (Gastfreundschaft, Hilfe auf hoher See, Heiligkeit des Eides, Treue zur Gemeinschaft) und das überlieferte Recht und gib es an die Otta weiter, mit der du fährst.

Zitate

»Zeit zum Ersaufen, Robbenschänder, schwarzbekütteter!«

»Hörtet die Sage von Tjalva, die einst den Sturm selbst herausforderte!«

»Mein Wort – dein Pfand!«

MIRAKEL UND LITURGIEN DER SWAFNIR-KIRCHE

Alle Liturgien der Swafnir-Kirche haben etwas unverfälscht Thorwalsches an sich: Swafnir wird klar gesagt, was man von ihm, dem großen Bruder, erwartet, und wenn es gegen Feinde geht, etwa gar gegen Hranngarbrut, dann wird geflucht und geschimpft, was das Zeug hält, und die Erinnerung an Recken früherer Zeiten heraufbeschworen, die es dem Gezücht schon einmal ordentlich gezeigt haben.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK; eine unbewaffnete Nahkampftechnik; *Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Zechen, Lehren, Orientierung, Wettervorhersage, Seefahrt*; dazu drei Talente aus folgender Liste: *Athletik, Boote Fahren, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Tierkunde, Zimmermann*
Mirakel-: alle Proben, die mit Lügen, Schmeichelei, Überreden o.ä. zu tun haben, alles, was der Lebenswirklichkeit eines Swafnir-Geweihten fremd und besonders wissenschaftlich ist (z.B. *Brettspiel, (nicht-thorwalsche) Etikette, Kryptographie, Magiekunde, Philosophie*)

LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen (in einer Variante für Seebestattungen), Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen (nur gegen 'unheilige' Meeresbewohner, aber ansonsten identisch), Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Swafnirs Ruhelied, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

Grad II: Anrufung der Winde, Gesang der Delphine, Gesang der Wale, Gesegneter Fang, Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Segen des Plättlings

Grad III: Anrufung Nuiannas, Bootssegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Schiffssegen

Grad V: Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke

HEIM, HERD UND FAMILIE – DIE KIRCHE DER TRAVIA



TRAVIA FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Gastfreundschaft, Heimat, Herdfeuer, Treue, Freundschaft, Bescheidenheit, Friedfertigkeit, Mitleid, Fürsorge, Verlässlichkeit, Hilfsbereitschaft, Kochkunst, Milde, Anstand

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: ganz Aventurien (vor allem Städte in Nord- und Mitelaventurien, besonders östliches Mittelreich)

Weltliche Aufgaben: Armenfürsorge, Eheschließungen, Waisenhäuser, Ansiedlung von Flüchtlingen und Obdachlosen, Tempelasyl für Verfolgte, Obdach für Pilgerreisende

Wichtige Tempel: Rommilys (Sitz des Heiligen Paars), Baliho, Brokskal (Moha-Mission), Esramsroden, Gerasim (Elfen-Mission), Thorwal, Kendrar, Lowangen, Joborn (Wehrtempel, der gleichzeitig Peraine geweiht ist)



Feiertage: Tag der Heimkehr (1.–3. Travia, Familienfest), Tag der Treue (12. Travia, beliebter Tag für Hochzeiten)

Sternbild: Gans

Beinamen: Gütige Mutter, Heilige Mutter

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Sankt Badilak (Ordensgründer der Badilakaner), Sankta Dythlind (Zunfttheilige der Bäcker), die Himmliche Familie (personifizierte Tugenden), Sankt Travinian (Schutzheliger Darpatiens), Sankta Mascha (Flüchtlinge; Bornland), Yalsicor (ziegenköpfiger Hoher Drache der Freundschaft und Hoffnung)

Orden und Laienbruderschaften: Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer (Kriegerorden, verantwortlich für den Schutz von Siedlungen und Pilgern in Darpatien; die sogenannten 'Gänserritter'), Orden des Heiligen Badilak (Bettelorden; einst für die Bekämpfung von Unmoral zuständig, heutzutage hauptsächlich mit der Armenpflege beschäftigt), Dreischwesternorden (klösterlicher, gemeinsamer Orden der Travia-, Tsa und Peraine-Kirche: Urbarmachung der Wildnis, Entseuchung und Wiederbesiedlung der Schwarzen Lande; siehe Seite 124)

Heilige Talismane und Artefakte: der Heilige Kessel (schenkt beliebig viel Speise und Trank, bewirkte das Wunder von Rommilys 1028 BF), Traviass Gänsekiel (derzeit verschollen), der Mantel der Heiligen Mascha (lässt sich in Decken für die Frierenden teilen), das Goldene Ei (dem Träger wird nirgends gastliche Aufnahme verweigert)

Heilige Orte: Rommilys (Sitz des Hohen Paars), Travingen (travia-kirchliche Gründung am Rand der Grünen Ebene), Kloster Wolfskopf (Kloster des Heiligen Travinian)

Sinnbilder: Herdfeuer (Geborgenheit, Wärme, Zuhause), Nest, 'sicher wie in Traviass Schoß' (Redewendung), 'unter die Fittiche nehmen' (Redewendung), 'das Band flechten' (Redewendung, Anspielung auf das Hochzeitsband, mit dem die Hände der Brautleute umwunden werden)

Heiliges Tier: Wildgans

Traditionelle Zuordnungen: Farbe: Orange (heraldisch: Kupfer); Pflanzen: Buche, Linde, Roter Fingerhut; Stein: Saphir
Opfergaben: Nahrungsmittel (vor allem Brot), Bier, Kerzen, Öl, Feuerholz. Geopferte Speisen und Getränke werden von den Gläubigen, Traviass Gästen, verzehrt; nicht etwa verbrannt oder auf den Altar gegossen. Weit verbreitet ist es, Speise und die Sicherheit des Heims mit den Bedürftigen zu teilen.

Besondere Speisen/Speiseverbote: Zum Tag der Heimkehr gibt es das sogenannte *Heimkehrbrot*, ein fein gewürztes Backwerk mit Nüssen. Der Verzehr von Wildgänsen ist nur in Notlagen erlaubt, wenn alle weiteren Leidenden dazu eingeladen werden, in besonders frommen Häusern wird dieses Tabu auch auf Hausgänse ausgedehnt.

Politischer Einfluss: groß (Die Travia-Kirche herrscht in den kommenden Jahren über die Kirchenmark Traviassmark, es gibt personelle Verflechtung mit der Familie Rabenmund und dem darpatischen Fürstenhaus; kein Adelshaus kann auf den Segen der Kirche verzichten, wenn die Erblinie legitim sein soll; über Bäcker und andere Zünfte Einfluss in vielen Stadträten), auf dem Land viele Anhänger

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel (Vorbild: Familie)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: gegenüber solchen, die die Prinzipien der Göttin missachten (Tulamiden und Novadis in Vielehe) gering, andere versucht man sanft zu bekehren.

Feindbilder: Missachtung der Gastfreundschaft, Ehebruch, Unzuverlässigkeit, Habsucht, Hoffart, Geiz, mangelndes Mitgefühl, Prostitution (und allgemein lockere Sitten), Bruch des Hausfriedens (zum Beispiel Ein- und Ehebruch), Prasserei

Lehre der Kirche: "Bleibe daheim und nähre dich redlich!"

Ziele der Kirche: Förderung des Gemeinsinns, Schutz der Ehe, Linderung von Armut, Wahrung von Sitte und Anstand, Missionierung Andersgläubiger

Jenseitsbild: Traviass Herberge (einträchtiges Beisammensein mit den eigenen Vorfahren; Familien bleiben über den Tod hinaus verbunden; die Toten besuchen und behüten die Lebenden.)

Weltbild: Treue hält die Welt zusammen.

Menschenbild: Menschen sind und bleiben Kinder: verspielt, ichbezogen, oft unvernünftig, manchmal böse – und dabei so liebenswert. Sie brauchen behutsame Führung, um auf dem rechten Weg zu bleiben.

Stärkstes Argument: »Jeder braucht die Gemeinschaft, um zu überleben.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Heimat und Familie

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Bei der städtischen Bevölkerung in Nord- und Mittelaventurien ist Travia sehr beliebt, denn in ihren Tempeln findet jeder in der Not Zuspruch, ein warmes Plätzchen und einen Teller Suppe. Vor allem im Norden schätzt man zudem, dass Travia Sippe und Freundschaft, ohne die man in der rauen, unwirtlichen Natur kaum überleben kann, schützt und heilig hält. Das städtische Bürgertum achtet die Geweihten wegen ihres strikten Eintretens für Werte, wie sie auch die Zünfte vertreten, außerdem, weil viele Bürger als Wandergesellen oder Handelsreisende selbst oft auf Gastfreundschaft angewiesen waren. Dass sich viele Wirte Travia als Schutzpatronin ausgesucht haben, mag nicht weiter verwundern. Der Adel begrüßt es, dass die Travia-Kirche die Armen ruhig hält und nicht aufwiegelt. Weniger Anklang finden Aufrufe zu Milde und Abkehr vom Prunk sowie das Tempelasyl. In Horasreich, Südaventurien und besonders bei den Tulamiden ist die Kirche wenig angesehen, vor allem wegen ihres Eintretens für Einehe und eheliche Treue.

»Alle unter einem Dach,
frei von Not und Ungemach,
vor uns Suppe, Brot und Bier:
Travia, wir danken dir!«
—Tischgebet aus Garetien

VOM WESEN DER GÖTTHEIT

»Am Anbeginn der Zeiten war die Erde leer, und die Kinder Sumus zogen rastlos durch die Ödnis. Dies dauerte die milde Travia, und sie gab einem jeden von ihnen Heim und Zuflucht.

Denn jedes Wesen, ob Tier, Mensch oder Gott, braucht solche, die ihm beistehen und es lieben, und einen Platz, an dem es sich sicher, geborgen und zu Hause fühlt. Dieser Platz, das Heim, ist heilig, und das Zusammenleben aller Wesen beruht auf dieser Heiligkeit. Heilig ist auch der Ort, an den ein Wesen in großer Not flieht, und es ist die Pflicht eines jeden, dem Fremden Gastfreundschaft und Zuflucht am heimischen Herd zu gewähren. Das Gesetz der Gastfreundschaft gebietet aber auch dem Gast, seinen Wirt zu ehren und ihm und seinem Heim keinen Schaden zuzufügen, vielmehr ihn nach Kräften zu unterstützen. Wer aber wider die Gebote der milden und sanftmütigen Göttin frevelt, wird den Zorn der Göttin erleben. Ohne Heimat, Familie, Herdfeuer und Wärme kann kein Mensch auf Dauer sein.

Dies gilt besonders für das gemeinsame Heim der Familie sowie das eheliche Band, das Paare im Tier- und Menschenreich ebenso verbindet wie die göttlichen Paare: jene Heiligtümer, in denen sich das Leben findet, erhält und erneuert. Der Travia ist die Wildgans geweiht, lebt diese doch ihr Leben lang getreulich mit demjenigen, den sie sich einmal zum Gatten erkor. Oft sieht man die Göttin als gütige Frau in Begleitung einer Wildgans dargestellt.

Wer Travia ehrt, der weiß: Der Friede der Seele ist nur in der Ruhe der Heimstatt und im Schoße der Familie zu finden. Ein glückliches Heim und eine liebende Familie sind Bindungen, die über den Tod hinaus bestehen. Die Geister der Toten wachen über die Lebenden, beschützen und leiten sie. Ohne Liebe und Heim zu leben bedeutet, ohne diese zu sterben und alsdann als ruheloser Geist umherzustreifen, ohne Sinn und Zweck, ein Schrecknis jeder lebenden Kreatur.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

DIE KIRCHE

Das höchste Haus der Göttin steht in Rommily; dort residiert das Hohe Paar im Friedenskaiser-Yulag-Tempel. Das Amt der Hochgeweihten hat seit nunmehr acht Generationen ein Mitglied der Familie Rabenmund inne.

Der Kontakt zu den weiter entfernten Tempeln ist lose. Zwar pilgern viele Travia-Geweihte und auch etliche Laien wenigstens einmal im Leben nach Rommily; von Thorwal oder Riva aus ist das jedoch ein weiter Weg, und kaum eine Geweihte würde ihre Gemeinde monatelang im Stich lassen. Das Hohe Paar schickt nur in den dringenden Fällen selbst Boten aus und lässt den einzelnen Tempeln ansonsten freie Hand – ganz so wie Eltern ihre erwachsenen Kinder nur beraten. In abgeschiedenen Gebieten haben die Geweihten daher zuweilen eigenwillige Lehren entwickelt, denen nichtsdestotrotz die Gläubigen fromm und treu folgen.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Viele Novizen sind selbst Kinder von Travia-Geweihten, so dass sich die Priesterwürde in der Familie vererbt. Andere sind als Waisenkinder in einem von der Kirche geführten Heim oder im Tempel aufgewachsen. Doch auch Handwerker geben ihre Zweit- und Drittgeborenen gerne in diese beim städtischen Bürgertum beliebte Kirche. In Darpatien, dem Zentrum des Kultes, ist es selbst unter Adligen nicht unüblich, ein nachgeborenes Kind in die Obhut der Kirche zu geben, was andernorts eher selten ist. Andere zeigen ihre Verbundenheit zur Kirche der Gütigen, indem sie um Aufnahme im Gänseriterorden ersuchen.

Akoluthen finden sich zum Beispiel unter Ordensleuten und Leitern von Waisenhäusern (sofern sie nicht ohnehin geweiht sind), aber auch Herbergswirte, die an gefährlichen Reisewegen die Stellung halten, und manche städtische Bäckerin, die das altbackene Brot an die Armen verschenkt, gehören zu den Travia-Akoluthen.

Die einfachen Priester der Travia kümmern sich in den Tempeln, in Armenküchen und Flüchtlingslagern um Zufluchtsuchende, Hungerige und Heimatlose. Sie betreuen Gläubige, die den Eheschwur ablegen, ihre Kinder segnen oder ein neues Haus einweihen lassen wollen; sie leisten Seelsorge selbst bei den Geringsten der Geringen und solchen, die vom Pfad der Rechtschaffenheit abgekommen sind, und beraten diejenigen, in deren Heim kein Friede herrscht.

Erzpriester hat die Travia-Kirche nur sehr wenige. Anwärter auf diese Ehre müssen dem Heiligen Paar selbst vorgeschlagen werden. Sind sie würdig, findet die Ehrung am Tag der Treue zu Rommily statt.

Tempelvorsteher sind häufig verheiratet, gerade in abgelegenen Gegenden oder in Thorwal wird darauf allerdings weniger großer Wert gelegt, hier gilt die Gemeinde als Familie. Nicht selten leitet ein Ehepaar (beide Geweihte) gemeinsam einen Tempel.

Das Hohe Paar leitet die Kirche gemeinsam, wobei der oder dem jeweils Dienstälteren ein Hauch mehr Gewicht zukommt. Die Erhabenen dieser Kirche bleiben nicht unverheiratet, sondern wählen nach Rücksprache mit der Göttin alsbald einen neuen Ehepartner, sobald der oder die vorher Angebraute gestorben ist.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Traviata und Trautmann Fjoldrijn von Rabenmund, das Heilige Paar von Rommily: Die Erhabene Traviata (* 997 BF), Witwe des langjährigen Kirchenoberhaupts 'Großvater' Herdfried von Rabenmund-Fuxfell, fühlt sich vor allem dem Spirituellen verhaftet und gilt als äußerst sittenstreng. Man sagt von ihr, dass sie eine geradezu heilige Aura umgäbe. Ihr Gatte Trautmann (*994 BF) wirkt weitaus bodenständiger und den diesseitigen Dingen zugekehrt, er widmet sich vor allem den weltlichen Aufgaben des Amtes. Siehe Schild des Reiches 161.

Vater Trauthold (* 997 BF) hat den Travinger Tempel in der Grünen Ebene übernommen, der einst von der legendären Mutter Herdgard mit Unterstützung des darpatischen Fürstenhauses und der Handelshäuser Kolenbrander und Stoorrebrandt in den Jahren 1003/1004 BF errichtet wurde. Voller Tatkraft und unerschütterlich im Glauben sorgt der ehemalige Waise aus dem Greifenfurtschen dafür, dass Dorf und Tempel auch weiter Schutz vor den nahen Gefahren des Eisreiches bieten.

Funktion	WEIHEGRADE	
	Titel	Tracht / Abzeichen
Novize	Gänslin	hellgelbe Robe mit orangefarbenem Kragen
Akoluth	'Travienlieb'	bronzene Gänsespange
Priester	Bruder / Schwester	gelborangene Robe mit silberner Gänsespange
Erzpriester	Hohe/r Bruder / Schwester	wie Priester, mit goldener Gänsespange
Praetor	Mutter / Vater	wie Priester, mit doppelter goldener Gänsespange
Patriarch	Hohe/r Mutter / Vater	Robe aus Goldbrokat, golden-rotgoldene Tiara mit eingewobenen Gänsen

Mutter Herdgard (* 949 BF): Die greise Tempelgründerin ist erblindet, das Alter macht ihr schwer zu schaffen. Aber noch scheint Travia nicht bereit, ihre Dienerin an ihr Feuer zu rufen.

Aldessia von Rabenmund (* 963 BF): Die Tempelvorsteherin zu Baliho und Schwester des Thronräubers Answin gilt als Vertraute des Heiligen Paares, insgeheim hält sie jedoch insbesondere von Traviata nur wenig, weil diese keinen Wert darauf legt, das traditionell gute Verhältnis zwischen der Kirche und den Rabenmunds zu pflegen.

Ihr Sohn **Cordovan von Rabenmund** (984 BF) ist Kronverweser der Traviemark. Der 'stumme Herr', wie man ihn nennt, seit Räuber ihm die Zunge herausgeschnitten haben, versucht unter Beweis zu stellen, dass die Travia-Kirche in der Lage ist, auch die weltlichen Aufgaben eines Lehensträgers zu erfüllen.

Mutter Trauthildis (* 972 BF) ist eine darpatische Geweihte, die Armut predigt. Sie ist eine ebenso fromme wie im einfachen Volk geachtete Mahnerin, die predigt, dass sich die Kirche nicht aneignen sollte, was die Götter dem Adel zugedacht haben - nämlich weltliche Macht auszuüben.

Schwester Shaya Lifgundsdottir (* 974 BF) aus dem Tempel zu Thorwal begleitete Kapitän Asleif Phileasson Foggwulf bei seiner Auenturiumseglung und genießt höchstes Ansehen bei den Nordleuten. Sie führt den Travia-Tempel in Stadt Thorwal und wird im gesamten Land Thorwal als oberste Autorität des Travia-Kultes angesehen.

Abt Leomir Breitenbach, ein tobrischer Exilant, leitet von Gareth aus den Orden des Heiligen Badilak energisch und aufopferungsvoll im Dienst an seinen heimatvertriebenen Landsleuten.

TEMPEL UND TEMPELASYL

Obleich Travias Tempel regen Zulauf haben, sind sie oft klein und unscheinbar, denn die Barmherzigkeit lässt nicht viel Geld für gläserne Fenster und goldene Statuen übrig. Größte Zierde eines Travia-Tempels ist es denn auch, wenn Furcht und Not aus den Augen der Bedrängten und Hungernden einem zufriedenen Leuchten weichen. Ein Tempel wird von einem 'Vater' (oder einer 'Mutter') als 'Familienoberhaupt' geleitet und beherbergt meist auch Ehepartner und Kinder dieses Oberhauptes; Ausnahmen gibt es vor allem in kleineren Ortschaften, wenn zum Beispiel die einzige Geweihte des örtlichen Tempelchens mit dem Vogt oder Dorfschulzen verheiratet ist. Außerdem gehört zu jedem Tempel eine Schar heiliger Gänse.

Die großen Tempel in den Städten, in denen sich Schlafsäle und Arbeitsräume um die große Halle mit dem Herdfeuer gruppieren, werden von mehreren Geweihten betreut, die dem Tempelvorsteher zur Hand gehen. Sie beherbergen und verköstigen, soweit die Mittel es zulassen, jeden, der der Hilfe bedarf und bereit ist, bei den täglichen Andachten mitzusingen und nach Kräften bei der Hausarbeit zu helfen. Travia-Tempel bieten nicht nur Reisenden und Heimatlosen Obdach, sie gewähren auch jedem Verfolgten Zuflucht, und das unbegrenzt, so lange er außerhalb des Tempels in Gefahr ist. Dabei ist es ganz gleich, weswegen (mit der Ausnahme des Paktierertums oder der Verehrung des Dreizehnten) und von wem er verfolgt wird. Manch ein Tempel beherbergt einen gesuchten Verbrecher als Dauergast, und manch ein solcher Asylant verließ den Tempel nach Jahren geläutert im orangefarbenen Gewand. In den wenigen Fällen, in denen Verfolger die Heiligkeit eines Travia-Tempels nicht wahrten, haben sie meist den Zorn der Göttin zu spüren bekommen.

DER DIENST AN TRAVIA

Travia zu folgen, heißt, ihre Gebote zu leben und anderen beizustehen, auf dem Pfad der Göttin zu wandeln. Hilfsbereitschaft, Gastfreundschaft, Wohltätigkeit und Tugendhaftigkeit sind dabei die wichtigsten Pfeiler, auf die sich ein traviagefälliges Leben stützt. Die Anhänger Travias schätzen die Gemeinschaft, dennoch finden die

meisten der Göttin wohlgefälligen Taten nicht in den Mauern eines Tempels statt. Tatkräftige Hilfe bringt den Gläubigen seiner Göttin nicht minder nahe als das gemeinsame Gebet im Tempel. Die Gebete im Tempel folgen selten einer festgelegten Form und sind - wie auch viele Zeremonien - regional höchst unterschiedlich, denn eingetübte Riten können ehrliche Worte des Dankes, des Vertrauens und der Liebe nicht ersetzen. Wann immer man ein Lagerfeuer in der Wildnis entzündet oder mit einem Gefährten das Brot teilt, wann immer man die Herzenswärme seiner Sippe oder die Fürsorge seines Ehepartners verspürt, ist Travia zugegen.

ALVERANIARE, HEILIGE UND IHRE RELIQUIEN

Sankt Badilak von Mendena: Der Begründer des nach ihm benannten Ordens wird angerufen, um Armut, Laster und Leid zu mildern. Sein Zeichen ist die Gans mit dem Küken unter ihren Fittichen. Amulett und Sandalen des Heiligen wurden lange im mendenischen Tempel als Reliquien verehrt. Heute liegen die Sandalen im Tempel zu Baliho; das Amulett ist verschollen.

Sankta Dythlind: Die Zunftheilige der Bäcker soll im brennenden Bosparan ums Leben gekommen sein. Segenssprüche mit ihrem Namen schmücken viele Öfen und Kamine, denn sie gilt auch als Hüterin des Herdfeuers und soll vor Feuersbrünsten schützen.

Die Himmlische Familie: Dies sind personifizierte Tugenden: Vater und Mutter stehen für Treue und eheliche Liebe, die vier Kinder für Gehorsam, Hilfsbereitschaft, Sesshaftigkeit und die Bereitschaft zu teilen. Großmutter und Großvater verkörpern Gastfreundschaft und den Schutz des Heims. Namen werden den Alveraniaren nicht gegeben, man spricht sie als 'Himmlische Mutter' o.ä. an.

Sankta Mascha: In der kaiserlosen Zeit, als das Mittelreich in Kriegen versank, flohen viele Menschen ins Bornland. Die Heilige Mascha soll sich damals um die Verzweifelten verdient gemacht haben, die ausgehungert und in Lumpen über die zugefrorenen Flüsse taumelten. Im bornischen Volksglauben ist sie die Beschützerin der Frierenden und Flüchtlinge, auch der entflohenen Leibeigenen. Anderswo ist sie kaum bekannt.

Sankt Travinian: Der Schutzheilige Darpatiens soll die Stadt Rommily während der Magierkriege vor einem Dämon bewahrt und dessen Vernichtung mit seinem Leben bezahlt haben. Ihm zu Ehren wurde der Friedenskaiser-Yulag-Tempel gebaut. Er gilt als Gründer des Klosters Wolfskopf in den Trollzacken. Der Heilige Travinian wird zum Schutz vor dämonischen Entitäten angerufen. Sein Zeichen ist die Gans mit zornig vorgerecktem Kopf und gespreizten Flügeln. Ihm ist der Orden des Heiligen Travinian, auch Gänseritterorden genannt, geweiht.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Das Goldene Ei: Das Gänse-Ei aus purem Gold liegt in Travingen. Es erschien 1004 BF, nach Fertigstellung des Tempels in der Grünen Ebene, um den herum später Travingen entstand. Angeblich wurde es Mutter Herdgard von Travia selbst übergeben. Eine Priesterin, die das Ei bei sich trägt, wird von Fremden und selbst Feinden den Geboten der Gastfreundschaft entsprechend aufgenommen und behandelt, solange sie sich auch selbst daran hält. (Das bedeutet nicht automatisch herzliche Freundlichkeit, sondern pure Pflichterfüllung.) Die Wirkung erstreckt sich auch auf eventuelle Gefährten der Geweihten. Noch immer muss man nach Travingen reisen, um die Liturgie zur Invokation dieses Goldenen Eis zu erlernen.

Der Heilige Kessel: Die große Schale mit Gravuren der Heiligen Familie mit Wildgänsen liegt in Rommily. Sie wurde angeblich von Travia selbst dem ersten Hohen Paar überreicht, als es eine Hungers-



not zu bekämpfen gab. Aus dem Kessel können die Priester eine große Menge an Nahrung hervorbringen, um Arme und Hungerleidende zu speisen. Die Liturgie, um den Kessel zu rufen, ist praktisch in jedem Travia-Tempel bekannt. Zuletzt rettete die wundersame Kraft des Kessels die darbenbe Bevölkerung von Rommily im Jahre 1028 BF, als die Stadt während des Jahrhundertfrosts von Schergen der Heptarchen belagert wurde.

Travias Gänsekiel: Angeblich handelt es sich um eine Feder der Travia in Gänsegestalt. Die lange und schlichte Gänsefeder mit gespaltenem Kiel kann an beliebiger Stelle nach Wahl der Priesterin (d.h. auch weit von ihr entfernt) eine kurze Botschaft hinterlassen. Verträge und Eide, die mit dem Kiel niedergelegt werden, gelten als heilig. Seit Anfang 1023 BF lässt sich die Feder nicht mehr herbeirufen und gilt mit ihrem letzten Benutzer, dem Priester Adilbor von Streitzig, als verschollen. Tatsächlich geriet der Gänsekiel in die Hände des Feindes und ziert nun die Narrenkappe von Schwarzscheml Torxes, einem Paktierer Lolgramoths. Traditionell wurde das Artefakt in Rommily aufbewahrt, seine Anrufung wurde in allen Tempeln gelehrt. Der Herdfeuerorden hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Gänsekiel zurückzuerlangen.

FRAKTIONEN UND ABWEICHENDE STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE:

Durch die Belehnung der Travia-Kirche mit der Traviemark ist die Kirche ins weltliche Spiel der Politik eingetreten. Dies hat dem Flügel der Geweihten, die sich erhoffen, auf diese Weise Travias Reich auf Dere näher zu kommen, stärkeres Gewicht gegeben. Sie streben danach, ein der Göttin gefälliges Reich zu schaffen, ein Vorbild für alle anderen. Zu dieser Fraktion zählen ebenso spirituell geprägte Geweihte wie auch solche, die aus weltlicheren Gründen danach streben, dass die Kirche auch politische Macht ausübt. Allerdings mehren sich in jüngster Zeit auch die Stimmen der Mahner innerhalb der Kirche, die es nicht mit den Idealen des Glaubens vereinbar sehen, wenn die Kirche sich auch als Richter, Schild und Schwert einer Region bewähren muss. In der Tat scheint es absonderlich, wenn dieselbe Travia-Kirche, deren Gerichtsbarkeit einen Räuber zum Tod durch den Strang verurteilt, diesem Sünder Asyl bieten muss. Eine kleine, radikale Gruppe hält es sogar generell für einen Verstoß wider die zwölfgöttliche Ordnung, wenn Kirchen sich die Macht des Adels anmaßen. Sesshaftigkeit gilt als der Göttin gefällig, doch ziehen nicht Travias heilige Tiere Jahr für Jahr weit übers Land? Eine Handvoll Geweihte,

die sich 'die Wildgänse' nennen, ziehen mit den Gauklern umher und predigen eheliche Treue in den Wohnwagen.

Unausrottbar hält sich beim einfachen Volk in einigen Mittelreichsprovinzen der Aberglaube, die Zwölfgötter seien nicht Geschwister, sondern Praios und Travia das göttliche Paar und die anderen Zehn ihre Kinder. Auch manche Geweihte hängen dem heimlich an und suchen größere Nähe zur Praios-Kirche.

DER TRAVIA-GLAUBE IN DEN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Dort, wo der Eingott Rastullah verehrt wird, ist der Travia-Kult aufgrund seiner Missionstätigkeit verboten. Für die Maraskaner ist Travia eines der Zwölfgeschwister und damit Sachwalterin Rurs.

In Thorwal gehört Travia zu den Göttern, die von den Vorfahren der Thorwaler, den Hjalldingern, bereits in deren Heimat im fernen Gildenland verehrt wurde. Sie steht für Freundschaft und Treue zur Gemeinschaft, sei es Sippe oder Ottajasko, Familie oder Schwurbruderschaft, derweil ihre Bedeutung als Hüterin ehelicher Treue so gut wie keine Verbreitung gefunden hat.

Unter den Hügelszwergen wird Travia gelegentlich als Göttin der Kochkunst geehrt; andere Zwerge, vor allem solche, die unter Menschen leben, verehren Travia als Gefährtin Angroschs.

PILGERFAHRT

Die Pilgerfahrt zum Friedenskaiser-Yulag-Tempel gehört zu den festen Bestandteilen in der Verehrung der Heiligen Mutter, und viele begeben sich zumindest einmal in ihrem Leben auf den Weg, sich ihrer Göttin in Demut zu nähern. Die orangefarbene Pilgerbinde, Wanderstab mit Gänsefeder und die Bettelschale sind Zeichen des frommen Pilgers. Die Gebote der Göttin besagen, dass man in Demut und Armut auf ihren Pfaden wandeln solle, um Vergebung und ihre Nähe zu finden.

Durch die dunklen Zeiten hat das Bedürfnis der Gläubigen, Nähe und Trost ihrer Göttin zu suchen, zugenommen, obwohl doch das Reisen beschwerlicher und gefährlicher geworden ist und das Pilgergewand längst nicht mehr vor Überfällen zuverlässig schützt. Der Orden der Badilakaner und der Dreischwesternorden haben es sich deshalb zur Aufgabe gemacht, für sichere Herbergen entlang der wichtigsten Pilgerrouten zu sorgen. Allerdings wird es noch lange dauern, bis dieses hehre Ziel erreicht ist. Bisweilen werden größere Pilgerzüge von Gänsekittern begleitet.

STREITER FÜR HEIM UND FAMILIE: DIE GEWEIHTEN DER TRAVIA

Die in gelborangefarbene Roben gekleideten Geweihten der Göttin des Herdfeuers verlassen ihre Tempel nur, wenn es sein muss. Sie betteln um Geld für die Armen und Siedlungsland für Flüchtlinge. Sie vermitteln Heimatlose und Waisenkinder in Stellungen als Knechte, Mägde und Diensthofen oder besuchen Dörfer, um den Ehebund zu segnen oder Kinder in die göttliche Gemeinschaft der Familie aufzunehmen. Sie betreuen Schreine an den Reisewegen und sorgen dafür, dass Herbergen, Hospize und Spitäler, die dem Reisenden Zuflucht und Hilfe bieten, den Segen der Göttin erhalten. Was sie besitzen, das teilen sie freigebig mit jedem, der dessen bedarf. Ihr warmherziges Verhalten wird jeden Gefährten erfreuen.

Sollte jedoch jemand versuchen, die Gutmütigkeit der Geweihten auszunutzen und die Gesetze der Gastfreundschaft zu brechen, oder gar das Herdfeuer dadurch entweihen, dass er ein Verbrechen in seiner Nähe begeht, so kann die Geweihte den geballten Zorn Travias

auf das Haupt des Übeltäters herabrufen – und bei allen Zwölfen, sie wird es tun!

AUSBILDUNG UND WEIHE

Das Noviziat beginnt bereits früh, insbesondere Waisenkinder, die dem Tempel anvertraut wurden, saugen Travias Lehren sozusagen mit ihrem Milchbrei auf. Auch sonst ist es üblich, wenn ein Kind bereits im Alter von 6 Jahren in die Obhut der Geweihten gegeben wird. Die Kinder wachsen in der Gemeinschaft des Tempels wie in einer Familie auf, mit den Tempelvorstehern als Eltern, den anderen Novizen als Geschwistern und den Hilffswilligen, Akoluthen und einfachen Geweihten als Onkeln und Tanten. Eine Tempelschule gibt es nur in wenigen, städtischen Tempeln, die größte davon befindet sich im Tempel von Rommily, wo es zudem nicht unüblich ist, dass die



Novizen gemeinsam mit Schülern der Peraine unterwiesen werden, da die Heilkunst für die Armenpflege eine wichtige Tugend ist. In anderen Tempeln nehmen die Novizen am alltäglichen Leben der Geweihten teil, um so das nötige zu erlernen. Man achtet zwar strikt darauf, dass sich die Novizen tugendhaft verhalten, setzt aber vor allem auf die Einsicht der Zöglinge und greift nur bei renitenten Fällen zu strengeren Strafen. Die meisten Geweihten bemühen sich darum, ihre Schüler für wenigstens ein Jahr in den Rommilyser Haupttempel zu senden, damit sie dort auch mit den spirituellen Geheimnissen des Glaubens vertraut gemacht werden. In den letzten Jahren ihrer Unterweisung, wenn die Novizen als gereift genug gelten, vertraut man ihnen eigenständige Aufgaben wie die Betreuung einer Armenküche oder einer Pilgerherberge an, damit sie sich bewähren können. Die Weihe zur Travia-Geweihten ist ein freudiges Fest, das mit der gesamten Gemeinde begangen wird und in einem geselligen Festmahl ausklingt.

TRACHT

Es gibt nur wenige Unterschiede in der Tracht der Geweihten. Eine einfach geschnittene, lange Robe aus Leinen oder Wolle in leuchtendem Orange (für Novizen und Akoluthen in hellem Gelb), mit einem geflochtenen Gürtel gebunden, das Haupt von einer Haube, eng anliegenden Kappe oder einem Tuch züchtig bedeckt, genügt den Geweihten als Zeichen ihres Standes, gleich ob Laienschwester oder Vorsteher eines Tempels. Lediglich an der Gänsefibel, die das Gewand schmückt, kann man den Stand erkennen: je nachdem ob sie aus Bronze (Akoluthen), Silber (Priester) oder Gold (Erzpriester) ist und eine Gans oder ein Paar (ab Praetor) zeigt. Auch das Schuhwerk ist einfach, aber robust: meist knöchelhohe, geschnürte Stiefel oder Holzpantinen. Auf Reisen trägt man einen leuchtend orangefarbenen Mantel, der von einer Fibel in Form eines Gänsepaars gehalten wird. Selbst das Heilige Paar übt sich in traviagefälliger Bescheidenheit und kleidet sich nicht aufwendiger, auch wenn ihre Roben aus feinem

Goldbrokat und mit Seidenfäden bestickt sind und sie als Zeichen ihrer Würde eine rot-goldene Tiara tragen.

Für Götterdienste und heilige Zeremonien streifen sie sich einen mit den Symbolen der Gans und des Herdfeuers bestickten Überwurf über. Häufig sieht man insbesondere die Geweihten auf dem Land mit bis zu den Knien geschürzter Robe, damit sie ihrem Tagwerk nachgehen können.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Bescheidenheit, Friedfertigkeit, Gastfreundschaft, Großzügigkeit, Hilfsbereitschaft, Sittsamkeit und Treue sollen die Geweihten üben, wobei Treue Zuverlässigkeit einschließt. Bindend sind die Gebote und Verbote der Travia-Kirche, zu deren Einhaltung auch Andere angeleitet werden sollen.

Gastfreundschaft: Niemand darf einem anderen ohne zwingenden Grund Aufnahme und Bewirtung verwehren. Gast und Gastgeber dürfen einander nicht schaden. Sie sollen einander achten, schützen und nach Kräften unterstützen wie liebe Verwandte. Das Gastrecht soll nicht unnötig in Anspruch genommen werden, der Gast dem Gastgeber nicht unzumutbar lange zur Last fallen.

Herdfrieden: Im Umkreis von 12 Schritt um den häuslichen Herd oder auch ein Lagerfeuer in der Wildnis dürfen keine Kampfhandlungen stattfinden. Einem Menschen das Heim zu rauben (z.B. durch Brandstiftung), gilt als schlimmer Frevel.

Mäßigung und Wahrung von Sitte und Anstand: Alles, was das friedliche Zusammenleben stört, soll man unterlassen. Das betrifft allgemein Treue- und Vertrauensbrüche, Unzuverlässigkeit und Unehrlichkeit, aber auch 'Aufforderung zum Ehebruch' durch aufreizendes Verhalten oder Kleidung. Auch Prasserei und Prunksucht werden nicht gerne gesehen, schürt die Zurschaustellung von Reichtum und Überfluss doch Neid und Unzufriedenheit und damit Unfrieden. Daraus resultieren in manchen Städten Kleider- und Festordnungen, die es den Bürgern untersagen, sich für ihren Stand unangemessen prunkvoll zu kleiden oder allzu ausschweifend zu feiern.

Treue: In jeder Lebenslage ist das Band, das Familien und Freunde zusammenhält, aus Treue und Verlässlichkeit gewoben. Einen Freundschaftsschwur oder den Eheschwur zu brechen ist nichts anderes, als die Göttin selbst zu hintergehen.

ZITATE

»Wo Travias Liebe herrscht, da können auch Praios' Gesetze Einzug halten und die Gaben der anderen Götter.«

»... sicher wie in Travias Schoß.«

»Der Mildtätige wird Milde finden, so wie der Gnädige das letzte Urteil nicht fürchten muss.«

MIRAKEL UND LITURGIEN

Wiederkehrende Elemente der Rituale der Travia-Kirche sind Segnungen per Handauflegen, Glut aus dem Herdfeuer, Kräuter, Kochkessel, Daunenfedern und rituelle Speisungen mit Brot und Bier. Häufige Manifestationen sind das Prasseln des Herdfeuers, das ferne Schnattern von wachsamem Gänsen, ein angenehm warmer Lufthauch oder der Duft nach kochendem Eintopf oder frischem Brot.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, FF; *Selbstbeherrschung, Sinnen-schärfe, Zechen, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Sagen/Legenden, Hauswirtschaft, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele, Kochen, Viehzucht*

Mirakel-: alle Fernkampf-Talente; *Taschendiebstahl; Betören, Bogenschießen, Falschspiel*

LITURGIE

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Speisung der Bedürftigen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Der Gänsemutter warmes Nest, Dythlinds Wandeln im Feuer, Gemeinschaft der treuen Gefährten, Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleine Segnung des Heimsteins, Lohn des Unverzagten, Objektweihe, Reisesegen, Speisung der hungernden Seele

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Freundliche Aufnahme, Großer Eidsegen, Großer Reisesegen, Großer Speisesegen, Handwerkersegen, Hausfrieden, Seelenprüfung, Segen des Heiligen Badilak, Segnung des Heimes, Tiergestalt, Travianians Segen der Schwelle, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration, Travias Gebet der sicheren Zuflucht

Grad VI: Große Weihe des Heimsteins, Travias Gebet der verborgenen Halle

ORDEN UND LAIEPBÜNDE TRAVIA-KIRCHE

ORDEN DES HEILIGEN BADILAK

Der größte bestehende Orden der Travia-Kirche ist der Orden des Heiligen Badilak. Seit seiner Gründung und bis in die jüngste Vergangenheit hat der Badilakaner-Orden (Größe: sehr groß; Wappen: Symbolik der Travia-Kirche) viele kleinere Orden unter seinem Banner vereinigt, so zuletzt den Bettelorden der *Travianer* zu Rommily.

Die Badilakaner betreiben eine Vielzahl von Armenhäusern und Suppenküchen, in denen stets Brot, Bett und Fürbitte gewährt werden. Das kostet Geld. Also ziehen viele Ordensmitglieder durch die Lande und bitten bei Adligen, reichen Bürgern und überhaupt allen, die etwas haben, um milde Gaben – und wenn es auch nur ein altes Hemd oder ein Korb Rüben sei. Für sich selbst beanspruchen die Ordensleute so gut wie nichts – sie legen ein strenges Armutsgeübde ab. Leitende Funktionen im Orden sind zumeist von Travia-Geweihten besetzt. Es spricht aber auch nichts dagegen, dass idealistische Geweihte einige Jahre lang als einfache Bettelschwester oder -brüder durch die Lande ziehen, bevor sie die Ehe eingehen und in einem Tempel sesshaft werden.

TUGENDEN UND IDEALE:

Mildtätigkeit: Man soll den nicht gering achten, der weniger hat, auch er ist ein Kind der Göttin und wohnt in ihrem Herzen.

Armut: Mach dich mit den Ärmsten der Armen gemein, um ihnen zu versichern, dass die Göttin bei ihnen ist. Erhebe dich nicht durch Besitz über sie.

Schutz und Speisung der Armen: Gib denen, die noch weniger haben, und du wirst die Nähe der Göttin spüren.

Demut: Scheue nicht, dich vor denen, die haben, zu erniedrigen, um für die, die nichts haben, Almosen zu erleben. Die Liebe der Göttin wird deine Vergeltung sein.

Kampf gegen Verschwendung, Eitelkeit und Prasssucht: Ermahne die, die hoffärtig sind und blind, ihre Verfehlungen nicht zu sehen.

ZITATE:

»Nimm die Gabe der Göttin und erfreue sie mit deiner Zufriedenheit.«

SPÄTER BEITRIß ZUM ORDEN DER BADILAKANER

Voraussetzungen: Überreden 7 (Spezialisierung Betteln), SO zwischen 4 und 8.

Modifikationen: Moralkodex (Badilakaner), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Lern-Erleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente. Ausrüstung: schlichte wollene Kutte, Hanfkordel als Gürtel, Holzschuhe, Gänse-Amulett an einer Kette aus orangefarbenen Holzperlen, ein orangefarbenes Kopftuch, Wanderstab und Bettelschale.

DER BUND ZUM SCHUTZE VON HEIM UND HERDFEUER ZUR MAHNUNG AN DIE BLUTNACHT ZU ROMMILYS

(AUCH 'HERDFEUERORDEN' ODER 'GÄNSERITTER' ГЕПАППТ)

Gegründet wurde der Kriegerorden 1022 BF durch Fürstin Irmegunde von Rabenmund und Burggraf Wolfhelm von Pandlaril-Bregelsaum, die beiden Oberhäupter der Häuser Rabenmund und Bregelsaum als Zeichen der Sühne für das Blutvergießen in nämlicher Blutnacht. Die meisten Mitglieder traten dem Bund anfänglich auf Druck ihrer Familienoberhäupter und der Travia-Kirche bei. (Größe: mittel; Wappen: orangefarbenes Herdfeuer (Flamme in tempelartigem Kamin) vor Schwarz.)

Die ersten Aufgaben waren der Schutz von Pilgern und Geweihten auf Reisen. Im Laufe der letzten Jahre wandelte sich der Orden jedoch zum starken Arm der Kirche. Diese Wandlung ließ denn auch zahlreiche traviafromme Krieger und Pilger der Gemeinschaft beitreten. Der Orden dient der Travia-Kirche als Wehr, um die Traviemark zu befrieden. Dort ist die Gemeinschaft hoch angesehen, auch wenn ihre 'übertriebene Frömmerei' (etwa in Bezug auf Zechprellerei oder Hurerei) vor allem unter Reisenden auf Befremden stößt. Der Orden untersteht Kronverweser Cordovan von Rabenmund als Hochmeister, dem traditionell ein Bregelsaum und ein Rabenmund als gleichberechtigte Stellvertreter untergeordnet sind. Ordensziele sind der Schutz des Heiligen Paares und der Traviemark. Längerfristig hofft der Bund, die Wildermark unter das Banner der Göttin zurückzuführen. Eine weitere Queste des Ordens ist es, den verschollenen Heiligen Gänsekiel zu finden.

TUGENDEN UND IDEALE:

Schutz der traviagefälligen Lande und der Kirche vor weltlichen und unheiligen Gefahren.

Wahrung der traviagefälligen Sitten von Gast- und Landfrieden, von Anstand, Tugend und Zucht.

ZITATE

»Fürchte den Zorn der sanften Göttin, finstere Kreatur!«

SPÄTER BEITRIß ZUM ORDEN DER GÄNSERITTER

Voraussetzung: SO 6; da man einen Bürgen aus dem Orden braucht, um aufgenommen zu werden, ist ein tadelloser Leumund und traviagefälliges Verhalten obligatorisch. Adlige Abstammung ist von Vorteil, jedoch in jüngster Zeit kein Muss mehr. Gute Kampffertigkeiten (zwei Waffentalente min. auf 10), Etikette 8.

Modifikationen: SO +1; Nachteile Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); Talente: Zechen +1, Menschenkenntnis +1, Kochen +1; Sonderfertigkeiten: Meisterparade; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Binden, Entwaffnen

TOD, SCHLAF UND VERGESSEN – DIE KIRCHEN DES BORON



Es gibt es zwei Kirchen des Boron in Aventurien: Die Puniner und Al'Anfaner Kirche streiten sich seit der Spaltung darum, wem die Oberherrschaft über die Anhänger Borons gebührt. Bislang jedoch müssen beide das Schweigen ihres Gottes als Zeichen seiner Billigung hinnehmen. Der Puniner Ritus als der ältere von beiden soll hier zuerst beschrieben werden. Er genießt nördlich einer Linie Rashdul-Dröl Vorrang. Südlich davon überwiegt der Al'Anfaner Ritus, wobei es in Rashdul Tempel beider Kulte gibt.

AUS DER KIRCHENGESCHICHTE

um 520 v. BF.: Dunkle Zeiten: Aufblühen diverser Todes- und Rauschkulte in ganz Aventurien

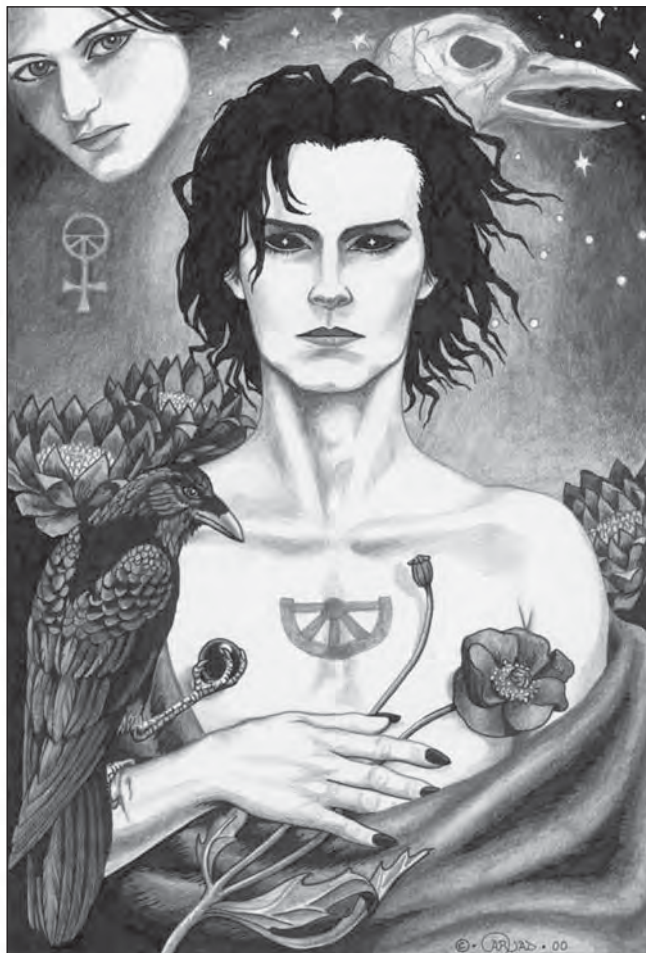
um 500 v. BF.: Verbannung der Nemekathäer-Sekte auf die Zyklopeninseln

610 BF: Khalid al-Ghunar wagt die Bestattung von Rohals Getreuen in der Gor. Einige Jahre später wird er heilig gesprochen.

595 BF: Die Marbo-Priesterin Svetlana von Arivor gründet nach dem Ende des Kriegs der Magier den Orden zur Sanften Ruhe.

625 BF: Die Boron-Geweihte Noiona von Selem errichtet am gleichnamigen Ort das Gründungs- und Hauptkloster der Noioniten, um Verwirrte und Wahnsinnige zu pflegen und ihnen Vergessen, Ruhe und damit vielleicht ein neues Leben zu schenken.

662 BF: Al'Anfa: Ermordung Kaiser Tolaks, Machtübernahme Zornbrechts, erster Flug der Zehn



686 BF: Schisma: Eine vernichtende Seuche, die Schwarzen Pest, sucht Al'Anfa heim. Gulgari erscheint auf dem heute nach ihm benannten Rabenfelsen und mahnt die Menschen. Daraufhin ruft Al'Anfa einen eigenen Kult aus, es kommt zum Schisma. Einige meridianische Adlige schließen sich zum Orden des Schwarzen Raben zusammen, um fortan unter diesem Zeichen die Ehre des neuen südlichen Ritus zu verteidigen.

955 BF: Bal Honak ruft am Tag des Schweigens den Orden der Basaltfaust ins Leben.

1008 BF: Auf Befehl von Patriarch Tar Honak greift Al'Anfa das Kalifat an. Nach al'Anfanischer Überlieferung entscheidet Boron die Schlacht am Szinto durch ein Großes Wunder.

1009 BF: Abseits der eigentlichen Kriegswirren kommt es im Boron zu einem Gefecht zwischen Boron-Geweihten des Al'Anfaner und des Puniner Ritus um das Boron-Orakel der Nacht. Die Puniner behalten die Überhand.

1010 BF: Al'Anfas Truppen ziehen sich nach dem mysteriösen Tod Tar Honaks zurück.

1014 BF: Der Gulgari-Orden wird gegründet, um die Al'Anfaner Häresie zu bekämpfen.

Ab 1020 BF: Der Kampf gegen Borbarad führt wieder zu einer gewissen Annäherung der beiden Kirchen, Al'Anfa schickt Truppen in die Dritte Dämonenschlacht.

1025 BF wird nach dreijähriger Bauzeit die Nekropole Sankta Boronia an der Trollpfote durch den Raben von Punin geweiht.

1028 BF: Die heilige Stätte Sankta Boronia wird durch den Endlosen Heerwurm belagert und erst wieder durch das Heer des verschollen geglaubten Answin von Rabenmund befreit. Während der Schlacht der drei Kaiser vor Gareth zerbricht der Stab des Vergessens, das heiligste Artefakt beider Kulte, nachdem es den untoten Kaiserdrachen Rhazazor bezwang. Allein der Rabenkopf des Artefakts bleibt erhalten und wird ins Gulgari-Hauptkloster Garrensand gebracht.

Ab 1029 BF: Beide Kulte suchen nach einem neuen Hauptartefakt. Großmeisterin Borondria von den Gulgarien begibt sich auf eine Reise durch Aventurien und wandelt auf den Spuren der Geschichte der Boron-Kirche.

VOM WESEN DER GÖTTHEIT

»Zu Beginn, als die Lebewesen, die von Los kamen, die Welt besiedelten, kannten sie keinen Schlaf, kein Vergessen und keinen Tod. Die Pflanzen blühten, wuchsen und wucherten, bis der Boden nicht mehr zu sehen war; die Tiere vermehrten sich, und ihre trampelnden Hufe und Pfoten schlugen Sumus Leib tiefe Wunden. Und die Menschen zeugten Kinder, die heranwuchsen und wiederum Kinder hatten, und es war kein Platz mehr zwischen ihnen. Die Geister der Menschen sammelten in ihren endlosen Tagen Erfahrungen über Erfahrungen, und unter der Last der Erinnerungen waren sie kaum noch zu einem Gedanken fähig. Das Leben dehnte sich aus, überfüllte die Welt bis zum Erstickern und konnte doch nicht sterben.

Da sprach Boron ein Wort, und das Wort war der Tod.

Doch Boron befreite die Menschen nicht allein von der Bürde der Unsterblichkeit, die nur die Götter zu tragen wissen, sondern schenkte ihnen den süßen Schlaf, damit sie sich von den Mühen des Tages erholen könnten, und das Vergessen, damit sie erlittenes Leid nicht auf immerdar

»Requiescat in pace!« (Ruhet in Frieden.)
—übliches Ende des Bestattungsgebets

tragen mussten. Und er schenkte ihnen die Träume: süße Träume, voller Glückseligkeit und Trost, um dem Braven Muße zu geben von der Last des Tages. Bittere Träume, den zu strafen, der frevelt oder Unrecht tut und

dessen Gewissen nicht rein ist vor den Zwölfen. Und auch Wahrträume, die Kunde geben von dem, was sein wird oder sein mag. Boron führt die Seelen der Toten ins Jenseits und richtet über ihr weiteres Schicksal. Alle Taten eines Menschen, gute wie schlechte, werden von ihm auf Rethon, der Seelenwaage, bemessen. Hier entscheidet sich, ob die Seele in eines der zwölf göttlichen Paradiese übergeht oder ob ihr die ewige Verdammnis dräut.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

DIE GRÖßTE OFFENBARUNG IST DIE STILLE – DIE PUNINER KIRCHE

DER PUNINER BORON-RITUS FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Tod, Schlaf, Vergessen, Schweigen, Ruhe, Dunkelheit

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: ganz Aventurien nördlich der Linie Dröl–Rashdul, Kemireich

Weltliche Aufgaben: Bestattung, Wahrung der Totenruhe, Seelsorge, Pflege geistig Umnachteter, Traumdeutung, Vergessen schenken

Wichtige Tempel: Punin (Haupttempel), Winhall, Rashdul (Tempel des Al'Anfaner Ritus liegt gegenüber), Sankta Boronia, Khefu

Feiertage: Totenfest (1. Boron)

Sternbild: Balkenwaage

Beinamen: der Schweigsame, der Ewige, der Unausweichliche, der Unergründliche (selten, da auch von Efferd belegt)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Golgari (Alveraniar, geleitet die Seelen in Borons Hallen), Bishdaniel (Alveraniar, Traumbote), Uthar (Alveraniar, bewacht das Totenreich), Marbo (Tochter Borons, Aspekt: Güte), Sankta Etilia (ihre Mutter, Hoffnungsspenderin), Sankta Noiona (Linderung von Wahnsinn), Sta. Liaiella (Neckerfrau, Schutzpatronin der Ertrunkenen), St. Khalid (Segen für unbestattete Tote)

Orden und Laienbruderschaften: Golgariten (Kämpferorden), Marbiden (Sterbehilfe), Etilianer (predigen Versöhnung mit dem Tod), Noioniten (Pflege geistig Verwirrter; der Orden steht neutral zwischen den beiden Kulturen)

Heilige Talismane und Artefakte: Rabenkopf des Stabs des Vergessens (unbekannte Fähigkeiten, Garrensand), das Schwarze Buch (Überlieferung der Riten und Kirchenlehren, Geschichte der Kirche, Punin)

Heilige Orte: Stadt der Toten (Sewerien), Sankta Boronia (an der Trollpfote), Orakel der Nacht (geheim, zwischen der Khôm-Wüste und den Echsen Sümpfen)

Sinnbilder: Boronsrad (ein zerbrochenes Rad; als Halbrund mit fünf Speichen dargestellt, symbolisiert das Ende des Lebenskreislaufes),

Seelenwaage Rethon (wiegt die Seelen der Toten und teilt sie den Paradiesen zu), Nirgendmeer (Trennungslinie zwischen der Welt der Lebenden und der der Toten), 'das Rauschen von Golgaris Schwingen hören' (den Tod nahen fühlen), 'von Uthars Pfeil niedergestreckt werden' (einen plötzlichen Tod erleiden)

Heiliges Tier: Rabe

Traditionelle Zuordnungen: Farbe: Schwarz (mit Silber); Stein: schwarzer Karneol; Pflanzen: Weihrauch, Ebenholz, Schwarzer und Weißer Lotos (Lotoswein aus schwarzem Lotos in Rotwein) sowie Schwarzer Mohn (wächst nur bei Palakar)

Typische Opfergaben: Weihrauch, Edelhölzer, Gegenstände Verstorbener

Politischer Einfluss: gering, wird von der Kirche nicht angestrebt (mittel für den Golgariten-Orden)

Hierarchie innerhalb der Kirche: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß (vor Boron sind alle gleich), gering (gegenüber dem Al'Anfaner Ritus)

Feindbilder: Totenschändung, Entweihung der Totenruhe, Grabraub, Nekromantie

Lehre der Kirche: Der Tod ist so selbstverständlich wie das Leben. Vergessen und Schlaf schenken Ruhe. In der Stille ist Einkehr möglich.

Ziele der Kirche: Bestattung, Bewahrung der Totenruhe, Seelsorge, Pflege von Verwirrten und Sterbenden, Hinführung der Lebenden zum Tod, Vergessen schenken, Loslösung ermöglichen

Jenseitsbild: Borons Schlafgemach (ewiger Schlaf, ewiges Vergessen, ewige Ruhe)

Weltbild: Nichts hat Bestand.

Menschenbild: Das Leben ist vergänglich. Die kurze Zeit des Lebens sollte mit Bedacht genutzt und nicht plappernd vergeudet werden.

Stärkstes Argument: »Der Tod ist unausweichlich.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Stille, Ruhe und Besinnung verschaffen die Kraft, Außerordentliches zu vollbringen.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Den Boron-Geweihten wird furchtsamer Respekt entgegengebracht; niemand will den Totengott gegen sich aufbringen.

DIE KIRCHE

Boron steht nicht nur für den Tod, sondern auch für Schlaf und Vergessen. So teilt sich auch die Kirchenlehre in zwei Schwerpunkte, deren Anhänger entweder als *Diener Golgaris* oder *Bishdaniels* bezeichnet werden. Erstere konzentrieren sich auf den Tod und auf die Umstände des Sterbens, die Diener Bishdaniels hingegen sehen die Seelsorge und die Traumdeutung als ihre primäre Bestimmung an. Es ist für einen Geweihten nicht erforderlich, sich einer dieser Schulen anzuschließen, doch jeder, der höhere Weihen erhält, wird sich einem dieser beiden Gebiete vorrangig widmen.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Auch wenn es im Puniner Ritus eine ausgeprägte Hierarchie gibt, so bestimmt sie keineswegs das kircheninterne Treiben: Derisches Ansehen und Macht gilt den Boron-Geweihten nicht viel. Die meisten **Novizen** sind Findelkinder oder Waisen, denn nur wenige Eltern geben ihre Kinder in diese Kirche. Auch einige Spätberufene treten im Erwachsenenalter ins Noviziat ein, häufig nach einschneidenden Erlebnissen. In der Regel treten sie gleichzeitig einem der Orden bei.

WEIHEGRADE

Funktion	Titel	Tracht
Novize	Novize (in Almada: Räßlein)	schwarze Wollrobe
Akoluth	Boron-Diener	silbernes Boronsrad, häufig Ordenskleidung
Priester	Diener des Raben	schwarze Wollrobe mit silbernem Raben
Erzpriester	Deuter Bishdariels oder Golgaris	schwarze Tuchrobe mit silbernem Raben
Practor	Hüter des Raben	schwarze Robe aus feinem Tuch mit silbernem Raben
Erzpractor	Schweigender (Ordensvorsteher)	je nach Orden verschieden
Patriarch	Rabe von Punin	schwarze Seidenrobe mit silbernem Raben

Priester werden **Diener des Raben** genannt, je nach ihrer Ausrichtung auch **Diener Golgaris** oder **Diener Bishdariels**. Nur wenige erreichen höhere Weihen: Die **Deuter Bishdariels** ergründen Borons Willen im Traum, teilweise unter Einnahme halluzinogener Substanzen. In den großen Tempeln existieren reichhaltige Sammlungen an Schriftrollen über Traumgesichte, Visionen und ihre Deutungen. Der größere Teil der zweifach Geweihten zählt sich zu den **Deutern Golgaris**, die sich hauptsächlich der Grablegung und der Totenpflege, aber auch der Erforschung des Todes widmen, indem sie in der Sterbeursache (am ungeöffneten Leib) nach Botschaften ihres Herrn suchen. Die Vorsteher der Tempel, meist nur in größeren Städten, werden **Hüter des Raben** genannt.

Auf dem Land und in Kleinstädten werden Grablegung und Totenpflege von einfachen Geweihten oder von den so genannten **Boronsdienern**, häufig Akoluthen, geleistet. Der Gruppe der Laiendiener gehören die Totengräber an, aber auch Schreiner und Steinmetze. An der Spitze des Puniner Ritus steht der **Rabe von Punin**. Der **Schweigende Kreis** ist erst vor einigen Jahren als Beratergremium des Raben gegründet worden. Ihm gehören die Vorsteher der vier Boron-Orden an sowie der Sprecher, der als einziger die Beschlüsse des Gremiums verkünden darf. Diese fünf hochrangigen Geweihten nennt man **Schweigende**.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Oberhaupt der Kirche ist **Bahram Nazir**, der Rabe von Punin. Der gebürtige Rashduler ist ein uralter, würdevoller Mann mit fahl-blasser Haut, der den Kult schon seit über einem halben Jahrhundert führt und fast nie in der Öffentlichkeit in Erscheinung tritt. Seine kurzen Ansprachen zeugen von einer meisterlichen Rethonik* und Diktion, die durch seine bestechende Ausstrahlung zu eindringlichen Glaubenssätzen werden. Sein Zorn auf die Al'Anfaner Ketzer milderte sich erst, als mit Borbarad und seinen Erben neue Feinde im Osten drohten. Besonderes Augenmerk hat der Rabe auf den jungen Kaiser Selindian Hal gelegt. In den letzten Jahren war der Infant regelmäßig zu langwierigen Sitzungen im Tempel, insbesondere, wenn er besonders schwächlich und blass erschien. Seit bald zwanzig Götterläufen munkelt man in Punin, dass der greise Rabe in Kürze von Boron gerufen wird und das Gerangel um seine Nachfolge bereits im vollen Gang sei.

Großmeisterin **Borondria**, früher Tempelvorsteherin im geschichtsträchtigen Brig-Lo, leitet den Orden des Heiligen Golgari ruhig, aber streng. Mit ihrem Vorgänger im Amt und ehemaligen Kampfgefährten, **Lucardus von Kémet**, der den Versuchungen Thargunitoths erlag, verbindet sie eine tiefe Feindschaft. Zurzeit befindet sie sich auf einer

Reise durch ganz Aventurien, auf der Suche nach alten Relikten des Boron-Kults.

Die Berufung von **Josmabith saba Marbod** zur Ordensmeisterin der Noioniten ist trotz der Rechtmäßigkeit ihrer Verkündung durch die sterbende Vorgängerin umstritten. Sie ist selbst halb wahnsinnig, es streiten drei Seelen in ihrer Brust: zuweilen nennt sie sich auch 'Relyta Nudred', dann wieder 'Shomata Nanderos'. Daher ist ihr Führungsstil auch sehr zerfahren: zaghaft das eine Mal, manchmal entschieden oder gar rücksichtslos, zuweilen visionär, aber ab und an auch apathisch. Als Josmabith gehört sie dem Schweigenden Kreis an und ist nur dem Raben von Punin unterstellt. Shomata aber ist dem Al'Anfaner Ritus zugetan, und Relyta predigt von Zeit zu Zeit die altbewährte Neutralität des Ordens.

Zhulamin ai Fasar, die Vorsteherin der Marbiden, ist Deuterin Bishdariels und, entgegen der Erwartungen an die Inhaberin dieses Amtes, eine harte Frau gegen sich und andere. **Ippolito Sferi**, Vorsteher des Etilienbundes, ist häufiger auf Reisen als im heimatlichen Punin anzutreffen, obwohl er die fünfzig bereits überschritten hat. **Aedin zu Naris** aus Winhall dient dem Schweigenden Kreis als Sprecher und ist der Practor der Nekropole Sankta Boronia.

Während des Ogerzuges war es ein Junge von 13 Jahren, der den Ungeheuern hinterher reiste und jedes ihrer Opfer zur Ruhe bettete: **Just der Totengräber**. Man sagt, er habe tiefe Einblicke in die Mysterien Borons erhalten. Just gehört heute zu den Führern des tobrischen Widerstands.

Die von Geburt an stumme ehemalige Nisut (Königin) **Peri III.** führte das Kemi-Reich, auch Trahelien genannt, 997 BF in die Unabhängigkeit vom Mittelreich und machte den Boron-Kult nach (einem lokal modifizierten) Puniner Ritus zur Staatsreligion.

BORON-TEMPEL UND BORON-DIENST

Die meisten Tempel Borons sind eingeschossige Bauten mit zwei getrennten, meist unterirdischen Ritualräumen. Nur der erste, die **Halle des Todes**, ist jedem Gläubigen zugänglich. Hier herrscht zu jeder Zeit Totenstille, die selten durch Räuspern oder leise Schritte durchbrochen wird. Die Stille und die schwach beleuchteten Gewölbe bieten Verzweifelten Zuflucht. Hier, fernab von allem Weltlichen, finden die Rastlosen Schlaf, die Gehetzten Ruhe und die Trauernden Vergessen. Und so kommt es, dass in nahezu jedem Boron-Tempel auch Ruheliegen zu finden sind. Die zweite Andachtstätte, die **Halle der Träume**, steht nur Eingeweihten offen.

Wer eine Audienz bei einem Geweihten erbitten will, der muss beachten, dass sich der Geweihte an ihn wenden muss. Es gilt nämlich vielerorts als unziemlich, Boron-Geweihte unaufgefordert anzusprechen.

Gottesdienste für Boron sind sehr stark ritualisiert. Es wird häufig nicht ein Wort gesprochen, die angestrenzte Stille der Versammelten liegt schwer über der Menge. Wenn gegen Ende gemeinsam die Stimmen zum Choral erhoben werden, ist die Erleichterung deutlich spürbar. Die Rituale, nach der die Geweihten die Gottesdienste abhalten, sind seit den Dunklen Zeiten überliefert, und es ist anzunehmen, dass exakt diese Gefühle bei den Gläubigen erzeugt werden sollen. Vor Boron zu treten soll nicht einmal zum Gebet eine einfache Aufgabe sein.

Im Kalender des Boron-Gläubigen gibt es nur einen hohen Feiertag: das **Totenfest** (am 1. Boron), an dem für die Seelen der Verstorbenen gebetet wird. Predigen die Geweihten sonst das Vergessen der Toten, so wird an diesem Tag all jener gedacht, die über das Nirgendmeer

* Rethonik ist die Kunst, kraftvolle Aussagen in wenige Worte zu fassen. Der Ausdruck stammt aus der Kirchensprache des Puniner Boron-Kultes und bedeutet soviel wie 'das Wort auf die Waage legen'.

gingen und deren Seelen nun in Borons Schlafgemach oder einem anderen der zwölfgöttlichen Paradiese schlummern mögen.

HEILIGE UND ALVERANIARE

Golgari der Totenrabe trägt die Seelen Verstorbener über das Nirgendmeer in Borons Hallen. Er wird oft im Kampf gegen Nekromantie, Paktierer und Untote angerufen. Oftmals wird er als niederstürzender Rabe mit gespreizten blutroten Krallen abgebildet.

Bishdaniel gilt als Traumbote, der als prächtiger, aufgereckter Rabe mit erhobenen Flügeln dargestellt wird. Er schickt ebenso segensreiche wie Furcht erregende Träume. Häufig wird berichtet, dass ein Träumer kurz die Erscheinung eines Raben bemerkt hat, entweder eines prächtigen, schwarz glänzenden Tieres oder eines entsetzlich verstümmelten Rabenkadavers, der ihm wie ein Alb auf der Brust gesessen habe.

Folgt man den *Annalen des Götteralters*, so ist **Uthar** der Sohn des ersten Menschenpaares, das die Götter erschufen. Im Kampf gegen seine Feinde vertraute er sich Boron an, der ihn zum Wächter der Totenhalle machte. Er weist alle zurück, die unberechtigtweise den Eintritt in die Hallen ersuchen. Ebenso ist er Borons Vollstrecker

und sendet seine todbringenden Pfeile auf Befehl seines göttlichen Herrn.

Marbo, die sanfte Tochter Borons, wird von den Gläubigen angerufen, um bei ihrem Vater um Milde und Gnade zu bitten. In vielen Boron-Tempeln finden sich Schreine Marbos, bisweilen werden ihr eigene Tempel geweiht. Mehr zu Marbo finden Sie auf S. 82.

Ihre Mutter **Etilia** wird als Heilige verehrt. Sie trat in der Blüte ihres Lebens zu Boron, konnte sein Herz erweichen und wurde unter die Lebenden zurückgeschickt. Etilia gilt als Hoffnungsspenderin, als Zeichen des Lebensmutes, der Zuversicht und des Vergessens von altem Leid. Ihr wird in der Symbolik der weiße Rabe zugeordnet.

Sankta Noiona von Selem wurde kurz nach ihrem Tod für ihr großherziges Vorhaben, Verwirrte und Wahnsinnige zu pflegen, von der Kirche belohnt, als sie zur Heiligen ausgerufen wurde und der Orden den offiziellen Segen aus Punin bekam.

Der **Heilige Khalid** wird angerufen, um den Segen auf unbestattete Gebeine zu sprechen. Der Boron-Geweihte reiste in die Gor, nachdem niemand von Rohals Heer, das dort den Dämonenmeister Borbarad besiegt hatte, aus der Wüste zurückgekommen war. Er fand die Gebeine der Streiter und errichtete ein Grabmal für sie.

Seit kurzem zu den Heiligen gezählt wird **Liaiella**, die Neckerin, in die sich der Gott des Todes verliebte. Er führte mit seinem Bruder Efferd einen harten Kampf, bis dieser die Sterbliche freigab. Liaiella

gilt als Schutzheilige der Seelen der ertrunkenen Seeleute und wird auch in der Efferd-Kirche verehrt.

HEILIGE TALISMANE UND HEILIGE ORTE

Als wichtigste Reliquie der Kirche gilt das **Schwarze Buch**. Es wurde in den Dunklen Zeiten geschrieben und überliefert Rituale wie Begräbniszeremonien, Grabweihen und Traumsuche. Dadurch haben sich die Zeremonien des Puniner Boron-Kultes seit mehr als 1.500 Jahren praktisch nicht verändert. Das Buch ist in schwarzes Leder gebunden, hat schwarze Seiten mit silberner Schrift, vieles davon in geheimen Zeichen, die nur wenige hohe Geweihte lesen können. Im Inhalt reduzierte Abschriften existieren in nahezu jedem größeren Tempel.

Als **Buch der Träume** bezeichnet werden die über sämtliche Tempel verteilten Schriften, in denen die Deuter Bishdaniels ihre Traumvisionen niedergelegt haben, damit sie den Tod des jeweiligen Priesters überdauern und noch von anderen zur Deutung verwendet werden können.

Der **Rabenkopf** des Stabs des Vergessens wird im Golgariten-Kloster Garrensand im Kosch aufbewahrt. Als einziges Überbleibsel des einst heiligsten Talismans beider Boron-Riten hütet man den Rabenkopf eifersüchtig, auch wenn bisher noch nichts über ihn innewohnenden Kräfte bekannt ist. Offiziell sucht die Puniner Kirche nicht nach einem Ersatz für den zerstörten Stab des Vergessens, insgeheim wurden schon verschiedenste Geweihte ausgesandt, danach zu suchen.

Tárnur'shin ist der Name des Endurium-Rabenschnabls aus der Zeit des Diamantenen Sultanats, den Großmeisterin Borondria führt. Genau wie **Pallainais Licht**, eine in grauer Vorzeit gefertigte Laterne, die gegen Untote hilft, stammt die Waffe aus der *Kammer der Gaben* des Puniner Tempels. Dort sollen noch zahlreiche weitere Artefakte ruhen, doch darf jede Erhabenheit genau einmal in ihrer Amtszeit diesen Raum betreten und den Gläubigen einen Talisman zum Geschenk machen.

Die **Halle des Schweigens**, der Haupttempel des Puniner Glaubens, gilt seinerseits als heiliger Ort und beherbergt so manches Geheimnis und so manchen Schatz, wie etwa die Urschrift des Schwarzen Buchs oder eine Sammlung von Drachenkarfunkeln.

Die **Stadt der Toten** im Süden der Totensümpfe Seweris ist eine bedeutende Nekropole, die nach einer Weissagung errichtet wurde. Der Legende nach hält sie böse Wesenheiten aus den Sümpfen zurück. Der wichtigste Pilgerort ist das Heiligtum **Sankta Boronia**, das in direkter Nähe zur Ogermauer steht, wo die Dritte Dämonenschlacht geschlagen wurde. Seit der Belagerung durch den Endlosen Heerwurm ist das Heiligtum in dichten Nebel gehüllt und nur die wahrhaft Gläubigen vermögen unversehrt den Nebel zu überwinden und die Prachtbauten zu erreichen.

DIE GEWEIHTEN DES BORON (PUNINER RITUS)

Boronis (Ez.: der/die Boroni) gelten als Meister der Zurückhaltung, denn die Herrschaft über die eigenen Gefühle ist ein zentrales Element in der Ausbildung zum Geweihten des Todesgottes. Viele Geweihte legen sogar Schweigegelübde ab, um ihrem Gott in der Stille noch näher zu kommen. Es gilt zudem als ungehörig, einen Geweihten ungefragt anzusprechen – man muss warten, bis er sich einem zuwendet.

Boron-Geweihte sieht man keineswegs nur in den Tempeln und bei der Pflege der Boronanger (Friedhöfe), sondern auch auf Landstraßen und auf der Reise von Dorf zu Dorf.

Die **Diener Golgaris** überführen Tote in den Tempel und später auf den Boronanger, in ländlichen Gebieten reisen sie auch umher, um regelmäßig den Segen über den Angern zu erneuern. **Diener Bishdaniels** hingegen legen mitunter weite Strecken zurück, um Traumgesichte und Visionen mit anderen Geweihten zu diskutieren und zu deuten.

Die kircheninterne Hierarchie spielt bei den meisten Geweihten kaum eine Rolle, sie akzeptieren die Anrede *Vater* oder *Mutter* (bei Außenstehenden) und reden sich untereinander meist mit *Bruder* oder *Schwester* an.

TRACHT

Die schwarze Robe mit der silbernen Rabenstickerei wird überall im Puniner Ritus getragen. Einzig im Winter ist es erlaubt, wärmende Unterkleider und einen schwarzen Mantel zu tragen, der mit den gleichen Symbolen bestickt wird.

Ob es sich um einen Diener Golgaris oder Bishdaniels handelt, kann man an der Art der Stickerei erkennen: Golgari wird als niederstürzender Rabe dargestellt, Bishdaniel aufgereckt, mit erhobenen Flügeln.

Das lange Zeit übliche, vollständig geschorene Haupthaar ist mittlerweile nicht mehr verpflichtend, doch kann man immer noch viele Geweihte mit dieser Haartracht sehen, aber auch der 'Wehrheimer Topfschnitt' ist recht verbreitet.

In den letzten Jahren, nach der Wiederkehr Borbarads, wurde verstärkt der Umgang mit Waffen gelehrt, daher sieht man Boronis immer häufiger mit Stäben, Streitkolben oder Rabenschnäbeln.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Wer ins Noviziat des Puniner Ritus eintritt, verzichtet auf jeglichen persönlichen Besitz: Vor Boron sind alle Menschen gleich. Zum Ende der Ausbildung pilgert jeder Novize – häufig von seinem Mentor begleitet – nach Punin zum Haupttempel des Kultes. Dort wird er beim Raben von Punin vorstellig, und das Kirchenoberhaupt nimmt den Kandidaten alleine mit in die tief unter dem Tempel liegenden Katakomben. Niemand weiß, welche Prüfungen auf den Novizen warten, darüber hüllen sich alle Geweihten, aber auch abgelehnte Kandidaten, in heiliges Schweigen.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Bestattung: Lasse niemals zu, dass ein Leichnam, aber auch ein Toter ohne auffindbaren Leib oder ein Gebeinfund unbestattet und eine Seele ohne den Segen Borons bleibt.

Schweigen: Das Schweigen ist der Urzustand der Welt: Sprich nur das Allernotwendigste.

Menschenkenntnis: Folge dem Vorbild der Seelenwaage Rethon und strebe danach, das Wesen eines Sterblichen zu ergründen, um Menschen hilfreich auf den Weg zu Boron vorzubereiten.

Traum: Versuche, dem Herrn durch Meditation und Traumkräuter nahe zu kommen und die von Bishdaniel gesandten Visionen zu deuten.

ZITATE

»Du schuldest der Welt noch einen Tod.« (Inscription über dem Boron-Tempel zu Punin)

»Wenn des Lebens Müdigkeit überschwer wird, wenn du alles gesehen, was zu sehen, und alles ertragen, was zu ertragen ist, dann ist der ewige Schlaf Lösung und Erlösung.«

ORDEN UND LAIENBÜNDE

ORDEN DES HEILIGEN GOLGARIS

Großen Einfluss erworben haben die Golgariten, ein kämpferischer Orden (*Größe:* mittel; *Wappen:* aufstrebendes schwarzes Schwingenpaar über Puniner Boronrad auf Weiß), der aus einem Bund Boron gläubiger Adliger, sich auf ältere Wurzeln berufend, entstanden ist. 1014 BF wurde der Orden, dem anfangs nur Ritter und andere Mitglieder des niederen Adels angehörten, offiziell von der Puniner Kirche anerkannt und Lucardus von Kémet zum ersten Großmeister bestellt. Zu Beginn wandte sich der Orden gegen die vermeintliche Al'Anfaner Häresie; seit Lucardus' jedoch den Versuchungen Thargunitothes erlag, strebt der Orden eine Rückeroberung der entweihten Stätten in den Schwarzen Landen an. Hauptziele sind daher die Wahrung der Grabstätten, Schutz der Gläubigen und die Verfolgung von Nekromantie jeglicher Form. Diesen Zielen ist man im Jahre 1028 BF näher gekommen, als dem Orden für sieben Jahre ostdarpatische Ländereien als Markgrafschaft Rabenmark zum Lehen gegeben wurde. Da der Großteil der Rabenmark aber in der Warunkel liegt, bündelt der Orden seine ganzen Kräfte auf den Kampf gegen den Nekromantenrat von Warunk.

»Die Stunde des Todes ist die Stunde der Wahrheit.«

»Nur wer nach den Toten sucht, sucht nach dem Tod.«

MIRAKEL UND LITURGIEN DES PUNINER ZWEIGES

Typische Bestandteile der Puniner Boron-Liturgien sind Gesangsliturgien, stumme Gebete, (geweihte) Graberde, das Salbungsöl (mit dem üblicherweise Tote gesalbt werden), Weihrauchkräuter und Zitate aus dem *Schwarzen Buch*. Rauschkräuter (wie Schwarzer oder Weißer Lotos) werden im Vergleich zur alfanischer Kirche seltener gebraucht. Typische Manifestation sind der einzelne Schrei eines Raben, das leichte Nachlassen des Lichtes, der Duft nach Lotos oder Salböl.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH, MR; *Schleichen, Selbstbeherrschung, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Pflanzenkunde, Alchimie, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Seele; Gabe Prophezeien*

Mirakel-: *Gaukeleien, Singen, Stimmen Imitieren, Tanzen, Zechen, Betören, Schauspielerlei, Glücksspiel, Instrumentenbauer, Musizieren*

LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Initiation, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Bishdaniels Angesicht, Bishdaniels Auge, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Marbos Geisterblick, Objektweihe, Ruf in Borons Armee, Weihe der letzten Ruhestatt

Grad III: Bannfluch des Heiligen Khalid, Exkommunikation, Bishdaniels Warnung, Das Siegel Borons, Etillas/Marbos Gnade (nur Etilianer/Marbidien), Göttliche Verständigung, Großer Eidsegen, Hauch Borons, Noionas Zuspruch (nur Etilianer, siehe Segen der Heiligen Velvenya), Salbung der Heiligen Noiona, Seelenprüfung, Segen der Heiligen Noiona, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Borons süße Gnade, Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration, Marbos Geleit (nur Marbidien)

Die Ordensmitglieder lernen, den Tod als höchstes Geschenk Borons zu sehen, auch wenn sie dieses nicht unbedingt herbeisehnen. Die Ausbildung erfolgt in der Garethischen Ordensburg Krähenwacht und im Koscher Kloster Garrensand. In den Augen der wortkargen Golgariten spiegelt sich der Wille Uthars, und die Mitglieder verfolgen die Ziele des streng hierarchischen Ordens und der Kirche mit höchster Konzentration. Weil vor Boron alle Menschen gleich sind, haben adlige Golgariten keine Privilegien gegenüber bürgerlichen.

Die *Großmeisterin* Borondria steht fünf *Ordensmarschällen* vor; dem *Großkomtur* (Vertreter des Großmeisters), dem *Archidiaconus* (Legat des Raben von Punin), dem *Kriegsherrn* (oberster Heerführer), dem *Justiziar* (oberster Schwingenträger) und dem *Cellerar* (verantwortlich für die Verwaltung der Ordensbesitze und -güter). Großkomtur Gernot von Mersingen ist zeitgleich Markgraf der Rabenmark. Die *Komture* wiederum sind für ihre Speichen (momentan sechs betreute Regionen) verantwortlich. Die *Schwingenträger* (Dienern und Deutern Golgaris vorbehalten) vollführen die Bestrafung von Mitgliedern, die gegen die Ordensregeln oder die Gebote der Puniner Kirche verstoßen haben. Als nächst kleinere Einheit fungiert die *Schwinge*, bestehend aus Elf Rittern Golgaris und angeführt von einem *Schwingenführer*.

Auch wenn es die Regel ist, als Golgarit in einer dieser Schwingen zu dienen, findet man immer wieder einzelne oder kleinere Grüppchen Golgariten in besonderer Mission unterwegs, so genannte *Federn*.

Der einzelne Golgarit dient als *Ritter Golgaris* dem Orden, er wird ggf. einem *Knappen Golgaris* als Mentor und Lehrmeister zugeteilt; es gilt das feudale Knappen-Ritter-System, nicht das der Rondra-Kirche. Der Knappe kann ein Diener oder Deuter Golgaris sein, aber auch ein Knappe aus niederem Stand, der mit seinem Ritterschlag die Akoluthen-Würde der Boron-Kirche erhält.

Der Rang des Novizen wurde erst nach der Schlacht an der Trollpforte eingeführt und steht nur Kindern und Jugendlichen von 8 bis 15 Jahren offen, die von einem Komtur und einem Ordensmarschall eingehend geprüft wurden und gleichzeitig zu einem Ritter Golgaris wie auch zu einem Diener Golgaris ausgebildet werden. Die meisten sind tobrische Flüchtlingskinder.

Ihre typische Tracht ist die schwarze Rüstung (je nach Herkunft von Gambeson bis Garether Platte) unter weißem Wappenrock und der lange weiße Mantel für die Ritter Golgaris. Die Knappen Golgaris tragen grauen Wappenrock und Mantel, der jeweils mit dem schwarzen gebrochenen Rad und darüber einem Schwingenpaar, dem Wappen des Ordens, bestickt ist. Jeder Golgarit führt einen geweihten Rabenschnabel (Weihe ist jährlich zu erneuern) und einen Schild, zusätzlich sind Schwert und Reitersäbel am gebräuchlichsten.

TUGENDEN UND IDEALE

Bedachtheit: Die Ordensregeln (u. a. Verbot der Folter und des Gifteinsatzes) sind in der *Lex Boronia* festgeschrieben. Zurückhaltung und Besonnenheit gelten als besondere Tapferkeit, nicht blinder Mut.

Armut und Neuanfang: Wer in den Orden eintritt, verliert auch seinen weltlichen Besitz und seine Vergangenheit. Oftmals sind es erfahrene Söldner und Krieger, die sich den Golgariten anschließen, auf der Suche nach Bestimmung, nach Sinnfindung oder nach Wiedergutmachung vergangener Taten.

Ruhe der Toten: Gebeine oder ruhelose Seelen dürfen niemals entweiht werden.

Zweite Weihe: Ein würdiger Tod in Borons Dienst ist der Aufstieg in den Inneren (jenseitigen) Kreis des Ordens.

Borongefälliger Kampf: Ziehe niemals leichtfertig eine Waffe, aber verteidige geweihten Grund und Boden sowie die Gläubigen Borons mit dem eigenen Leben. Die erste Sorge gilt den Lebenden, die zweite den Toten.

Äußere Ruhe: Der Golgarit zelebriert den Kampf schweigend, da der heilige Moment des Todes nicht entweiht werden soll. Golgariten kämpfen nie unbedacht oder im Rahmen eines spielerischen Ehren-duells. Sie kämpfen nur, um zu töten.

SPÄTERER BEITRITT ZU DEN GOLGARITEN

Der spätere Beitritt zum Golgariten-Orden ist nicht unüblich und wird vor allem von jenen getätigt, die eine dunkle Vergangenheit haben. Spieltechnische Werte zur Erschaffung eines Golgariten finden Sie in **WdH 214**.

Voraussetzungen: Nichtgeweihte: gute Kampffertigkeiten (zwei Waffenfertigkeiten 10), gute körperliche Fertigkeiten (Athletik und Körperbeherrschung 7, Reiten und Selbstbeherrschung 10); Geweihte: Weihe, gute kämpferische und körperliche Fertigkeiten (Selbstbeherrschung 10, alle anderen zuvor genannten Fertigkeiten auf 7)

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Geweihter); Nachteile: Moralkodex (Golgariten-Orden – wie bei Boron, nur mit Schwerpunkt auf schweisamem Kampf und dem Verbot des Einsatzes von Giften im Kampf), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lern-Erleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente.

ORDEN DER HEILIGEN ΠΟΙΟΝΑ VON SELEM (BEIDE KIRCHEN)

Die Noioniten widmen sich der Pflege von Verwirrten und Wahnsinnigen, schenken ihnen Vergessen oder neue Erinnerung. In der Nähe von Gareth, Perricum, Lowangen und Punin stehen Klöster des Ordens, der neben Geweihten (in der Regel Diener Bishdariels) und Laien auch einige Zauberer beschäftigt (*Größe:* groß; *Wappen:* drei schwarze Federn übereinander auf Weiß). Traditionell hält sich der Orden aus den Differenzen zwischen Punin und Al'Anfa heraus. Durch die Entstehung des 'Schweigenden Kreises', dem die Ordensvorsteherin Josmabith saba Marbod angehört, wandte er sich stärker Punin zu, kehrt in letzter Zeit aber wieder zur alten Neutralität zurück.

Von einer einheitlichen Tracht kann bei den Noioniten nicht die Rede sein, selbstverständlich tragen natürlich alle Geweihten die traditionelle schwarze Robe (im Süden Aventuriens übrigens häufig mit dem goldenen, gekrönten Raben des Al'Anfaner Kultes bestickt). Eine klassische Ausbildung gibt es nicht, es wird jeder Kandidat aufgenommen, der sich vor der Klosterleitung als geeignet erweisen kann.

BEITRITT ZUM ORDEN DER ΠΟΙΟΝΙΤΗΝ (ALS NICHT-GEWEIHTER PFLEGER):

Voraussetzungen: MU 14, CH14; gute Kenntnisse in Seelenheilkunde (Menschenkenntnis und Heilkunde Seele 7) oder in Kräuterkunde (Pflanzenkunde und Alchimie bzw. Kochen 7); **Modifikationen:** SO +1; Vorteile: Verbindungen zu (Ordensmitgliedern, Boronis und ehemaligen Patienten) im Gesamtwert von SO 50 / Nachteile: Moralkodex (6; Boron-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); Lernerleichterungen (Lehrmeister) beim Steigern ordenstypischer Talente.

BEITRITT ZUM ORDEN DER ΠΟΙΟΝΙΤΗΝ (ALS BORON-GEWEIHTER):

Voraussetzungen: wie oben
Modifikationen: Vor- und Nachteile: Die Verpflichtungen gelten gegenüber dem Orden; außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente. Explizite Möglichkeit zum Erlernen der Liturgie SEGEN DER HEILIGEN NOIONA.

ORDEN ZU EHREN DER HEILIGEN ETILIA

Aus den Marbiden (siehe S. 83) hervorgegangen, widmen sich die Etilianer (*Größe:* sehr klein; *Wappen:* keines) denjenigen, die noch weit vom Tod entfernt sind, um ihnen die Angst vor Boron zu nehmen. Auch die Lebensbeichte wird häufig abgenommen, denn wer seine Freveltaten schon zu Lebzeiten bereut, der kann im Tode mit einem ruhigen Gewissen vor Rethon treten. Aus diesem Grund reisen Etilianer häufig umher, nur in Punin gibt es ein Ordenshaus.

Durch die Rabenstickerei unterscheidet sich die Tracht der Etilianer von der klaren Trennung, die in den Kirchen zwischen den Dienern Golgaris und Bishdariels existiert: Es werden zwei silberne, einander zugewandte Raben eingestickt.

Als sehr kleiner Orden, der sich in erster Linie um Geweihte bemüht, die lieber Dienst an den Lebenden als an den Toten verrichten, reisen die Etilianer viel über die Dörfer und stehen der Bevölkerung näher

BEITRITT ZUM ORDEN DER ETILIANER

Voraussetzungen: IN 12, CH 14; gute Kenntnisse in Seelenheilkunde (Menschenkenntnis und Heilkunde Seele 7); Boron-Geweihter

Modifikationen: Nachteile: Verpflichtungen gelten gegenüber dem Orden; außerdem Verbindungen (im Wert von SO 20) zu anderen Ordensmitgliedern; Lernerleichterungen (Lehrmeister) beim Steigern ordenstypischer Talente. Explizit erlernt werden kann die Liturgie NOIONAS ZUSPRUCH.

als jeder andere Boron-Geweihte. Dennoch biedern sie sich nicht an, sondern verfolgen mit Ernst ihr Ziel, den Menschen durch Abnahme der Beichte zu Lebzeiten ein ruhiges Gewissen zu verschaffen. Für eine Ausbildung eigener Novizen ist die Struktur des Ordens zu locker, da die meisten Geweihten alleine unterwegs sind.

ORDEN DES HEILIGEN LAGUAN (PUR KEMI)

Der Orden des Heiligen Laguan, eines trahelischen Lokalheiligen, besteht aus Kämpfern, die die Tempel im Kemi-Reich vor Übergriffen der Al'Anfaner oder heidnischen Achaz und Waldmenschen schützen (*Größe*: klein; *Wappen*: komplexe Symbolik mit fliegendem Raben und Schriftzeichen). Ihm treten nur Laien bei.

WEITERE ORDEN

Ebenfalls der Pflege verschrieben hat sich der **Orden zur Sanften Ruhe**, dessen Mitglieder Marbiden genannt werden (*Größe*: klein;

BEITRITT ZUM ORDEN DES HEILIGEN LAGUAN

Voraussetzungen: MU 13, KO 13, KK 13, SO min. 6; gute Kampffertigkeiten (zwei Kampftalente auf 7), Kenntnisse in Etikette (5)

Modifikationen: SO +1; Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente.

Wappen: weißer Rabe auf schwarzem Feld). Mehr zu diesem Orden finden Sie auf Seite 83.

Tief in den Koschbergen liegt das Boron-Kloster Trolleck, in dem der kleine, geheimnisumwitterte Mönchsorden (20 Geweihte) der **Zorkabiner** lebt. Es heißt, sie ziehen ausschließlich des Nachts umher, um die Verstorbenen der umliegenden Dörfer zu bestatten. Gerüchten zufolge wissen sie stets, wo ihr Rabendienst benötigt wird.

Es haben sich auch verschiedene Gruppen unter dem Schutz Uthars zusammengefunden. Diese gelten in der Boron-Kirche jedoch alle als ketzerisch und werden im Kapitel Sekten auf S. 147 kurz beschrieben.

BORONS REICH IST DIE EWIGKEIT – DIE ALANFANISCHE BORON-KIRCHE

DER AL'ANFANER BORON-RITUS FÜR DEN EILIGEN LESER

Pantheon: Zwölfgötter, allerdings mit Boron als Hauptgottheit

Verbreitung: Einflussgebiet Al'Anfas, sporadisch in tulamidischen Städten

Wichtige Tempel: Al'Anfa (Haupttempel), Mengbilla, Rashdul, Selen

Feiertage: Totenfest (1. Boron), Tag des Großen Schlafs (30. Boron; 'Flug der Zehn': zehn Freiwillige, Verbrecher oder Sklaven springen vom Rabenfelsen in den Tod)

Beinamen: wie im Puniner Kult, dazu Götterfürst

Alveraniare, Heilige, Erwählte: wie im Puniner Kult, außerdem: Sankt Nemekath (532–479 v.BF., Begründer der alanfischen Lehre; Darstellung: mumifiziert mit überkreuzten Armen, Rabenstab und Lotosblume in den Händen), Sankta Velvenya (Velvenya Karinor; vollzog nach Golaris Erscheinen (1 Golaris = 686 BF) die Kirchenspaltung), Sankt Tarquinio ('Tar' Honak; führte Al'Anfa in den Khômkrieg; erwirkte das Wunder am Szinto; starb 1009 BF in Mherwed; gilt als Märtyrer im Kampf gegen den Rastullah-Glauben)

Orden und Laienbruderschaften: Basaltfaust, Rabengarde, Tempelgarde (alles Kämpferorden); Hand Borons, Noioniten (Pflege geistig Verwirrter; neutral zwischen beiden Kirchen)

Heilige Talismane und Artefakte: Codex Corvinus (heiliges Buch), Rabenfeder (Klinge des Patriarchen), Bal Honaks Rüstung

Heilige Orte: Rabenfelsen (Al'Anfa), Ruinenstadt Palakar (Zyklopeninsel Pailos)

Sinnbilder: wie Puniner Kult, zusätzlich Rabe mit goldener Krone (Boron herrscht), schwarzer und weißer Rabenkopf mit gekreuzten Schnäbeln (grimmiger Boron und barmherziger Marbo); das alanfische Boronsrad ist ebenfalls fünfspeichig, häufig jedoch ein Zweidrittelkreis, bisweilen mit darauf sitzendem gekröntem Raben

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Schwarz mit Gold; Pflanzen wie Puniner Kult, zusätzlich Mohagoni-Holz, Vragieswurzel (Boronwein), Gandelrohr

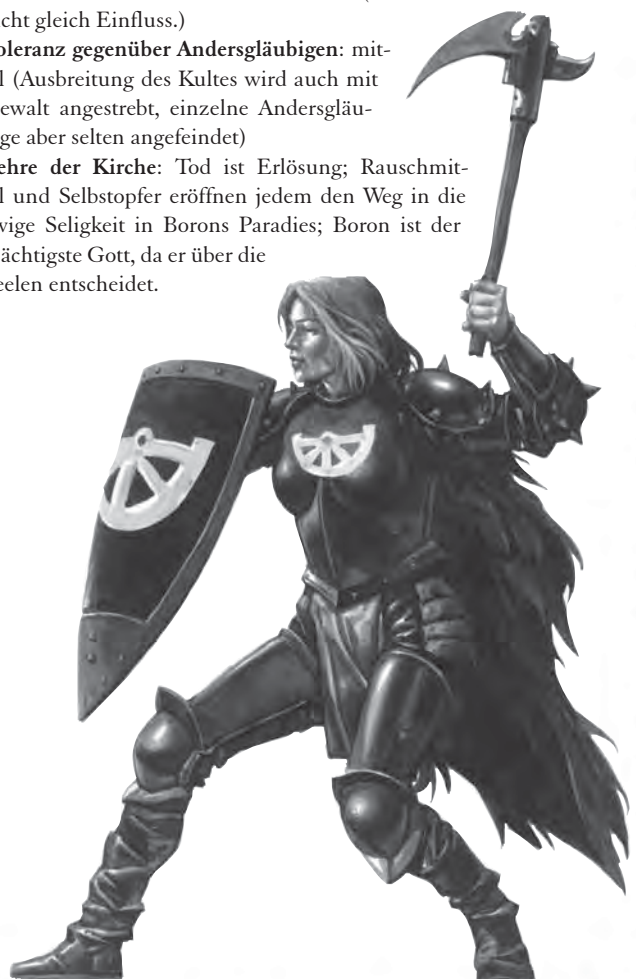
Politischer Einfluss: immens in Al'Anfa, groß in abhängigen Städten, mäßig im Tulamidenland, aufstrebend in Almada (durch die Bemü-

hungen der 'Schwarzen Witwe' Alara Paligan)

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel (Titel ist nicht gleich Einfluss.)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel (Ausbreitung des Kultes wird auch mit Gewalt angestrebt, einzelne Andersgläubige aber selten angefeindet)

Lehre der Kirche: Tod ist Erlösung; Rauschmittel und Selbstopfer eröffnen jedem den Weg in die ewige Seligkeit in Borons Paradies; Boron ist der mächtigste Gott, da er über die Seelen entscheidet.



Ziele der Kirche: Bewahrung der Totenruhe, Pflege von Verwirrten, Hinführung der Lebenden zum Tod, Erinnerung an Borons Wunder (Golgari Erscheinen, Großes Vergessen in der Schlacht am Szinto), Legalisierung des Kultes in ganz Aventurien, Machtausdehnung

Lebensinhalte der Gläubigen: das kurze Leben genießen; sich Borons Wohlwollen sichern für das Dasein nach dem Tod.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Südaventurien: sehr großes Ansehen; Mittel- und Nordaventurien: Al'Anfaner Boron-Geweihten ist die Ausübung ihres Kultes als Ketzerei verboten, und die Herrschenden sind sehr misstrauisch. Die einfache Bevölkerung kennt kaum den Unterschied zwischen al'anfanischer und Puniner Kirche.

DIE KIRCHE

Der Patriarch residiert mit seinen über 800 Geweihten in der 'Stadt des Schweigens', einem gewaltigen Tempelkomplex, errichtet auf dem Rabenfelsen im Osten Al'Anfas, wo Gulgari einst erschien.

Die Al'Anfaner Kirche ist reich, ihre weltliche Macht in Südaventurien groß, Boronis vielfach direkt an Regierungen und Stadträten beteiligt. Gerade die Reichen und Mächtigen buhlen um das Privileg, ihre Kinder in diese Kirche geben zu dürfen.

Der Boron-Kult durchdringt in Al'Anfa das tägliche Leben. Priester sind bei der Geburt anwesend (der Ritus des Vergessens soll sämtliche Erinnerungen an die 'Seelenreise' tilgen), bei Namensgebungen, Eheschließungen und natürlich am Sterbebett. Rauschkräuter (oft verbunden mit seelischer oder körperlicher Abhängigkeit) und Traumdeutung erweitern den Einfluss der Priesterschaft auf alle Schichten der Bevölkerung. Meist erheben die Tempel Gebühren für ihre Dienste vom Boronwein bis zum Segensspruch.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Amir Honak (* 987 BF), Sohn des Heiligen Tarquinio, ist seit 1015 BF Patriarch und damit zugleich auch Vorsitzender im Hohen Rat der Zwölf, der Regierung Al'Anfas. Er strebt nach Machtausdehnung durch geschickte Politik statt durch Krieg. Es gibt Gerüchte, er mische sich hin und wieder verkleidet unter das einfache Volk. **Amira** (* 1007 BF), seine halbfelsche Tochter und Commandanta der Rabengarde, ist als Nachfolgerin vorgesehen. Sie ist es auch, die für den Al'Anfaner Kult die Suche nach einem Nachfolgetalisman für den zerstörten Stab des Vergessens vorantreibt. **Katalinya Adranetz** vom Orden des Schwarzen Raben lebt in Punin als inoffizielle Botschafterin der al'anfanischen Kirche an die Glaubensgeschwister. Obwohl keine Boroni, ist es dem Wirken von **Alara Paligan**, Witwe des mittelreichischen Kaisers Hal, zu verdanken, dass sich der Al'Anfaner Ritus verstärkt auch in Almada, vor allem am Hofe von Kaiser Selindian Hal, ausbreiten kann.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Bis zum Jahre 1028 BF war der **Stab des Vergessens** der höchste Talisman beider Kulte, der zwar in der Stadt des Schweigens in Al'Anfa aufbewahrt wurde, jedoch von allen Boronis gerufen werden konnte. Mit der Zerstörung des Stabs wurden auch die Beziehungen zwischen den beiden Riten wieder angespannter. Man einigte sich jedoch darauf, den Gläubigen nichts vom Verlust des Stabs zu verraten, während man gleichzeitig den Geweihten die Weisung erteilte, die Liturgie BORONS SÜSSE GNADE, welche den Stab herbeirief, nicht mehr zu wirken. Und während die Al'Anfaner nur wenig Hehl daraus machten, dass sie einen neuen Talisman suchen (verschiedene Spuren werden verfolgt, die oft in Verbindung mit dem Wirken von Bal Honak oder Nemekath stehen), verzichtete die Puniner Kirche offiziell auf eine ebensolche Suche.

Codex Corvinus: Man sagt, mit Hilfe des heiligen Buches könne man mit den Toten in Borons Hallen reden oder sie sogar für Dienste zurückrufen. Es ist keine Liturgie zur Anrufung des Folianten bekannt, man muss also direkt in der Stadt des Schweigens davon Gebrauch machen.

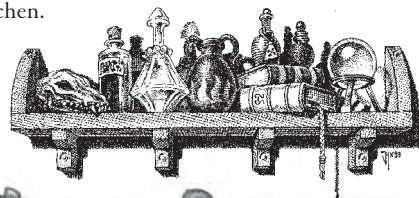
Rabenfeder: Die leicht gebogene Klinge ist völlig schwarz und glanzlos, der Griff mit gleißenden Nachtsteinen (schwarzen Diamanten) verziert. Die leichteste Verletzung kann nach Meistermaßgabe zum sofortigen Tod oder der langsamen und unheilbaren Sieche durch Wundbrand oder Starrkrampf führen. Das Schwert Tar Honaks, ein Meisterwerk des Schmieds Saladan von Arivor, ging in den persönlichen Besitz Amir Honaks (nicht der Kirche) über und wird an geheimem Ort in der Stadt des Schweigens verwahrt.

Bal Honaks Rüstung: Eines der von vielen beneideten Privilegien des Großmeisters der Basaltfaust ist das Tragen von Bal Honaks Rüstung, einem uralten, wuchtigen, geschwärtzten Plattenpanzer, der den Träger mit einer unheilvollen dunklen Aura umgibt. Ungewöhnlich ist auch die dazu passende Maske, mit dem – geschlossenen – dritten Auge auf der Stirn. Gerüchten zufolge soll die Rüstung gar über einen eigenen Willen verfügen, der den Träger zwar mit der Zeit gefühllos und grausam macht, ihn aber gleichzeitig mit größtem taktischen und strategischen Geschick versieht.

RICHTUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

In Al'Anfa kann man dem fanatischen und vergeistigten Prediger ebenso begegnen wie dem intriganten Politiker auf diplomatischer Mission. Es gibt weise Traumgelehrte, die Meister in der Kenntnis der Rauschgifte und ihrer Auswirkungen auf Verstand und Träume sind, schweigsame Krieger, die ihren Opfern eine sichere Einkehr in Borons Hallen gewähren, und Studiosi der Geschichte, die die Ursprünge der heutigen Riten und Gebräuche mit denen der ehsichischen V'Sar-Anbeter vergleichen oder den Tod, das Sterben und die Geisterwelt erforschen.

WEIHEGRADE		
Funktion	Titel	Tracht / Abzeichen
Novize	Behüteter	schwarze Seidenrobe
Akoluth	Boronkrieger	Ordenskleidung bzw. goldenes Boronsrad
Priester	Jünger des Raben	schwarze Robe aus Seide mit goldenem Raben
Erzpriester	Hüter der Nacht	dto. mit Boronsrad Stickereien an Kragen und Ärmeln; Kopf kahl rasiert
Praetor	Bewahrer der Nacht	dto. aus edelsteingeschmückter Seide mit Raben
Patriarch	Patriarch von Al'Anfa	schwarze Seidenrobe mit goldenen Raben, Stickereien und Ornamenten in Gold und Edelsteinen



DIE GEWEIHTEN DES BORON (AL'ANFANER RITUS)

Auch die Geweihten der Al'Anfaner Kirche bestatten Tote, betreuen Wahnsinnige und ergründen Borons Willen im Traum. Sie zelebrieren für ihre Gläubigen häufig Rituale, deren Anlass im Norden in die Zuständigkeit anderer Kirchen fallen, zum Beispiel zur Geburt oder Hochzeit.

In einigen Städten, vor allem in Al'Anfa selbst, halten Boronis viele Posten in Regierung, Verwaltung, Geheimdienst und diplomatischen Vertretungen im Ausland. Die Kirche besitzt Ländereien, auf denen Vragieswurz und andere Rauschmittel angebaut werden, und unterhält alchemistische Werkstätten, wo Geweihte zumindest die Oberaufsicht führen.

Von ganz besonderer Bedeutung sind aber diejenigen Geweihten, die in den 'Hallen der Träume' Gläubigen Lotos- oder Boronwein und anderes verabreichen, um dann sorgfältig zu notieren, was die Berauschten in ihren Träumen sehen, was sie erlebt haben, planen, fürchten, und was sie für mehr Drogen zu tun bereit wären.

Auch der Traumdeutung kommt großes Gewicht zu. Denn zwar sendet Bishdaniel dem Gläubigen selbst Visionen, aber der einfache Laie muss sich an einen Geweihten wenden, um zu erfahren, was die göttliche Botschaft bedeutet – und wie er darauf reagieren soll.

Zwar auch meist schweigsam, beherrscht und würdevoll wie ihre Puniner Kollegen, sind doch die wenigsten Geweihten des Kultes aus Al'Anfa so weltabgewandt. Die meisten, von einigen Träumern und Schriftgelehrten abgesehen, stehen mitten im Leben, besuchen die Feste der Reichen, intrigieren um Macht und Einfluss, sind oft verheiratet und verstehen es, neben den Interessen ihres Gottes und ihrer Kirche auch die ihrer Familie nicht zu kurz kommen zu lassen. Zu Bescheidenheit und Schlichtheit sind sie nicht verpflichtet – die schwarzen Diamanten an den Roben hoher Geweihter ließen manchen armen Koschbaron vor Neid erblassen.

Ausbildung und Weihe fallen in die Zuständigkeit der einzelnen Tempel, doch Pilgerfahrten zum Haupttempel nach Al'Anfa sind beliebt, und die regelmäßige Entsendung von Geweihten aus Al'Anfa in die entfernteren Tempel sorgt für weitgehende Einheitlichkeit der Lehre.

TRACHT

Im Al'Anfaner Kult ist eine Kapuzen Kutte aus schwarzem Tuch üblich, wobei die Qualität des Stoffes und der Reichtum an goldenen Stickereien über den Rang des Geweihten Auskunft gibt. Kahlgeschorenes Haupthaar ist häufig, jedoch nur bei den Hütern und Bewahrern der Nacht vorgeschrieben. Eventuelle Bewaffnung ist nicht geregelt, aber unüblich: ein Geweihter der Al'Anfaner Boron-Kirche ist – zumindest in Al'Anfa selbst – schon in niederen Rängen eine quasi sakrosankte Person.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Bestattung: Lasse niemals zu, dass ein Leichnam, aber auch ein Toter ohne auffindbaren Leib oder ein Gebeinfund unbestattet und eine Seele ohne den Segen Borons bleibt.

ORDEN UND LAIENBÜNDE

Kein Orden im klassischen Sinn ist die **Hand Borons**, die zugleich der Geheimdienst Al'Anfas ist. Sie verfügt über Meuchler und betreibt sogar einen geheimen Tempel nach alananischem Ritus mitten in Punin. Die **Noioniten** (siehe S. 78) wiederum sehen sich beiden Riten verpflichtet.

Eine besondere Stellung nimmt der **Kult des V'Sar** ein, des unfehlbaren Herrn der Seelen, der sich angeblich nach der Schlacht am

Schweigen: Das Schweigen ist der Urzustand der Welt: Sprich nur das Allernotwendigste

Menschenkenntnis: Folge dem Vorbild der Seelenwaage Rethon und strebe danach, das Wesen eines Sterblichen zu ergründen, um Menschen hilfreich auf den Weg zu Boron vorzubereiten.

Traum: Versuche, dem Herrn durch Meditation und Traumkräuter nahe zu kommen und die von Bishdaniel gesandten Visionen zu deuten.

ZITATE

»Das Königreich der Toten ist hundert Mal größer als das der Lebenden!«
(Inscription über dem Boron-Tempel zu Al'Anfa)

»Das Grab trennt Freunde und vereinigt Feinde.«

»Der Weise bittet Boron zu sich. Die anderen werden von Boron geholt.«

MIRAKEL UND LITURGIEN

DES ALANFANISCHEN ZWEIGES

Typische Bestandteile der alananischen Boron-Liturgien sind Rauschkräuter (wie Schwarzer und Weißer Lotos), Boronwein, Gesangsliturgien, stumme Gebete, (geweihte) Graberde, das Salbungsöl (mit dem üblicherweise Tote gesalbt werden), Weihrauchkräuter und Zitate aus dem *Codex Corvinius*.

Typische Manifestation sind der einzelne Schrei eines Raben, das leichte Nachlassen des Lichtes, der Duft nach Lotos oder Salböl.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH; *Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Götter/Kulte, Pflanzenkunde, Alchimie, Heilkunde Gift, Heilkunde Seele; Gabe Prophezeien*

Mirakel-: *Gaukeleien, Singen, Stimmen Imitieren, Tanzen, Zehen, Betören, Schauspielerei, Glücksspiel, Instrumentenbauer, Musizieren*

LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Bishdaniels Auge, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath, Kräutersegen des Heiligen Nemekath, Nemekaths Geisterblick, Objektweihe, Ruf in Borons Arme, Weihe der letzten Ruhestatt

Grad III: Bannfluch des Heiligen Khalid, Exkommunikation, Großer Eidsegen, Hauch Borons, Nemekaths Bannfluch, Salbung der Heiligen Noiona, Seelenprüfung, Segen der Heiligen Noiona, Segen der Heiligen Velvenya, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Borons süße Gnade, Indoktrination, Nemekaths Zwiesprache, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration

Vulkan Visra im Jahr 660 BF als Laienorden bildete und von wenigen, dunklen Geweihten geführt wird. Strenge Schweigegelübde binden die Mitglieder des Ordens, und so ist fast nicht über seine Ausrichtung oder politischen Ziele bekannt. Man munkelt, dass die Mystiker dieses Geheimbundes Kenntnisse über altehsische Rituale besäßen und im Labyrinth unter dem Vulkan grausame Menschenopfer abhielten.

DER ORDNEN DES SCHWARZEN RABEN,

AUCH 'BORONS RABEN' ODER 'RABENGARDE' GENANNT

Die Rabengarde (*Größe*: klein; *Wappen*: schwarzer Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz) wurde bereits kurz nach der Spaltung der Boron-Kirche gegründet und war zunächst eine Art Ritterorden, später die Ehrengarde des Königs von Mirham. Die berittenen Rabengardisten sind in Port Corrad stationiert, wo von aus sie Novadis und Shokubungas bekämpfen. Die in Al'Anfa stationierten Rabengardisten dienen wechselweise als Leibwächter des Patriarchen und auf Schiffen in Perlenmeer und Blutiger See. Als Großmeisterin ('Commandanta') des Ordens fungiert Amira Honak, die das Amt vom in Ungnade gefallenen *Oderin du Metuant* geerbt hat.

Es gibt nur eine Handvoll geweihter Mitglieder im Orden, alle anderen Mitglieder sind Laiendiener. Einmal im Jahr weiht der Patriarch persönlich die Rabenschnäbel der Gardisten, neben dieser geweihten Waffe führen sie eine Profanwaffe, meist einen Sklaventod, und einen Großschild (Reiter und Leibgarde) oder einfachen Holzschild (Seeleute). Parade-Tracht ist eine schwarze Kutte über der Rüstung (Kusliker Lamellar und Vollvisierhelm in Form eines Rabenkopfs, (Werte wie Topfhelm). Im täglichen Dienst tragen sie meist einen schwarzen Mantel zu geschwärtzter Leichter Platte und Sturmhaube.

TEMPELGARDE DER STADT DES SCHWEIGENS (AL'ANFA)

Ehemals nur die persönliche Leibwache des Patriarchen, bewacht die Tempelgarde (*Größe*: klein; *Wappen*: einfaches schwarzes Banner) heute die gesamte Stadt des Schweigens, während sie sich die Sorge um den persönlichen Schutz Seiner Hochwürdigsten Erhabenheit mit der Rabengarde teilt. Die meisten Mitglieder sind selbst Kinder von Gardisten oder von Geweihten; außerdem ist es üblich, junge Granden aus Nebenlinien zu versorgen, indem man sie hier eintreten lässt (und ihnen möglichst bald zur Beförderung verhilft). Kommandant der Tempelgarde ('Oberster Regulator') ist Patriarch Amir Honak höchstselbst. Tracht und Bewaffnung der Tempelgarde sind mehr repräsentativ als funktional: Hauptwaffe ist der Schnitter, luxuriös gestaltet mit elfenbeinernen Totenschädeln am Ebenholzgriff. Bei gewöhnlichen Wachaufgaben wird ein kunstvoller Großer Lederschild in Form eines aufrecht sitzenden Boronsrabens getragen, dessen hüfthoher Mohagoni-Rahmen mit schwarzem Iryanleder bezogen ist; dazu der bei allen Garden in Al'Anfa beliebte Sklaventod. Die schwarze Tuchrüstung ist ebenso wie der rabenkopfförmige Lederhelm mit goldenen Rabenstickereien verziert. Selbstredend sind auch Kleider und Stiefel schwarz. Das Banner der Tempelgarde ist schlicht schwarz, ihre Hymne der Choral des Heiligen Nemekeath.

SPÄTERER BEITRITT ZUR BASALTFAUST

Als Veteranen-Kämpfer-Elite-Einheit steht die Basaltfaust jungen Helden nicht offen. Man kann ihr aber später beitreten: Die Aufnahmekriterien sind sehr gute Kampffertigkeiten (Zweihandschwerter/-säbel und ein weiteres Nahkampftalent je 12), gute körperliche Fertigkeiten (Selbstbeherrschung 10, MU 13, KO 14) und absolute Loyalität gegenüber dem Patriarchen. Bewerber müssen nachweislich fünf Zweikämpfe gewonnen und vor ihrer Aufnahme einen Gegner in der Arena besiegt haben.

DIE BASALTFAUST

Als Bal Honak den Orden (*Größe*: sehr klein; *Wappen*: schwarze Faust in silbernem Kreis auf Schwarz) im Jahre 955 BF gründete, wählte er die hundert besten Veteranen der anderen Kontingente aus und ließ sie am Tag des Schweigens in der Arena paarweise gegeneinander antreten. Unterlegene wurden begnadigt, die fünfzig Besten bildeten das Banner der Basaltfaust und wurden zu Ordensrittern geweiht. Seither fungiert der Orden als Garde der Unbesiegbaren, die letzte Reserve, die man nur einsetzt, wenn eine Schlacht ins Wanken gerät, und die nur die besten unter den erfahrenen Kämpfern aufnimmt.

Der derzeitige Großmeister (die 'Basaltfaust') Rondrigo Delazar ist der letzte Überlebende dieser Geschehnisse und es vergeht kein Tag, an dem er nicht den alten Zeiten nachtrauert. Entsprechend hart und unerbittlich führt er seinen Orden, in dem es keine zweite Chance gibt. Als seine würdige Nachfolgerin sieht der greise Kämpfer die junge Valeria Lagria, die bisher jeden von ihren knapp zwanzig Zweikämpfen gewonnen hat.

Das Ordenshaus der Basaltfaust befindet sich ebenfalls in der Stadt des Schweigens, wo auch der Großteil der Mitglieder Dienst tun. Gelegentlich finden sich 10 Gardisten auf der Festungsinsel, andere reisen getarnt und in geheimem Auftrag durch Aventurien.

Der Orden selbst pflegt eine alte Rivalität zu den Rabengardisten, hält sich aber ansonsten zurück in politischen Äußerungen. Er hat sich allerdings dem Patriarchen (und zwar viel eher der Position denn der Person) bis aufs Blut verschworen. Aus diesem Grund legen neue Mitglieder ihren Eintrittsschwur auch auf den Großmeister ab, der als oberster und letzter Verteidiger des Patriarchenstuhles gilt.

Bal Honak selbst soll dies so veranlasst haben, da er es niemals dulden würde, dass ein verweichlichter Emporkömmling das Amt des Patriarchen von Al'Anfa inne hat. Die Ordensmitglieder pflegen einen wahren Kult um Bal Honak und halten sich jederzeit bereit, einzugreifen, um das 'wahre Al'Anfa' zu erhalten. Man sieht sich ganz und gar dem Erbe Bals verpflichtet und soll im Geheimen an seinen gesteckten Zielen weiter arbeiten.

GNADE AUCH IM TOD - DIE KIRCHE DER MARBO



»Um aber für eine Seele zu bitten, wenden sich die Menschen von alters her an die sanfte Marbo, Tochter des Schweigsamen Gottes, von ihm gezeugt mit einer Sterblichen, der schönen Etilia, die, als sie in der Blüte ihres Lebens vor den Meistern der Unendlichkeit trat, das kalte, strenge Herz des Gottes zu rühren vermochte. Und er öffnete Etilia das Tor zurück in die Gefilde der Sterblichen und legte ihr zugleich seine Tochter Marbo in den Schoß. Und die bleiche, schöne Marbo ist es, die von allen lebenden Wesen am ehesten die Gnade besitzt, das gerechte, aber kalte Herz ihres Vaters zu erwärmen und eine weitere Frist für einen Sterblichen zu erbitten.«

—aus dem Schwarzen Buch, Punin, Übersetzung ins Garethi

Die 'Halbgöttin' Marbo, die Tochter Borons und der Sterblichen Etilia, wird heute hauptsächlich von Boron-Priestern verehrt. Die Marbiden (eigentlich der 'Orden zur Sanften Ruhe') sind demnach ebenfalls Priester des Boron, wie auch die Etilianer vom Orden zu Ehren der Heiligen Etilia. Die meisten großen Boron-Tempel besitzen einen Schrein der Marbo, während in Al'Anfa und Arivor Tempel der Göttin stehen, welche in Wahrheit aber ebenfalls Boron geweiht sind. Der älteste und einzige wirklich der sanften Tochter geweihte Tempel steht in Fasar, wo auch die Gebeine der letzten aventurischen

Marbo-Geweihten aufbewahrt werden. Denn früher gab es eine eigene Marbo-Kirche, und die urtulamidischen Geweihten verehrten die alte und junge Todesgöttin Umm Ghulshach (die 'Geiermutter'). Der Verlust der Primärliturgie der Marbo führte zur Auflösung der Kirche. Einige Aspekte des urtulamidischen Marbo-Glaubens wurden von den eingewanderten Gildenländern in ihr Pantheon aufgenommen.

Seither wird die Göttin als sanfte und milde Tochter Borons verehrt, die meist als weiße Taube oder weißer Rabe dargestellt wird. Sie ist den Menschen so viel näher als ihr dunkler Vater, so dass sich die Gläubigen gerne an sie wenden, um Boron zu erweichen. Man opfert ihr ähnliche Gaben wie dem Gott des Todes (verbrannte Traumkräuter, Weihrauch, Karneole, Granate) und nähert sich ihr in rauschhaften Trancezuständen, Traumvisionen und tiefen Gebeten. Ihr wird der blutrote Granat zugeordnet, der die Sinne den Geistern und Träumen öffnen soll und der als steingewordenes Blutopfer gesehen wird.

Im Namen Marbos pflegen die Priester Kranke an ihrem Sterbebett und geleiten sie in einen sanften Tod ohne Schmerzen und Ängste. Bisweilen geschehen jedoch in ihrem Zeichen wunderbar anmutende Heilungen längst verloren geglaubter Patienten, die Marbo aus ihres Vaters Griff hat befreien können oder deren Zeit einfach noch nicht gekommen war. Doch man ruft die Stille, die Blasse auch an, um der Vergangenheit zu huldigen, dem Althergebrachten und Traditionsbehafteten.

Manche munkeln, Marbo sei in der Lage, den beiden Alveraniaren Golgari und Bishdariel Träume mit auf den Weg zu den Schlafenden zu geben. Sie leitet die Seelen, die Golgari über das Nirgendmeer geflogen, Uthar eingelassen und Rethon gewogen hat, schließlich hinauf nach Alveran. Sie ist die Traumwächterin, die die Seelen der Toten zu kurzen Besuchen in die von Bishdariel gewirkten Träume der Lebenden geleitet, um diese zu beruhigen, zu ermahnen oder ihnen einen letzten Abschied zu gönnen. Bei den Tulamiden wird die Tochter des Todes weniger um Gnade angefleht, als mit ihr kokettiert, ihr der Hof gemacht. Selbstmörderische Risiken nennt man hier 'anbändeln mit Marbo', und nicht selten geschehen Freitode unter ihrem Stern. Bei den Novadis kennt man sie als Marhibo, die siebte Frau Rastullahs, die den von Rastullah gesandten Boten des Todes mit ihrem stillen Liebreiz berührte.



BEITRIß ZUM ORDEN DER MARBIDEN

Voraussetzungen: MU 15, IN 13; gute Kenntnisse in Heilkundentalenten (Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Gift 5) oder Gabe Prophezeien; Boron-Geweihter

Modifikationen: Nachteile: Moralkodex (Marbiden-Orden, wie Boron-Kirche, mit Schwerpunkt auf der Betreuung Sterbenskranker), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente.

DER ORDEN ZUR SANFTEN RUHE (PUNIN)

In der Puniner Kirche umstritten ist der kleine Orden der 'Marbiden' (*Größe:* klein; *Wappen:* weißer fliegender Rabe auf schwarzem Grund), der sich um Todgeweihte kümmert, diese bis an ihr Lebensende pflegt und ihnen einen sanften Eintritt in Borons Reich ermöglicht. Dazu bedient man sich nicht nur starker Rauschmittel, sondern leistet auch Sterbehilfe. Von vielen Geweihten wird dies zutiefst abgelehnt, weil nur Boron selbst bestimmen darf, wann ein Wesen stirbt.

Man munkelt, die Marbiden hätten neben den bekannten Orten (außer dem Hauptsitz Fasar in Arivor, Norburg, Ouve-nas, Punin und Ebelried) geheime Klöster, und sie würden bei manchen Wesen den Tod gar künstlich hinauszögern und sie in einem Dämmer-schlaf an der Schwelle des Todes halten, bis der 'richtige Zeitpunkt' gekommen sei.

Einige Marbiden sollen auch die Gründe des Verlusts der Primärliturgie untersuchen oder sich gar auf der Suche nach dieser befinden.

Zusätzlich zur schwarzen Robe zeichnet sich die Tracht der Marbiden durch ein kreisförmiges Skapulier aus, das ihnen bei empor-gereckten Armen das Bild eines fliegenden Raben verleiht.

In den Reihen der Marbiden finden sich ausnahmslos Boron-Geweihte, die auch alle selbst ausgebildet werden.

SECHS IST EINS, IST SIE - DIE KIRCHE DER HESINDE



HESINDE FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Gelehrsamkeit, Wissen, Verbesserung, Erneuerung von Geistigem, Wissenschaft, Magie, Alchimie, Herrschaft über die Elemente, Sterne, Astrologie, Kunst, Sprache, Schrift, Geschichtsschreibung, intellektueller Disput, Wandel, Veränderung

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos (vergleiche aber auch den Absatz über H'Szint auf S. 201)

Verbreitung: ganz Aventurien, vornehmlich städtisch

Weltliche Aufgaben: Sammlung von Wissen, Vermittlung von Wissen, Förderung von Künstlern

Wichtige Tempel: Kuslik (Hallen der Weisheit, Haupttempel), Gareth (Pentagontempel, Katakomben), Tiefhusen (Kristall der elementen)

»Hesinde, lass mich nie verzagen.

Und weiß ich's nicht, dann hilft nur: Fragen!«

— Morgengebet in einer Garether Hesinde-Schule

»Verdammt sei dein Wirken vor Varsinor, Mada und Nandus!
Verdammt seist du, der du Madas Gabe nicht mit der Weisheit ihrer
Mutter Hesinde verbindest!
Vergehen soll dein Zauberwerk, wie der Körper ohne Geist vergeht!
Vergehen sollst du im Angesicht von Varsinors Wahrheit!
Arcana Magica inutilis est!«
—Anrufung zum Schutz vor unheiliger Magie, Vers des Heiligen
Argelion, Gareth Fassung

taren Wandlungen), Silas, Vinsalt (Teleskope), Festum (Hesinden-
dorf), Methumis (Volksschule), Baburin

Feiertage: Versenkungsfest (30. Phex), Reinigungsfest (30. Rahja),
Prüfungsfest (30. Efferd), Erleuchtungsfest (30. Hesinde)

Sternbild: Schlange

Beinamen: Allwissende, Allweise, Mutter der Weisheit, Herrin der
sechs Künste, große Weberin

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Naclador (Hoher Drache, Alvera-
niar), Nandus (Sohn von Hesinde und Phex, Vermittler göttlichen
Wissens und Überbringer der Einsicht, Schutzpatron der (Volks-)
Bildung), Mada (Tochter Hesindes und eines Sterblichen, ver-
bannte Bringerin der Magie), Xeledon (Sohn von Hesinde und
Ingalf von Silas, spöttischer Mahner an die Unvollkommen-
heit der Menschen), Sankta Canyzeth (Erkenntnis), Sankt Ce-
reborn (Chronik, Kunstschaffen), Sankt Ingalf (Erfindungen),
Sankt Argelion (Schutzmagie), Sankta Ancilla (geistiger Wandel)

Orden und Laienbruderschaften: Draconiter (Vorantreiben des He-
sinde-Glaubens, Verbreitung des Zwölfgötter-Glaubens, Bestrafung
des Missbrauchs von Hesindes Gaben, handelnder Arm der Kirche),
Schwesternschaft der Mada (nur locker mit der Kirche verbunden,
Verbreitung von – hauptsächlich magischem – Wissen)

Heilige Talismane und Artefakte: Infundibulum (Trichter) der
Allwissenden (alchimistische Analyse), Tafel der heiligen Canyzeth
(schafft Klarheit der Gedanken), Schlangensab des heiligen Arge-
lion (unterbindet unheilige Magie), Krone der Allweisen (Analyse
magischer Strömungen), Porträts der Mächtigen (Kennzeichnung
außergewöhnlicher Menschen), Statue 'Hesinde mit dem Menschen-
schüler' (fast greifbare Präsenz der Göttin), Kristall der elementaren
Wandlungen (Zeitmesser), Leuchtende Kugel von Altaia (derzeit ver-
schollen), verschiedene Bücher

Heilige Orte: Kuslik (Hallen der Weisheit), Silas (Hain, in dem der
Legende nach Xeledon empfangen wurde), Goldfelsen (Teleskop), El-
burum (Feuerschlick), Orakel von Altaia (seit 1017 BF verschwunden)

Sinnbilder: Schlange, Ouroboros (die sich selbst in den Schwanz
beißende Schlange, die einen Kreis bildet: Symbol für die Kirche als
Ideal), die Gesamtheit der sechs Elemente (von manchen Geweihten
auch den einzelnen Künsten zugeordnet: Bildhauerei – Erz, Malerei
– Humus, Schrift – Eis, Musik – Wasser, Gesang – Luft, Sprache –
Feuer)

Heiliges Tier: Schlange

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Grün und Gelb (heraldisch:
Gold); Pflanzen: Blutulme, Lotos; Steine: Onyx, Serpentin (grünlicher
Onyx mit goldbrauner Bänderung), Salz; als Symbole: Schlange, Ou-
roboros, Buch (Schriftrolle), Schreibfeder, Blutulmenblätter, Lotusblü-
te, Polygone und -gramme (vor allem Hexagon und Hexagramm)

Opfergaben: Edelsteine, Bücher, Kunstwerke, magische Artefakte,
Forschungswerke

Kirchenstruktur: Dem Haupttempel untergeordnet sind die 'Zirkel
des Wissens' (den Kulturregionen folgend), die die einzelnen Tempel
zusammenfassen.

Politischer Einfluss: wird im Allgemeinen von der Kirche kaum an-
gestrebt, daher gering; in weiten Teilen des Lieblischen Feldes (insbe-
sondere Kuslik) durch Beratertätigkeit jedoch hoch.



Hierarchie innerhalb der Kirche: groß (jedoch kann jeder Geweihte
seine Position je nach seiner Befähigung verbessern)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Feindbilder: Vernichtung von Wissen, dämonisches Wirken, unhei-
lige Magie, Falschauslegung und Missbrauch von Wissen, Ignoranz

Lehre der Kirche: Der Geist ist unvollkommen und sollte im Leben
weiter vervollkommen werden. Jeder sollte die Gaben, die die Götter
ihm gegeben haben, nutzen und entfalten.

Ziele der Kirche: Sammlung, Behütung und Mitteilung von Wissen
und magischen Artefakten, Förderung der Kunst, Auswahl des Wis-
sens, das der Allgemeinheit zugänglich gemacht werden sollte.

Jenseitsbild: Hesindes Hain (Labyrinth des Wissens und der Kunst)

Weltbild: Mit dem Wissen der Wesen Deres wächst auch Dere selbst.
Menschenbild: Ein Wesen bei seiner Geburt ist eine leere Schale. He-
sinde ermöglicht jedem, sie mit Wissen zu füllen. Nicht jeder ist je-
doch dafür geschaffen, jedes Wissen zu erhalten. Die Lebewesen sind
vergänglich, aber ihr Wissen darf nicht verloren gehen. Die Schönheit
geschaffener Kunstwerke lebt ewig und garantiert dem Künstler eine
Art Unsterblichkeit.

Stärkstes Argument: »Die Geschichte wiederholt sich. Wer sie kennt,
begeht Fehler nicht ein zweites Mal.«

Lebensinhalte der Gläubigen: forschen, fragen, studieren, Wissen
sammeln und weitergeben

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: große Bedeutung bei Zaub-
ern, Gelehrten, Handwerkern und Künstlern, aber auch Anerken-
nung bei städtischem Volk (durch die Hesinde-Schulen). Auf dem
Land nicht selten mit Skepsis betrachtet: »Die Kinder sollen auf dem
Feld arbeiten, die Hesinde-Schule setzt ihnen nur Flausen in den
Kopf!«

VOM WESEN DER GÖTTHEIT

»Als der sechste Blutstropfen des Unergründlichen auf Sumus Leib fiel, hielt das Wissen um die Welt Einzug in Alverans Hallen. Und Er, der die Zeit ist und das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich, hieß Seine weise Tochter, allem, was erschaffen werden würde, die Erkenntnis zu bringen, auf dass es Seine ersten Kinder ehrte und selbst ein geachtetes Leben führen mochte. Denn am Anfang lebten alle Kinder Sumus untereinander, Tiere wie Menschen, und es war kein Unterschied zwischen ihnen. Dumpf gingen sie ihren Trieben nach und fürchteten sich vor allem Unbekannten. Da offenbarte sich ihnen Hesinde in Gestalt einer Schlange, um die Menschen anzuleiten, sich die Kräfte der Natur untertan zu machen und die Welt zu

gestalten und zu schmücken. Die Allwissende brachte ihnen die Sprache, die Schrift und den Einblick in das Wesen der sechs Elemente und jener Kräfte, die sie bewegend im Gleichgewicht halten.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

Hesinde wird häufig in sinnender Haltung mit gesenktem Haupt oder lehrend mit erhobener Hand dargestellt. Fast immer trägt sie ein altertümliches Wickelgewand und über einer kunstvollen Steckfrisur ein Kopftuch. Verbreitet ist auch die Darstellung als barbusige Frau, die eine Schlange gen Himmel hält.

DIE KIRCHE

Die Hallen der Weisheit zu Kuslik sind der Nabel der hesindianischen Welt. Daneben ist die Einzigartigkeit eines jeden Tempels wichtigstes Element der Kirche, so dass sie sich auf deren Erhaltung besonders konzentriert und daraus ihre Stärke zieht.

Die regionale Unterteilung der Kirche, die sich selbst *Immerwährender Hort der Hesindianischen Gaben* nennt, folgt den großen Kulturregionen Liebliches Feld (Horasreich, südliche Stadtstaaten, Al'Anfa), Tulamidenlande (östliche Länder südlich von Darpat und Yaquir), Bornland (Bornland, Nivesenlande, Elfengebiete, Riva) und Neues Reich (Mittelreich, Nostria, Andergast, Svelltbund, Thorwal). Unterhalb dieser Ebene ist die nächste regionale Unterteilung bereits der einzelne Tempel.

Die Hierarchie der Hesinde-Kirche ist vielfältig, der Stand eines Individuums in selbiger jedoch stets durch eigene Taten und vorzuweisendes Wissen, bisweilen durch göttliche Inspiration, keinesfalls aber durch Geburt oder Reichtum begründet.

Die **Scholaren** (Novizen) erhalten nach einer anspruchsvollen Ausbildung (6 Jahre) die Priesterweihe, die in den Hallen der Weisheit zu Kuslik mit der Übergabe des persönlichen *Buches der Schlange* vollzogen wird. Die Ernennung zum **Consortis** (bosp.: Verbündeter, Akoluth) ist eine Ehre für verdiente Laien. Häufig werden diese 'minderen Weißen' herausragenden Magiern und Wissenschaftlern, aber auch Künstlern und Erfindern zuteil.

Die **Mentoren** (einfache Geweihte) gelten als die Sinne der Hesinde-Kirche, denn auf ihnen lastet der größte Teil der Kirchenarbeit, vor allem der Lehrtätigkeit. Häufig ziehen sie durch die Lande, um zu predigen, zu lehren oder zu forschen, bevor sie in ihren Heimattempel zurückkehren und dort ausbilden. **Magister** (Erzpriester) sind

verdiente Geweihte, deren Hingabe sie zu Spezialisten auf einem bestimmten Gebiet werden ließ. **Hohe Lehrmeister** (Tempelvorsteher) gelten als Hände der Kirche, denn sie ordnen und bewahren, was Mentoren und Magister in die Tempel bringen. Sie sind für 'ihren' Tempel und alles, was in ihm vorgeht, zuständig. Sehr wenige Geweihte haben den Rang eines **Erzmagisters** (Erzpraetor) inne, der zwischen den Rängen des Magisters und des Erzwissensbewahrers angesiedelt und an keinen Tempel gebunden ist. Stattdessen reisen sie als Kapazitäten in ihren Fachgebieten häufig hin und her, um weiter zu forschen oder zu lehren, oder auch um ein Artefakt zu begleiten, dem sie sich verpflichtet fühlen. Die **Erzwissensbewahrer** (Metropoliten) sind das Herz der Kirche und stehen den Zirkeln des Wissens vor, in denen alle Tempel einer Kulturregion zusammengefasst sind.

Der **Hohe Schlangenrat** berät die Magisterin der Magister und ist die Versammlung der einflussreichsten Hesinde-Geweihten. Das Wort dieses Gremiums hat in der Kirche enormes Gewicht, denn nur den bekanntesten Geweihten steht der Weg hierhin offen. Alle sechs Jahre wird der Erste Schlangenrat, der Sprecher des Rates, von den Mitgliedern neu gewählt. Der Hohe Schlangenrat ernennt die Erzwissensbewahrer und kann sie auch von ihrem Amt entbinden. Weiterhin muss er über die Nachfolge der Magisterin der Magister entscheiden. Im Schlangenrat sind die Erzwissensbewahrer, der Abtprimas der Draconiter, die Erste Schwester der Mada, der Hochmeister der Gelehrsam Stube und der Hohe Lehrmeister von Punin versammelt. Neben diesen traditionellen Mitgliedern ist es Usus, weitere verdiente Geweihte in den Rat zu berufen, so dass die Anzahl der Mitglieder stets zwölf beträgt.

Die **Magisterin der Magister** ist die höchste Geweihte des Kultes (Matriarchin), der Mund der Göttin auf Dere. Sie wird durch den Hohen Schlangenrat aus allen Geweihten des Hortes auf Lebenszeit gewählt, hat aber die Möglichkeit, das Amt für einen würdigeren Nachfolger niederzulegen.

Die **Praetoren des Argelianischen Gerichts** sorgen für die innere Gerichtsbarkeit.

DIE TEMPEL

Da die Einzigartigkeit der Tempel der Kirche so wichtig ist, sind viele Häuser der Göttin prächtige Bauwerke, die höchsten architektonischen und künstlerischen Ansprüchen genügen. Viele Tempel haben eine polygonale Grundform, zumeist Penta-, Hexa- oder Oktogone und sind als Zentralbauten angelegt, deren Zentrum eine Statue der Göttin bildet. Sie sind lichtdurchströmt und offen gehalten mit langgezogenen Fenstern, die oftmals Szenen aus den *Annalen des Götteralters* darstellen, sowie hohen Spitzbögen, die den Gebäuden eine Leichtigkeit verleihen, die man eher mit einem Wald als mit einer Halle verbindet. Säulen und Durchbrüche sind fast immer verziert und tragen häufig Schuppen-, Lotos- oder Blutulmenblattstrukturen.

WEIHEGRADE

Funktion	Titel	Abzeichen
Novize	Scholar	Schlangenhalsband aus grünem Leder
Akoluth	Consortis	Schlangenhalsband aus Messing
Priester	Mentor	Schlangenhalsband aus grünem Zinn
Erzpriester	Magister	Schlangenhalsband aus Bronze
Praetor	Hoher Lehrmeister	Schlangenhalsband Bronze und Silber
Erzpraetor	Erzmagister	Schlangenhalsband aus Silber
Metropolit	Erzwissensbewahrer	Schlangenhalsband aus Silber und Gold
Matriarchin	Magisterin der Magister	Schlangenhalsband aus Gold

Auch die Verwendung von Bildsäulen oder Pilastern, die fast immer Heilige oder die Göttinger darstellen, sind typisch.

Zwar haben die Tempel oft nur kleine Räume für das gemeinsame Gebet, dafür sind ihre Bibliotheken und Skriptorien in der Regel umso üppiger ausgestattet. Da viele Opfergaben an Hesinde kostbar sind, heißt es, dass in ihren Tempeln (in den sogenannten Bleikammern) oftmals riesige Schätze versteckt seien.

DER HESINDE-DIENST

Der zentralen Bedeutung im Kult entsprechend findet ein Göttingendienst fast ausschließlich in den Tempeln statt. Zu einer Andacht gehören stets der Umgang mit gesegnetem Wasser, Feuer, Weihrauch und anderen elementaren Symbolen, das gemeinsame Ausführen segnender und bannender Gesten sowie Choräle und Rezitationen in alten Sprachen. Bei den Tulamiden und Norbarden kommt dazu auch eine tiefe Schlangenverehrung.

DIE FEIERTAGE

Vier Feste bilden den Lauf des Hesindianischen Jahres. Das *Versenkungsfest* am 30. Phex, die Meditation der Gläubigen zum Frühlingsbeginn, gilt der Abkehr von der Welt und der Hinwendung zum Selbst: "Nur was in sich ruht, kann gereinigt werden." Am 30. Rahja wird das *Reinigungsfest* durch die rituelle Reinigung der Kunstschatze im Tempel begangen, viele Laien vollziehen die Vorbereitung auf das Neue Jahr durch einen Hausputz nach: "Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden."

Am 30. Efferd folgt das *Prüfungsfest* mit der rituellen Sortierung und Bewertung der Tempelschatze und der Gläubigen: "Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden." Am 30. Hesinde wird das *Erleuchtungsfest* gefeiert: Die Tempelgemeinschaften führen Fackelzüge durch die Städte, Tempel und die Häuser der Gläubigen erstrahlen im Lichte der Erleuchtung. Prozessionen mit den Kleinodien der Tempelschatze folgen bald den Fackelzügen. Während das Volk Stroh puppen verbrennt ("Das Stroh der Dummheit muss brennen"), wird den Gläubigen zum Abschluss des Jahres die Erkenntnis zuteil: "Nur was erleuchtet ist, ist wirklich frei."

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Der Hort der Hesindianischen Gaben verfolgt offiziell die Politik der strikten Nichteinmischung. In der Realität wirkt die Hesinde-Kirche allerdings behutsam im Hintergrund, vor allem durch ihre Laienmitglieder. Auch Geweihte haben letzten Endes Einfluss auf etliche bedeutsame Entscheidungen, denn sie werden immer wieder als Berater geladen.

Höchstes Ziel des Hortes ist die Verbreitung und Sammlung von Wissen und nicht die Anhäufung von weltlicher Macht.

Vor allem in den seit ältesten Zeiten besiedelten Regionen und kultivierten Gegenden wird Hesinde größte Verehrung zuteil – besonders natürlich von Gelehrten, Magistern, Künstlern und Handwerkern. Häufig sind auch Norbarden und Tulamiden in Hesinde-Tempeln zu finden, die durch ihre Art der Schlangenverehrung Hesinde huldigen – eine gute Gelegenheit für Geweihte, mit dem Bekehren zu beginnen.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Die Einguss-Öffnung des *Infundibulums der Allwissenden* hat die Gestalt eines geöffneten Schlangenmauls mit goldenen Fängen. Der mit Onyxaugen geschmückte Kopf leuchtet in tiefem Grün aus sich selbst heraus, jede Schuppe reflektiert das Licht in einer anderen Facette. Fünf Öffnungen bieten einen Auslass und sind als sich windende Schlangenleiber geformt. Der Trichter zerlegt jede Substanz in

ihre Bestandteile, geteilt in Ursprungsform und -anteil. Dabei ist es gleichgültig, ob es sich um eine Flüssigkeit oder um einen Erzbrocken handelt, den der Trichter sogleich zu zermahlen beginnt, sobald das Material in den Rachen der Schlange gerät.

Das *Infundibulum* liegt in Kuslik und kann mit Hilfe der entsprechenden Liturgie gerufen werden, um ein hesindegefalliges Werk zu schaffen oder den eigenen Geist weiterzuentwickeln.

Die Legende sagt, dass Canyzeth selbst die **Tafel der Erzheiligen Canyzeth** schuf, wobei die Göttin selbst ihre Hände führte. Die Tafel, die lange Zeit in Kuslik aufbewahrt wurde, verschwand während der Magierkriege und wurde im Jahre 1011 BF wiedergefunden. Sie misst etwa anderthalb auf zwei Schritt und besteht aus mit Onyx gesprenkeltem Marmor. Auf ihr wurden erstmals die Gebote der Göttin festgehalten. Feine Ornamentierung und Reliefbilder umlaufen den kunstfertig in den Stein geschlagenen, in Bosparano verfassten Text. Das Artefakt ruht im Oktogon der Draconiter zu Thegün und ermöglicht dem Geweihten, der es ruft, Klarheit der Gedanken. Das Lügen ist in Gegenwart der Tafel so gut wie unmöglich.

Der **Schlangenstab des Erzheiligen Argelion** ist ein schlangenförmig gewundener, etwa 2 Schritt langer Stab aus Blutulmenholz, dessen oberes Ende zu einem Schlangenkopf ausgeformt ist. Der Schaft des Stabes ist mit Iryanlederstreifen umwickelt, die mit Onyx- und Mondsteinen besetzt und mit Silberfäden bestickt sind. Am Kopf kann das Schlangenbanner befestigt werden. Dieses Artefakt brachte Argelion von einer Pilgerfahrt mit. Laut Überlieferung soll sich vor dem Heiligen ein Baum geöffnet und ihm sein schlangenförmiges Inneres entgegen gestreckt haben. Das Artefakt war der Zauberstab des Erzheiligen, die Verzierungen wurden erst später angebracht. Es liegt im Schlangensaal der Hallen der Weisheit (dem Hauptsitz der Hesinde-Kirche); sein Träger ist der Magus *Iolano Schlangenstab*, Spektabilität der Magierakademie Halle der Metamorphosen zu Kuslik.

Die **Krone der Allweisen** ist ein schmaler Reif von unbekannter Herkunft, der erstmals vom Heiligen Cereborn beschrieben wurde. Er ist kunstvoll zum schlanken, gewundenen Leib einer Schlange geschmiedet. Das Metall der Krone besteht zu gleichen Teilen aus den fünf magischen Metallen Mindorium, Arkanum, Eternium, Endurium und Titanium. Der Reif ermöglicht seinem Träger die Analyse arkaner Strukturen. Einzig der Magisterin der Magister ist es erlaubt, diesen Reif zu tragen oder über seinen Träger zu bestimmen.

Bei den **Porträts der Mächtigen** handelt es sich um 24 menschengroße Gemälde, die sich auf wundersame Weise stets im Besitz der Dargestellten befinden, die jeweils die besten Repräsentanten bestimmter Aspekte sind. Den Bildkarten des Inrahspieles folgend, gibt es die Fürsten (weltliche Macht), die Magier (geistige, geheime Macht), die Weissagerinnen (Klugheit) und die Ritter (Stärke, Mut). Alle sind jeweils den sechs Elementen zugeordnet.

Zur Zeit von Rohal und Borbarad waren die sechs Fürsten und die sechs Magier lange unauffindbar – es war klar, wer alle sechs Elemente zugleich als Fürst, wer als Magier verkörperte. Sie haben keine Wirkung, sind vielmehr Belohnung am Ende einer Heldenlaufbahn, Indikator für die reale Macht einer Person oder Ziel einer Queste.

WEITERE ARTEFAKTE DER GÖTTIN SIND

- die in Kuslik beheimatete Statue *Hesinde mit dem Menschenschüler*;
- der *Kristall der elementaren Wandlungen* zu Tiefhusen, eine Kristallkugel, in der sich im Rhythmus des zwölften Teils einer jeden Stunde jeweils ein Element in ein anderes verwandelt und von der die Sage geht, dass die Göttin selbst es dem ersten Geweihten zu Tiefhusen geschenkt habe;
- die *Leuchtende Kugel von Altaia*, die mehr ein Enigma aus vorhistorischer Zeit denn ein heiliger Gegenstand war und vermutlich von Borbarad geraubt wurde; und
- jene geweihten *Kristallstäbe*, die Magiekundigen, die ihre Kräfte missbrauchen, dieselben rauben können.

Den materiell größten Tempelschatz Aventuriens enthalten die Katakomben des Pentagontempels von Gareth (über 18.000 Artefakte). Kein anderer Kult hat so viele Schriften wie der Hort der Hesinde. Die Kusliker Bibliothek hütet die größte Bibliothek Aventuriens, darunter 75.000 *Bücher der Schlange* von Generationen von Geweihten. Die Schriftensammlung der **Chronica Eternica** in Punin, ständig zusammengetragen aus den Arbeiten hunderter Geweihter ist die kompetenteste Geschichtsschreibung Aventuriens. Das heiligste Buch der Hesinde sind die **Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten**, die vom Erzheiligen Cereborn begonnen und seither ständig erweitert, überarbeitet und kommentiert wurden. Es ist bezeichnend für die Philosophie der Hesinde-Geweihten, dass sie selbst von ihrem Heiligen Buch auch Profanversionen angefertigt haben, unter dem Untertitel *Aventurische Götter- und Heldensagen* oft sogar politisch gefärbt, als *Das Eherne Schwert* eher ein kindgerechtes Vorlesebuch.

HEILIGE UND ALVERANIARE

HEILIGE

Die Erzheilige **Canyzeth** ist die höchste Heilige der Kirche, deren *Buch der Weisheit* in jedem Tempel als besondere Ausgabe zu finden ist. Canyzeth wird gerne und häufig um Wissen und Erleuchtung angerufen (Attribute: Buch, Schlange, Silberulmenzweig). Der Erzheilige **Argelion** war einst Magister der Magister; er führte die Kirche aus den Magierkriegen und ihm wird daher die Schutzmagie zugeordnet. Er trägt den Beinamen 'Schlangentreu' und verfasste den *Kodex der Tugenden* (Attribute: Zauberstab, Richtschnur). Der Erzheilige **Cereborn** gilt als Schutzheiliger der Chronik und des Kunstschaffens. Ihm werden die *Annalen des Götteralters* sowie die ältesten Teile des Kusliker Hesinde-Tempels zugeordnet (Attribute: Schreibfeder, Altarminiatur des ersten Hesinde-Altars zu Kuslik). **Sankt Ingalf**, der sagenhafte Vater Xeledons, wird häufig als Mittler zur Göttin angerufen, da sich in ihm am besten zeigt, wie sehr sie den Menschen zugetan ist (Attribute: Signalhorn, Olivenzweig). Die Heilige **Ancilla** starb den Märtyrertod im Feuer der Priesterkaiser. Als Schutzheilige des geistigen Wandels ermöglichte ihr *Kanon der Wandelbarkeit* der Kirche das Überleben unter der Knute der Priesterkaiser. Erst vor kurzem wurden ihre Gebeine nach Festum überführt (Attribute: brennende Lotusblüte, Miniatur eines Labyrinths, das Hesindes Hain repräsentiert).

ALVERANIARE

Der Halbgott **Xeledon** der Spötter wurde der Legende nach mit Ingalf von Silas (s.o.) gezeugt. Er ist hübsch und wohlgestalt, aber ein jähzorniger, unsteter Wanderer, dessen Suche nicht der Vollkommenheit, sondern dem Fehlerhaften gilt. So zieht er vorgeblich durch die Lande auf der Suche nach Mängeln der Sterblichen, die er wegen ihrer Unvollkommenheit verspottet. Im Tiefhusener Tempel wird ein Bild verehrt, das der Halbgott angeblich selbst geschaffen hat. Leider hat es vor vielen Jahren eine Wandlung durchgemacht und zeigt nun anstatt eines bewaldeten Tales eine tote Senke.

Naclador, der 'Drache der Wahrheit', auch **Varsinor** genannt, wird als göttergleicher Gefährte Hesindes verehrt. Er gilt als Schützer der Wahrheit und Verfechter der Wachsamkeit gegen jedes unhesindianische Tun.

Mehr über die Hesinde-Kinder **Mada** und **Nandus** finden Sie auf den Seiten 150f. bzw. 90.

DER HESINDE-GLAUBE IN DEN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Die Verehrung Hesindes (oder auch die Furcht vor ihr) ist in vielen Kulturen über ganz Aventurien verbreitet und gemäß ihrem Wesen übernimmt die Göttin darin durchaus scheinbar widersprüchliche Positionen.

Hohe Verehrung genießt sie bei den Norbarden unter dem Namen *Heshinja* und die Legende besagt, dass sie sich den Vorfahren dieses Volkes, den Al'Hani, auf dem Berge Aschub offenbart und ihnen die Schrift gegeben habe (siehe die Spielhilfe zum Bornland). Unter dem sehr ähnlichen Namen *Heschinja* kennen die Novadis die fünfte Frau Rastullahs, eine wissensreiche Magierin (vgl. S. 217). Die Gjalskerländer verehren die Göttin unter dem Namen *Sindarra* (siehe **Westwind 133**), wohingegen die Thorwaler sie schlicht ignorieren.

Die H'Ranga *H'Szint*, die von den Achaz verehrt wird, weist nicht nur im Namen Ähnlichkeit mit der Göttin Hesinde auf (siehe S. 83 und **Raschtul 129, 139**). Im tulamidischen Einflussgebiet, vor allem in Khunchom, Elburum und Zorgan, gilt Hesinde als gebende Göttin der Weisheit und des Wandels. Aber es gibt gerade hier etliche Schlangenkulte, die in mehr oder minder obskurer Form der Göttin huldigen (siehe **Erste Sonne 40**).

Wie auf Maraskan üblich ist die Göttin als *Schwester Hesinde* in den dortigen Dualismus eingebunden und gilt als Gegenstück und Ergänzung zu Praios.

RICHTUNGEN UND STRÖMUNGEN

Die Geweihtenschaft Hesindes teilt sich in zwei große Lager, die unterschiedlich mit Wissen – und seinem Erwerb – umgeht. Die eine Fraktion ist mystisch orientiert und richtet ihr Hauptaugenmerk auf die Weisheit der Göttin und die intuitive Erkenntnis derselben. Ihre Mitglieder sehen Hesinde als Quell aller Weisheit an und bevorzugen Wissensvertiefung durch Diskussion, Meditation und Philosophie. Daher horten die so genannten **Pastori** (bosp.: Hirten) das heilige Wissen, ohne es preiszugeben: "Weisheit wird nur aus der Göttin selbst geboren."

Die andere Fraktion der **Satori** (bosp.: Säleute) sammelt die Erkenntnisse der verschiedenen Wissenschaften. Ihre Mitglieder streben danach, ihr Wissen zu verbreiten: "Wissen und Erkenntnis sind das Fundament des Glaubens."

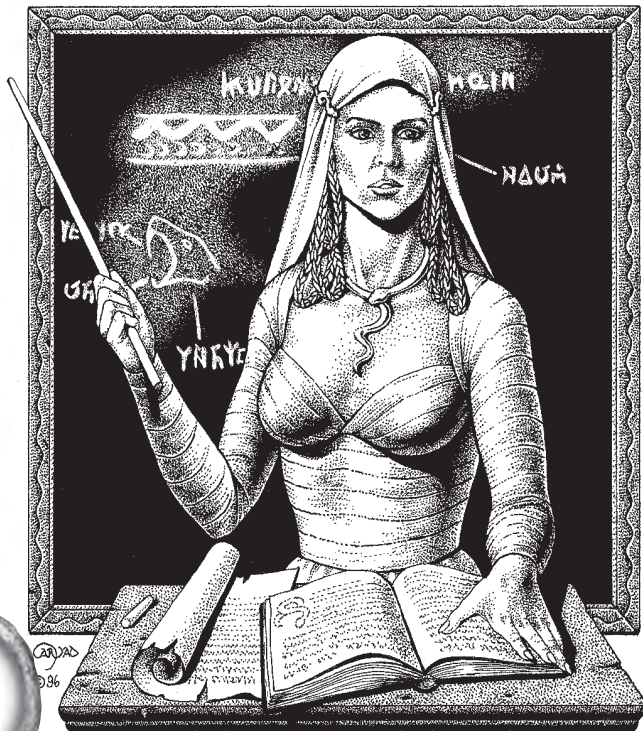
Innerhalb beider Fraktionen haben sich immer wieder Sekten ausgebildet, wobei die meisten im Lager der Pastori zu finden waren und immer noch sind, wie z.B. die **Eingeweihten**, ein geheimer und von den Draconitern verfolgter Bund aus dem Lieblichen Feld. "Die Macht sollte nur in den Händen der wahrhaftig Mächtigen liegen" ist deren Leitsatz und spiegelt zugleich deutlich ihre Interessen wider: Die 'wahrhaft Mächtigen', also die (gebildeten) Priester der Eingeweihten, sehen es als ihre Aufgabe an, das (dumme) Volk zu führen.

Freigeister, die sich gefährlich weit von den Lehrmeinungen der Kirche entfernt haben, hängen oftmals sektiererhaften Strömungen an. Das berüchtigtste Beispiel dieser Gemeinschaften, gegen die immer wieder mit unnachgiebiger Härte vorgegangen wird, war die **Sekte von Ilaris**, von der man sicher war, dass sie ausgelöscht wurde, deren Gedankengut aber immer wieder zum Aufflammen neuer 'ilaristischer' Sekten führt. Die Ilaristen sammeln Wissen, um das wahre Gesicht der Welt zu entdecken – und zu verkünden – und würden dabei auch nicht vor der Lektüre der *Lobpreisungen des Namenlosen* zurückschrecken.

Xeledons Spötter hingegen vernichten alles, was "der Göttin nicht wohlgefällig ist". Dies kann ein Kunstwerk sein, das nicht 'schön genug' ist, oder auch ein Buch, das – vermeintlich – falsches Wissen enthält.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Die langjährige Matriarchin **Haldana von Ilmenstein** (945–1029 BF) führte die Kirche in eine echte Blütezeit, bis sie im Herbst 1029 BF in Silas verschwand, wobei viele glauben, dass sie von der Göttin entrückt wurde. **Erynnion Quendan Eternenwacht** (963–1026 BF), der Gründer und Abtprimas der Draconiter, verschwand ebenfalls, und



ÜBERSICHT DER KIRCHLICHEN PERSÖNLICHKEITEN (STAND: 1031 BF)

Aldare Firdayon (geb. 989 BF; Magisterin der Magister, Kuslik)
Haricia und Hitta von Ilmenstein (geb. 999 BF; Erzwissensbewahrerinnen des Lieblichen Feld, Silas)
Valnar Yitskok (geb. um 960 BF; Erzwissensbewahrer des Neues Reiches, Gareth)
Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin (geb. 968 BF; Erzwissensbewahrer der Tulamiden, Khunchom)
Erechthon (geb. unbekannt; Abtprimas der Draconiter, Thegün)
Rinaya von Punin (geb. 988 BF; Erste Schwester der Mada, Kuslik)
Verian Fock (geb. um 950 BF; Hochmeister der Gelehrsam Stube, Kuslik)
Durian von der Heydt (geb. 964 BF; Hoher Lehrmeister von Punin, Schriftführer der Immerwährenden Chronik)
Madaion Sphyrilis (geb. 967 BF; Praetor des Argelianischen Gerichts, Kuslik)

Der *Erzwissensbewahrer des Bornlandes* (Residenz: Festum) wird offiziell nicht wieder benannt werden – ein Amt, das gut als Ruhesitz für Spielergeweihte dienen kann.

die Gerüchte wollen nicht verstummen, dass er sich den mysteriösen *Menacoriten* angeschlossen habe.

Aldare Firdayon, die sowohl den Satori wie auch der Nandus-Kirche und der Schwesternschaft der Mada nahe steht und für viele die weltoffene und geradlinige Gelehrte verkörpert, ist seit 1030 BF neue Magisterin der Magister und führt die kosmopolitische und besonnene Politik Haldanas in fast allen Belangen fort. **Valnar Yitskok**, der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches und immer wieder bestätigte Erste Schlangenrat, gilt als einer der einflussreichsten Geweihten. Dem Pastori-Lager zugerechnet, will er so viele Artefakte und Bü-

cher wie möglich im Pentagon-Tempel zu Gareth sammeln. Der geheimnisvolle **Erechthon**, ein distanzierter Gelehrter und strategisch abwägender Ordensführer, hat als Abtprimas die Nachfolge Eternenwachts angetreten, wohingegen die Zwillingschwwestern **Hitta** und **Haricia von Ilmenstein** (Enkelinnen Haldanas) gemeinsam zu Erzwissensbewahrerinnen des Lieblichen Feldes ernannt wurden und nun am Orakelstein zu Silas ihre prophetischen Gaben erforschen. Die Zahori-stämmige **Rinaya von Punin**, eine Belhankaner Magierin und Leiterin der *Kaiserlichen Mechanikschule zu Aldyra*, steht als Erste Schwester der Schwesternschaft der Mada vor.

WISSENSDURST, DER NIE VERSIEGT – DIE GEWEIHTEN DER HESINDE

Wenn junge Hesinde-Geweihte ihren Tempel verlassen, sind sie geprägt durch unstillbare Neugier, durch ihr Bestreben, alles Erfahrene für die Kirche festzuhalten, und durch ein feines Gespür für Weltanschauungen und das Schöne.

Durch ihre lange Ausbildung besitzen sie enormes theoretisches Wissen und leben strikt nach jenen Geboten, die ihre bisherige Welt bestimmten. Vielen Situationen werden sie weltoffen, aber naiv entgegengetreten und dabei häufig auf Unverständnis und dumpfes Unwissen stoßen. Dann werden sie mit flammendem Eifer die Weisheit der Göttin unter die Unwissenden tragen – oder es wenigstens versuchen. Zu Auseinandersetzungen mit ihnen kann es kommen, wenn magische Artefakte auftauchen, oder wenn sie glauben, dass Magie gegen den Willen Hesindes eingesetzt wird. Mit ungewohnter Härte bekämpfen sie diejenigen, die der Göttin lästern oder ihre Gebote verletzen.

Fast jede Geweihte hat ein spezielles Interessensgebiet, ein Steckenpferd, dem sie vergnügt nachgeht, wie dem Sammeln seltener Muschelschalen, dem Zeichnen der 'Gesichter der Völker', dem Notieren von Sprichwörtern und Redensarten, oder eine kühne Theorie, die sie zu beweisen suchen, zum Beispiel die Oberflächenherkunft der Zwerge, die Kugelform der Welt oder die Existenz des Achten Elements.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Scholaren treten in der Regel im Alter von zwölf Jahren in die Kirche ein, aber es werden auch jüngere Kinder aufgenommen. Die Ausbildung endet mit der feierlichen Weihe: Die angehenden Geweihten müssen sich in Kuslik vor Magisterin und Schlangenrat der *Prüfung von Wissen und Würde* stellen, wobei ihnen stellvertretend für Hesinde ein Mentor zur Seite steht. Besteht das angehende Mitglied, so werden ihm von den Magistern selbst das grünelbe Gewand und von dem Mentor das *Buch der Schlange* überreicht, dessen Seiten so leer sind wie der Geist eines Neugeborenen. Diese stehen stellvertretend für den letzten Augenblick, in dem die Geweihten unwissend sein sollten. Im Laufe ihres Lebens füllen sie dieses Buch mit Wissen und Weisheiten – und es bildet auch ihr letztes Opfer beim Einzug in den Hain der Hesinde. Die Bücher selbst werden nach dem Tod in Kuslik archiviert und bilden einen wichtigen Teil der gigantischen Bibliothek.

Die *Draconiter* bilden auch selbst aus, jedoch ist es auch nicht ungewöhnlich, wenn erfahrene Hesinde-Geweihte dem Orden beitreten. Dem arkanen Zweig kann man nur beitreten, wenn man bereits einige Jahre als Zauberer Wissen gesammelt hat. Der profane Zweig bildet ebenfalls aus und unterweist die Mitglieder in den hesindianischen Lehren.

Spieltechnische Werte zur Erschaffung eines Draconiters finden Sie in **Wege der Helden** auf Seite 218. Die *Schwesternschaft der Mada* bildet nicht selbst aus.

TRACHT UND WAFFEN

Traditionell tragen Hesinde-Geweihte (Frauen wie Männer) ein langes, komplexes Wickelgewand in Grün und Gold bzw. Gelb, dazu ein grünes Kopftuch mit goldener Borte, wobei kulturelle Eigenheiten gerne geduldet werden. Der Rang der Geweihten wird allein durch ihr Schlangenhalsband bezeichnet (siehe den Kasten auf Seite 85), nicht aber durch die Tracht. Alle Geweihten tragen eine prächtige Gürteltasche für ihr *Buch der Schlange*.

In neuerer Zeit haben sich auch modernere Varianten der Tracht ausgebildet: Frauen tragen heute verstärkt lange Tuniken, dazu ein gewickeltes Untergewand und das lange Kopftuch. Männer sind dazu übergegangen, Hosen und knielange Tuniken mit eng anliegenden Ärmeln zu tragen, dazu das kurze Kopftuch.

Nach den Schriften des Heiligen Argelion halten sich die Geweihten aus körperlichen Streitigkeiten heraus, so gut es eben geht. Doch wenn sich ein Kampf nicht vermeiden lässt, bevorzugen die meisten Hesinde-Geweihten den Stab.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Sammeln von Wissen: Führe dein Buch der Schlange gewissenhaft.

Sammeln von Artefakten: 'Herrenlose' Artefakte – sowohl magische wie besonders kunstfertige – und solche, die nicht im Sinne Hesindes verwendet werden, müssen aufgespürt und in den Besitz des Tempels gebracht werden.

Ewige Suche: Widerstehe keiner Herausforderung, dein Wissen und das der Menschheit zu mehren oder deine Kunstfertigkeit auf neue Proben zu stellen sowie deinen Geist zu erweitern.

Ewige Lehre: Unwissen und Unbildung sind der Herrin ein Gräuel, und selbst wenige Augenblicke am Kaminfeuer oder in der Gasse können genutzt werden, um den Geist jedes denkenden Wesens weiterzubilden.

Ästhetik: Liebe das Schöne um der Schönheit Willen und schule die Sinne in der Wahrnehmung und Beurteilung zu schulen.

ZITATE

»Seht euch diese Giebel an! Frühhelaischer Stil, 1.500 Meilen vom Reich entfernt. Das relativiert ja alle Aussagen über ...«

»Wissenschaft lehrt nicht nur zu antworten, sie lehrt auch zu fragen.«

»Der Mut zum Irrtum macht den Forscher aus.«

ORDEEN UND LAIEENBÜPDE

DER SACER ORDO DRACONIS

Das Hauptziel des Heiligen Drachenordens (*Größe:* mittel, *Wappen:* auf Grün eine goldene Schlange, die sich dreimal um zwei Schriftrollen windet) ist – neben den üblichen Zielen der Hesinde-Kirche – die Verbreitung des Zwölfgötter-Glaubens im Allgemeinen. Zudem sind die Draconiter die ordnende und strafende Hand der Magisterin der Magister (denn nur dieser ist der Orden verpflichtet), wenn es gilt, die Menschen vor dem Missbrauch von Hesindes Gaben zu schützen. Gerüchten zufolge geht der Orden auf den mythischen Drachenorden, die *Societas Vigilarium* und das *Heilige Curatorium* zurück, das einst die Sekte von Ilaris bekämpfte.

An der Spitze der des Ordens steht der *Abtprimas*, der in der Ordenshochburg in Thegûn residiert. Ihm folgen im Rang die *Erzäbte* und

MIRAKEL UND LITURGIEN DER HESINDE-KIRCHE

Fast alle Liturgien der Hesinde-Kirche muten archaisch an, als ob sie an sehr alte Rituale angelehnt oder aus Sprachen übersetzt sind, die schon lange nicht mehr gesprochen werden. Typische Elemente sind Symbole, Glyphen und Graphen auf Pergament, das Spielen exakter Tonleitern, die Verwendung von Schlangenhäuten, Salz und Edelsteinen.

Viele Liturgien werden von Gesten unterstützt, die Unterschiedliches bedeuten, je nachdem, mit welchen Fingern sie ausgeführt werden. Eine der häufigsten Gesten in der Hesinde-Kirche ist die mit beiden Händen ausgeführte *Geste der Lehre*, mit der Predigten eröffnet und geschlossen werden und die darstellt, wie ein Buch geöffnet und geschlossen wird. Das *Zeichen der Göttin*, eine vertikal in die Luft gemalte Schlange, ist ebenfalls eine häufig gesehene segnende Geste.

Rituale werden oftmals durch plötzlichen Lotusduft, Schlangenzischeln, das Rascheln von Buchseiten oder Pergament, Sphärenklängen, komplexen Melodien, die sich – das Motiv erkennbar erhaltend – immer wieder verändern, ein grüngoldenes Leuchten oder eine plötzliche Klarheit der Gedanken begleitet.

MIRAKEL

Eine übliche Gebetsformel lautet: "Herrin Hesinde, gib mir die Weisheit und die Kraft, [etwas Bestimmtes zu tun]."

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, MR; *Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magiekunde, Pflanzenkunde, Sternkunde, Tierkunde, Alchimie;* dazu ein beliebiges weiteres Wissenstalent

Mirakel-: *Zechen, Überreden (Lügen)*

DIE LITURGIEN

Grad I: Blick an den klaren Himmel, Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sprechende Symbole, Tranksegen, Weisheitssegen
Grad II: Cereborns Handreichung, Entzug von Nandus' Gaben, Gift der Erkenntnis, Göttliche Verständigung, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Schlangentab, Sicht auf Madas Welt

Grad III: Argelions Mantel, Aura der Form, Blick der Weberin, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Hesindes Fingerzeig, Purgation, Schrifttum ferner Lande, Seelenprüfung, Tiergestalt, Unverstellter Blick, Versiegeltes Wissen, Visionssuche

Grad IV: Argelions Spiegel, Indoktrination, Ingalfs Alchimie, Ordination, Vertreibung des Dunkelsinns

Grad V: Anathema, Argelions bannende Hand, Konsekration, Wandeln in Hesindes Hain

-*äbissinnen*, die einer Zirkelkongregation genannten Region vorstehen (Innerer Zirkel – Thegûn, Nordlande – Festum, Südlande – Khunchom, Dunkle Lande – Drachenhaupt, Mittellande – Gareth, Westlande – Salza). Dann folgen die *Präzeptoren*, die einzelne Ordenshäuser, Horte genannt, leiten, und schließlich die *Prälaten* (Vollmitglieder des Ordens) und *Akoluthen*.

Draconiter werden häufig von ihren Ordensoberen mit delikaten Aufträgen betraut oder von Hesinde-Tempeln angefordert, um wichtige (meist langwierige und unspektakuläre) Missionen zu erledigen. Neben den Geweihten (die den sogenannten *sakralen Zweig* bilden), die gut zwei Drittel aller Draconiter ausmachen, existieren zwei weitere Zweige: ein *arkaner Zweig*, in dem sich hesindefromme Magier versammelt haben, und ein *profaner Zweig*, in dem ungeweihte Draconiter zusammengekommen sind, was sowohl Gelehrte als auch Kämpfer umfasst.

SPÄTERER ORDENSBEITRIFF ZUM PROFANE ZWEIG DER DRACONITER

Voraussetzungen: KL 12, SO min. 5, Götter/Kulte 5, Lesen/Schreiben (passende Schrift) 5

Modifikationen: SO +1, falls unter 10; Moralkodex (Hesinde), Verpflichtungen (Draconiter), eventuell Steigerungserleichterungen nach Maßgabe des Meisters.

SPÄTERER ORDENSBEITRIFF ZUM ARKANE ZWEIG DER DRACONITER

Voraussetzungen: Mitgliedschaft im Bund des Weißen Pentagramms oder in der Großen Grauen Gilde des Geistes oder eine untadelige Reputation, keine anderweitigen, möglicherweise konkurrierenden Verpflichtungen (Akademien akzeptieren häufig Ablösezahlungen), **Götter/Kulte 5**

Modifikationen: SO +1, falls nicht Geweihter; Moralkodex (Hesinde-Kirche), Verpflichtungen (Draconiter), nach Maßgabe des Meisters Zugang zu den Lehrmeistern des Ordens und eventuell Steigerungserleichterungen.

Neben diesen Zweigen, die im Namen Hesindes bisweilen auch zu den Waffen greifen (wenn sie sich auch meist auf die kompetente Begleitung von Tempelgardisten verlassen), gibt es noch die *Eiserne Schlange*, die bei der Dritten Dämonenschlacht und beim ordensinternen Konflikt um das Kloster Varsincero so gut wie ausgelöscht wurde. Die Handvoll Überlebender agiert heute noch inkognito für die Kirche in den Schwarzen Landen. Ihre Identität geben sie nur selten und unter besonderen Umständen preis, und über ihre Aufgabe verlieren sie kein Wort.

Die Tracht der Draconiter ist die von Hesinde-Geweihten (bei den geweihten; bei Zaubern und Laien lehnt sie sich stark daran an), ergänzt durch eine Fibel, die von einer Onyxschlange auf einer metallenen Nadel in Schlangenform gebildet wird. Kennzeichen des arkane Zweiges ist die gold-durchbrochene Gewandborte, des profanen Zweiges die Borte in gelb.

Jeder Draconiter erhält bei seiner Aufnahme im Orden eine geweihte Basiliskenzunge, die mittlerweile auch als Abzeichen der Draconiter gewertet wird. Rüstungen werden nahezu nie getragen, obgleich sich Gerüchte von Lederrüstungen aus grün gegerbtem Iryanleder halten, die mit magischen Sprüchen durchwoben sein sollen.

ZUSÄTZLICHES GEBOT

Bewahrung der hesindianischen Gaben: Verhindere und ahnde den Missbrauch von Wissen und darauf basierender Macht.

DIE SCHWESTERSCHAFT DER MADA

Nach den Magierkriegen schlossen sich zauberkundige und hesindgeweihte Frauen, aber auch solche, die keines von beidem sind, zu

SPÄTERER EINTRITT IN DIE SCHWESTERSCHAFT DER MADA

Da der Orden nicht ausbildet, bringt die Mitgliedschaft keine Boni auf Talente oder Zauberkünste, jedoch Zugang zu bislang noch unbekanntem Wissen. Im Horasreich und in Almada ist die Schwesternschaft hoch angesehen, so dass eine Mitgliedschaft den SO um 1 erhöht. Dem Orden können nur Frauen beitreten.

diesem Orden zusammen. Ihre höchste Heilige und Namenspatronin, Mada, sehen sie als Erlöserin, als Bringerin der astralen Kraft, die den Menschen die Mächte der Sphären brachte, um ihr Mühsal zu vermindern, und allein die Schuld auf sich nahm, als Praios Genugtuung forderte. Es gibt gute Verbindungen zur Schwesternschaft des Wissens (**WdZ 169f.**), etliche Hexen sind sogar Mitglieder des Ordens. Heute ist die Schwesternschaft mit ihren etwa 200 Mitgliedern in erster Linie daran interessiert, die 'derischen Fesseln Madas' zu lösen, also jeglicher Einschränkung der Zauberei und ihrer Ausübung entgegen zu wirken. Geführt wird der Orden (*Größe:* klein; *Wappen:* keines) von der Ersten Schwester der Mada *Rinaya von Punin*.

Die von Unkundigen oftmals 'Weiße Hexen' genannten Schwestern sehen ihre Aufgabe darin, Menschen zu helfen, wo sie es vermögen – sei es durch ihr Wissen um Kräuter, das Reinigen eines von Übel verfluchten Landstrichs oder eine wundersame Heilung. Gleichzeitig verstehen die Ordensmitglieder es, für ihre Wohltaten geschickt Gefallen einzufordern, so dass sie beträchtlichen Einfluss angesammelt haben, insbesondere unter Zauberkundigen. Das mystische Ziel des inneren Ordenszirkels ist jedoch die Befreiung Madas aus ihrem Himmelsgefängnis, die man sich durch das Opfer von magischer Kraft erhofft, die in einem geheimen Ritual an geheimem Ort – man munkelt von einer Insel – dargebracht wird. Anhängern des Phex steht die Schwesternschaft skeptisch oder feindlich gegenüber, da sie ihn – ebenso wie den Orkgott Tairach – als Kerkermeister Madas ansieht. So versuchen viele Schwestern sogar hinter phexische Geheimnisse zu kommen, um diese zu verraten oder zu offenbaren. In Almada haben deshalb einige Schwestern die Sekte *Sha'ay Mada* unterwandert, die Mada ebenfalls befreien will, aber auch Phex verehrt (**Herz des Reiches 162**). Die Schwesternschaft der Mada verfügt über keine einheitliche Tracht, ihr Erkennungszeichen ist ein Ouroboros-Amulett, als Kamee aus Edelstein geschnitten, für die einfachen Schwestern aus Mondstein, für höhere Grade aus Mondstein und Onyx, für die Erste Schwester aus Mondstein, Onyx und Jade.

ZUSÄTZLICHES GEBOT

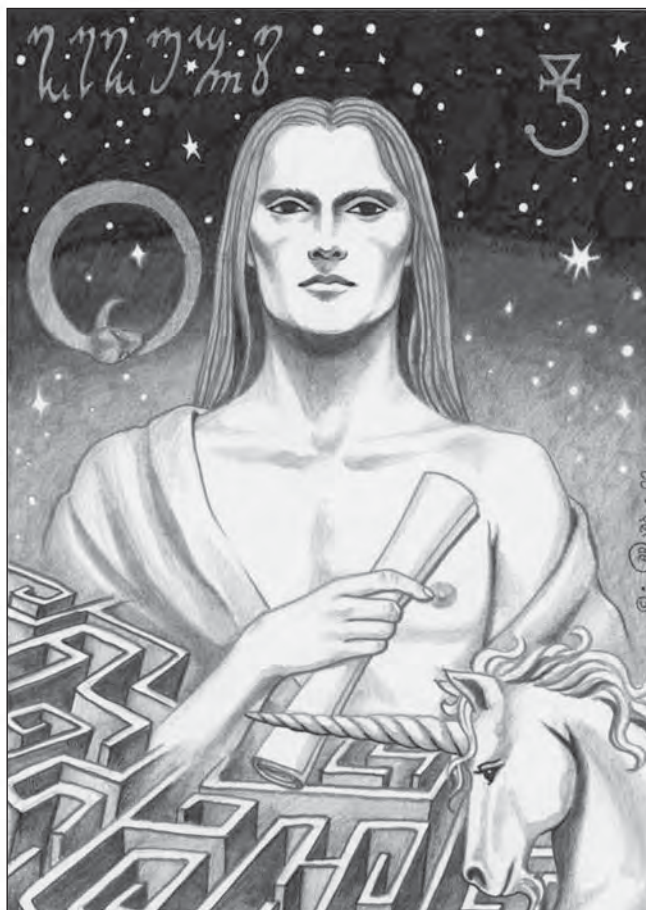
Befreiung Madas: Ehre das Ansehen Madas und suche es zu mehr. Sammle jedes Wissen und Werk, das helfen kann, sie aus ihrem Himmelskerker zu befreien, und setze dich vehement für die Freiheit der Zauberei ein.

WELTERKENNTNIS IST SELBSTERKENNTNIS – DIE KIRCHE DES PANPUS

PANPUS FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Einsicht und Intuition, Streben nach Erkenntnis, Bildung und Wissensvermittlung, Schläue im Handeln, Planung und darauf basierende Improvisation, Strategie und Taktik, Schrift, Orakel (vor allem Inrah)

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos (So sehen es Außenstehende und einfache Eingeweihte. Je höher der Einwei-



hungsgrad des Geweihten – siehe unten –, desto unabhängiger vom Zwölfer-Pantheon wird Nandus gesehen und desto metaphorischer versteht man die Schöpfungsgeschichte.)

Verbreitung: Horasreich, südliche Stadtstaaten, Almada, Fasar, Khunchom

Weltliche Aufgaben: Allgemeinbildung, 'Aufklärung', Verbreitung 'kosmopolitischer' Ansichten

Wichtige Tempel: Vinsalt, Fasar, Brabak, Belhanka, Methumisi

Feiertage: Nächte vor den Sonnenwenden und Tagundnachtgleichen (entsprechen den Hesinde-Feiertagen)

Sternbild: der gleichnamige Wandelstern

Beinamen: Hesindes Weisheit (selten), die List (selten)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Rohal (weise Regentschaft, verborgenes Wissen), die Heilige Niobara (Sterndeuterei, sphärologische Erkenntnis), Sankt Thamos Nostriacus (Prophezeiung und deren Verschlüsselung für die Weisen); in höheren Weihegraden auch Mada (Bringerin der Zauberei, Märtyrerin für die Geistesfreiheit) und die mit ihr verbundenen 'Bashuriden' (eine Dienerrasse der Mada aus einem früheren Zeitalter) sowie Borbarad (entschlossene Regentschaft, verbotenes Wissen)

Orden und Laienbruderschaften: keine offiziellen, jedoch starker Einfluss (etliche Akoluthen) in verschiedenen libertären und republikanischen Zirkeln im Horasreich, bei Alchimisten und Sterndeutern, diversen Magier-Akademien (Belhanka, Thorwal) und den aventurischen Universalschulen (in Al'Anfa eher im Untergrund)

Heilige Talismane und Artefakte: Heiliger Strohsack (angeblich zu Brabak)

Heilige Orte: keine bekannten

Sinnbilder: Als 'nandusgefällig' gilt eine hohe Allgemeinbildung (und die Personen, die sie haben); 'Heiliger Strohsack!' ruft man bei einer spontanen Einsicht aus.

Heiliges Tier: Einhorn

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Grau und Grün; Pflanze Tamarinde; Steine: Topas und Mondstein; Symbole: Einhorn, Ouroboros, Sterne, Labyrinth, magische Zahlenquadrate und andere Rätselbilder oder Versinnbildlichungen mathematischer Zusammenhänge (goldener Schnitt, das rechtwinklige Odenius-Dreieck), Nanduria-Schrift. Übliche Handzeichen sind Kreis und Dreieck, wobei die Spitze Nandus, die beiden anderen Ecken Phex und Hesinde symbolisieren (wird Phex und Hesinde mehr Bedeutung zugemessen, steht es mit der Spitze nach unten und heißt 'Hohes Trigon'; im anderen Fall heißt es 'Niederes Trigon', bei dem die Spitze nach oben zeigt).

Opfergaben: wenig verbreitet; allerhöchstens in Form von eigenen Erkenntnisleistungen, Rätselbildern (es gibt spezielle, gedruckte Votivbilder), Feinmechaniken

Kirchenstruktur: wenig ausgebildet, größtenteils unabhängige Tempel, zweijährliche Konzilien

Politischer Einfluss: im Horasreich mittlerweile groß (speziell bei Fernhändlern, Edelhandwerkern, Forschern und Entdeckern sowie neuerdings beim Offizierskorps von Armee, Flotte und Söldnern) und noch steigend, auch wenn einige gesellschaftliche Experimente in Nandus' Namen während der Wirren des Thronfolgekriegs gescheitert sind; in anderen Regionen gering, aber steigend

Hierarchie innerhalb des Kultes: gering; weltlicher Einfluss und Einweihungsgrad sind wichtiger als Tempelfunktion; kirchliche Hierarchie als Selbstzweck wird abgelehnt.

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: hoch gegenüber all (!) denen, die Wissen und Erkenntnis als erstrebenswert ansehen, niedrig gegenüber jenen, die Erkenntnis beschneiden oder sich weigern, aus ihrer 'selbstverschuldeten Unmündigkeit' herauszutreten.

Feindbilder: bewusste Verdummung, kirchliche Dogmatiker, Dämonen-Paktierer (die freiwillig ihre Denkfreiheit aufgeben)

Lehre der Kirche: Das Diesseitige ist erkennbar, das Jenseitige ist erfahrbar, beides ist denkbar – doch nichts davon ohne persönliche Mühen. Die Welt ist als Abbild ihrer Schöpfer geformt und somit ein Rätsel. Erfahrung kann nur persönlich sein, der Geweihte nur Mentor bei dem Streben nach Erkenntnis.

Ziele der Kirche: dem Menschen die Möglichkeit zu freiem und eigenständigem Erkennen, Denken und Erleben zu geben, sie geistig dabei zu fördern und so ihre spirituelle und sittliche Entwicklung voranzubringen.

Jenseitsbild: Je nach Grad der Einweihung wird gelehrt: ein Teil von Hesindes Labyrinth (niedere Grade) oder das Einswerden mit dem Nayrakis (hohe Grade)

Weltbild: »Die Welt ist nicht so einfach, wie die Menschen gemeinhin glauben, aber sie kann enträtselt werden.«

Menschenbild: Nur, wer nach Erkenntnis strebt, kann sich über die dumpfe Masse erheben. Die Möglichkeit dazu hat (fast) jeder; wer sie nicht nutzt, ist selbst Schuld, wenn Schlauere und Tatkräftigere ihn manipulieren.

Stärkstes Argument: »Nur, was du selbst durchdacht hast, verstehst du!« – »Nur der Unvoreingenommene kann immer wieder neue Wege

»Gesagt ist nicht erklärt.

Erklärt ist nicht verstanden.

Verstanden ist nicht behalten.

Behalten ist nicht akzeptiert.

Akzeptiert ist nicht hinterfragt.

Hinterfragt ist nicht angewandt.

Angewandt ist nicht kombiniert.

Kombiniert ist nicht gesagt.

Lerne, Kreatur, lerne!«

—gelesen auf einer Tafel im Tempel zu Fasar

gehen.« – »Sei stets voller Wagemut und für Überraschung gut!«; weltlicher Einfluss der Kirche

Lebensinhalte der Gläubigen: in allen Aspekten des täglichen Lebens das göttliche Muster suchen, Geist und Sinne bilden und anderen dabei helfen.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Für all jene, die ohnehin ihre Dukaten mit Köpfchen verdienen, ist Nandus eine bedenkenswerte Alternative. Denn auf den ersten Blick klingt seine Lehre nach: "Wer sich nur ein wenig anstrengt, kann schlau und reich werden – und Reichtum ist Ausdruck von Weisheit." Außerdem ist die Nandus-Geweihtenschaft organisiert wie eine echte Geheimloge, was ebenfalls einen großen Reiz ausmacht. Für die Wahrer kirchlicher und weltlicher Autorität ist der Kult jedoch kurz davor, eine Gefahr darzustellen.

DIE KIRCHE

Die Nandus-Kirche (aventurienweit etwa 200 Geweihte, dazu im Horasreich zahlreiche Akoluthen) schätzt keinerlei hierarchische Organisation. Der wichtigste Tempel steht in Vinsalt, die anderen in Methumis, Belhanka und Brabak, ein prominenter Tempel der Tulamidenlande in Fasar. Ansonsten gibt es in den größten Städten Aventuriens noch etwa ein Dutzend Schreine, meist in den örtlichen Hesinde- (seltener Phex-) Tempeln. Die Universität von Al'Anfa verehrt den Göttersohn ebenso wie die Nandus-Schule von Methumis nominell als Schutzpatron. In der heutigen Form ist die Kirche etwa 150 Jahre alt.

Die Tempelvorsteher sind nicht automatisch ranghöher als andere Geweihte, sondern bekleiden hauptsächlich eine repräsentative Position. Hier finden sich oft erfahrene Geweihte, die sich mehr der Vermittlung als der Erlangung von Wissen und Geistesschärfe verschrieben haben. Nach außen hin ist Schwester Rumina vom Vinsalter Tempel die höchste Vertreterin des Kultes, intern werden Entscheidungen jedoch auf dem alle zwei Jahre in Vinsalt stattfindenden Konzil getroffen, bei dem sich bis zu 75 Geweihte treffen.

Die Geweihten durchlaufen eine Folge so genannter Weihegrade. Über den Aufstieg entscheiden nicht Prüfungen, sondern die persönliche 'Erkenntnisstufe' des Geweihten. Ob dieser genug Rätsel ergründet hat, wird von anderen hochgradigen Geweihten unter Heranziehung spezieller Texte des *Liber Enigmarum Nandi* entschieden. Die Geschwindigkeit des Aufstiegs in den Graden steht in keinem Zusammenhang mit den weltlichen Aufgaben. Da viele Erkenntnisse nur im Erfahren der Welt gemacht werden können, ist es nicht selten, dass wandernde Geweihte höhere Grade innehaben als die Tempelvorsteher.

Theoretisch soll es 12 Weihegrade geben, wobei das Erreichen des höchsten einer Verschmelzung mit dem Nayrakis, der göttlichen Ordnung des Kosmos, entsprechen soll. Bisher sind keine Sterblichen bekannt, die einen höheren Grad als 9 erreicht haben – wobei es heißt, sowohl Rohal als auch Borbarad hätten zuletzt Grad 11 erreicht. (Borbarad hat sich dann jedoch im Gegensatz zu seinem Bruder für den falschen Weg entschieden, woraus sich die Erkenntnis ziehen lässt, dass selbst eine große Reife nicht vor dem Fall bewahrt.) Nandus selbst wird üblicherweise auf Grad 12 gesehen – eine Aussage, die von der Hesinde-Kirche abgestritten wird (wohl wegen der erstaunlich abergläubischen Furcht vor der 13, denn im hesindianischen Weltbild hätte die Göttin natürlich einen höheren Rang als ihr Sprössling).

Neben der kirchlichen Organisationsstruktur scheint es aber auch noch einen geheimen Bund oder 'inneren Zirkel' höhergradiger Eingeweihter innerhalb der Kirche zu geben, der sich speziell um die Vernetzung von kirchlichem Einfluss und weltlicher Macht bemüht und dem man daher die Vorbereitung eines Staatsstreichs, die Verbreitung überraschender Erkenntnisse über die 'Wahre Natur der Götter' und dergleichen nachsagt.

VOM WESEN DER GÖTTHEIT

Nandus ist der Vermittler göttlichen Wissens und Überbringer der Einsicht, vor allem aber Schutzpatron der allgemeinen Bildung. Es heißt, er habe den Menschen die Schrift, die Inrah-Wahrsagekarten und andere Formen des Orakels gebracht. Mehr als Hesinde, die in erster Linie Wissen sammelt, gilt Nandus als handelnder Gott: Wissen und Weisheit sind nicht Selbstzweck, sondern Weg zu höherer Erkenntnis. Sie erhalten ihren Sinn durch praktische Verwendung, als Fundament für weiteres Wissen und damit als Mittel der Sterblichen, sich dem Göttlichen zu nähern.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Bekannteste Geweihte ist die Vinsalter Tempeloberer **Rumina von Bosparan**, vor allem seit dem Damnatius gegen Borbarad (1020 BF). Wesentlich weniger bekannt sind **Lyleicon di Phrygoros**, der greise, nicht jedoch senile Tempelgeweihte von Brabak (als Begleiter auf dem 'Weg des Hinterfragens') und die Schriften-Kennerin **Anghara saba Sathena** vom Tempel zu Methumis. **Xerwolf Xandros vom Berg**, ein Mittelreicher, hat sich dem Kampf gegen borbaradianische Irrlehren verschrieben und gilt als führender Kopf einer der diversen Nachfolgeorganisationen der KGIA. Während des Thronfolgekriegs im Horasreich an Einfluss gewonnen hat 'Colonello Nandurio', vermutlich ein Condottiere, dessen wahrer Name nur wenigen bekannt ist und dessen *Nandusgefälliges Vademecum für den Mercenario* Anlass zur Spekulation um einen kriegesischen Nandus-Orden gibt.

DIE TEMPEL

Außen eher schlicht und vom klassischen Stil sind die wenigen Tempel innen mit Rätselbildern und der komplexen Symbolik des Glaubens dekoriert. Viel häufiger sind jedoch Treffen in privaten Kreisen, in Salons oder den so beliebten 'Logen-Hinterzimmern', denn die übliche Form der Nandus-Gemeinde ist in der Tat die Loge.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

In keinem Reich wird die Lehre des Nandus wirklich gerne gesehen, da in ihr die Herrschaft der Fähigsten gepredigt wird – und das sind nicht zwingend die Angehörigen des Adels. Zudem ist die Nandus-Kirche der Meinung, dass eine religiöse Erfahrung nur dem Individuum möglich ist und dass man sie sich erarbeiten kann, also weder auf göttliche Gnade noch auf die Verkündigung durch Priester angewiesen ist. Geweihte können und sollen also nur Lehrer und Wegbegleiter sein, was natürlich die Kirchen mit expliziter Hierarchie vehement bestreiten. Auch die Volksbildung, der sich die Brüder und Schwestern verschrieben haben, wird nicht überall geduldet. Nicht zuletzt werden den Geweihten intensive Verbindungen zum Bund der Freidenker (einer libertären Loge des Horasreichs) nachgesagt. Die meisten aber sind harmlose Privatlehrer, arbeiten in Druckereien oder als Schreiber auf den Märkten.

Allerdings lehren sie nicht so selbstlos, wie es scheinen mag. Schüler, die sich nicht von sich aus lernbegierig zeigen, werden mit der Erkenntnis, sie seien 'offensichtlich nicht reif für dieses Wissen' durchaus von der Liste des Interesses der Geweihten gestrichen. Generell aber ist den Nandus-Jüngern an der Weiterbildung Vieler gelegen, um die Menschheit(en) insgesamt der Vereinigung mit dem Nayrakis näher zu bringen.

HEILIGE UND ALVERANIARE

Als Nandus-Alveraniare gelten **Rohal** und **Borbarad**, wobei letzterem dieser Status im Jahr 1022 BF durch ein gemeinsames Diktum der Phex-, Hesinde- und Nandus-Kirche aberkannt wurde. Wichtige Heilige sind **Niobara von Anchopal**, die als Sternen- und Sphärenkundige und Seherin legendär wurde, sowie **Thamos Nostriacus**, der seine Prophezeiungen sehr nandusgefällig verschlüsselte. Heilige werden als Vorbilder angesehen, nicht jedoch als Mittler zu den Göttern, denn die Weisheit kann ein jeder nur auf seinem eigenen, steinigen Weg erreichen.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Reliquien und heilige Gegenstände werden im Nandus-Glauben nur als Fokus oder Konzentrationshilfe verwendet, echte Reliquien oder Talismane sind unbekannt – was der Suchende aber erst in einem höheren Weihegrad erfahren mag. So wird beispielsweise die Suche nach dem **Heiligen Strohsack des Nandus** (einer Reliquie, die Weisheit bringen soll, wenn man auf ihr nächtigt) durchaus unterstützt – aber erst, wer von sich aus erkennt, dass der Strohsack als solcher

DIE GEWEIHTEN DES NANDUS

Das Erfahren der Welt, die Suche nach neuen Sinneseindrücken, Austausch und Disput mit fremden Geweihten und Philosophen, der Besuch heiliger Orte, um dort das Wesen der Göttlichkeit zu erfahren – all dies macht eine Hälfte des Nandus-Geweihten aus. Die andere Hälfte ist geprägt vom Willen, all diese Erkenntnisse weiterzugeben und somit den Menschen und der Menschheit auf ihrem Weg zur Erleuchtung zu helfen.

Sowohl das Erlangen von Wissen als auch das Weitergeben sind dabei jedoch nicht auf Buchstudium und Seminar beschränkt: So zeigt sich zum Beispiel im modernen Handwerk die Göttlichkeit des Schaffensprozesses, während es andererseits auch Wissen gibt, das 'aus dem Dunkel befreit' (sprich: phexgefällig beschafft) werden muss. Und niemand hat gesagt, dass der Unterricht nicht auch auf dem Kasernenhof oder im Salon stattfinden kann oder dass man stets die Wahrheit verschenken muss – kurz: Dem Nandus-Geweihten ist nur eines unvorstellbar: die selbst gewählte Dummheit.

Die bekanntesten Varianten des Nandus-Geweihten sind die des **Marktschreibers**, der auf dem Marktplatz für die Unkundigen Petitionen an die Obrigkeit verfasst oder Erlasse erklärt, die des **Volkslehrers**, der die Einkünfte aus dem Unterricht von Kindern vermögender Eltern dazu verwendet, unentgeltlich Seminare in der Öffentlichkeit zu halten, und die des **Rechtshelfers**, der mittels seiner Liturgien und seiner Redekunst so manches Prozessgeschick wenden kann. Eine weitere Spezialisierung, die des **Strategen**, der gezielt Phexens Schläue und Hesindes Weisheit auf das Schlachtfeld bringen will und der sich vornehmlich an moderne Mercenarios wendet, wird von etlichen Nandus-Geweihten vorbereitet. Ein Nandus-Geweihter mag vielleicht nicht der richtige sein, um ein Burgfräulein aus der Gewalt von Drachen zu befreien, aber wenn er das Burgfräulein zum Weg der Weisheit konvertieren oder den Nachlass des Drachen 'examinieren' kann, ist er mit dabei.

Schwierigkeiten können sich durchaus zwischen Adligen und traditionell gesonnenen Geweihten auf der einen und dem Nandus-Geweihten auf der anderen Seite ergeben. Aber der Geweihte ist schließlich auch nicht verpflichtet, jedem Granitkopf seine Ansichten auf dem Silbertablett zu präsentieren.

Nandus-Geweihte sollten keine Schwierigkeiten haben, sich sowohl mit dem 'Pöbel' wie auch mit den hohen Herrschaften auseinander zu setzen. Gegen sinnlose Gewalt oder entfesselte Naturkräfte aber sind sie auf ihren ersten Reisen machtlos und auf Kameraden mit starkem Schwertarm und Wildniskenntnissen angewiesen.

völlig bedeutungslos ist und nur die Suche als solche einen Sinn hat, ist bereit für einen höheren Grad.

Hohen Stellenwert hat das heilige Buch **Liber Enigmarum Nandi**. Was für den Nichteingeweihten wie ein wirres Sammelsurium krunder Texte, Zeichnungen und Rätselspiele wirkt, ist für den Nandus-Geweihten wichtiger Anhaltspunkt auf dem Weg zur höheren Reife. Nur wer sich intensiv mit Weisheit, Wissen und deren Anwendung auseinander setzt, gewinnt die Fähigkeit, Rätsel und Wahrheiten in den Texten zu erkennen und zu entschlüsseln. So gilt es auch als Sakrileg, einem anderen die Geheimnisse des Buches zu offenbaren, da nicht die Lösung entscheidend ist, sondern der Weg dorthin.

Abgesehen davon heißt es, dass nur mit dem höchsten Grad der Einweihung wirklich alle Rätsel dieses Buches zu entschlüsseln wären. Herkunft und Autor des Buches sind ungeklärt, aber im Tempel zu Vinsalt soll es ein Exemplar geben, das teilweise in Nanduria, teilweise aber in einer sonst unbekannten Sprache verfasst ist und aus prähorasischer Zeit stammen soll. Das Wissen und die Einsicht, die aus diesem Buch gewonnen werden können, scheinen dem zu ähneln, was in den von allen Zwölferkirchen als ketzerisch verdamnten *Chroniken von Ilaris* niedergelegt ist.

TRACHT UND WAFFEN

Nandus-Geweihte legen wenig Wert auf Prunkentfaltung, und so tragen sie meist nur eine einfache graue Kutte mit grünem Skapulier (Tempelgeweihte ein solches mit goldener Borte), ein grünes Stirnband mit silbernem Einhornkopf (Tempelgeweihte das aus der Hesinde-Kirche bekannte Kopftuch) und einen einfachen Schlangenumarmreif (bei den reisenden Geweihten aus Silber, bei Tempelgeweihten aus Weißgold, bei der Vinsalter Hochgeweihten aus Mondsilber).

Die Nandus-Kirche legt ihren Mitgliedern keine zusätzlichen Beschränkungen bezüglich Waffen und Rüstungen auf, jedoch sind die meisten Geweihten Zivilisten, die weder den Umgang mit Rüstungen noch mit spezialisierten Waffen erlernt haben. Geweihte auf gefährlichen Missionen tragen gerne auch unter ihrer Kutte einen Fünflagenharnisch oder eine Kettenweste. Sie sind oft mit Kampfstäben oder den 'bürgerlichen' Zweililien bewaffnet, bisweilen auch mit den Infanteriewaffen, die von den Stadtbürgern getragen werden, oder mit den typischen Zivilistenwaffen Rapier oder Säbel. Dazu werden Armbrüste oder die modernen Balestras und Balestrinas als Fernwaffen bevorzugt.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Nandus-Geweihte werden üblicherweise ein halbes Jahr im nächstgelegenen Tempel auf ihre Eignung geprüft und in den Grundzügen des Glaubens unterwiesen, um dann für drei Jahre einen erfahrenen Geweihten bei seiner Tätigkeit zu unterstützen.

Sobald sie von sich glauben, den ersten Grad der Erkenntnis erreicht zu haben, können sie sich im Tempel melden, um geprüft und geweiht zu werden.

Im Anschluss an eine erfolgreiche Weihe folgt ein weiteres Jahr Ausbildung in den Liturgien und dem zukünftigen Arbeitsgebiet des Geweihten (entweder im Tempel und einem Handwerksbetrieb oder wiederum reisend mit einem älteren Bruder).

Die Ausbildung zum Nandus-Geweihten beginnt selten vor dem Alter von 16 Jahren. Es ist nicht unüblich, den ersten Weihegrad erst später zu erreichen, und auch nicht selten, die Prüfung vor der Weihe nicht zu bestehen, was die Lehrzeit entsprechend verlängert. Eine Spätweihe zum Nandus-Geweihten ist nicht ungewöhnlich, und vor allem gebildete Professionen sind hier gerne gesehen.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Streben nach Weisheit: Lass dich nicht abhalten vom Erlernen und Erfahren von Neuem. Sammle alles Wissen, auch, wenn du es momentan noch nicht nutzen kannst.

Erleuchtung für Andere: Hilf den Menschen, ihre Dummheit zu überwinden. Ermuntere sie, nach Weisheit und Erleuchtung zu streben. Lehre sie gemäß ihrer Möglichkeiten und ihrer erlangten Weisheit.

Verantwortung: Nicht alles, was du weißt, darfst du verbreiten. Ein guter Lehrer verwirrt den Verstand seiner Schüler nur, wenn sie daraus lernen können.

Geheimwissen: Jeder muss seinen Grad der Einweihung in eigenem Bemühen erreichen. Geheimwissen höherer Grade und Wissen um die inneren Weisheiten darf Außenstehenden und niedergradigen Brüdern und Schwestern nicht zugänglich gemacht werden.

Einfluss: Die Ziele der Kirche zu fördern ist, die Erleuchtung der Menschheit zu fördern. Stärke die Kirche durch Verbindungen, schwäche diejenigen, die Dummheit verbreiten.

Zitate

»Hör gut zu, was ich dir jetzt sage; ich erzähle es nur einmal ...«

»Ihr müsst mir nichts aus Euren Kinderfibeln erzählen, Eminenz. Darüber sollten wir beide hinaus sein.«

»Alles ist zu bezweifeln. Erst aus dem Zweifel wachsen Glauben und Wissen.«

MIRAKEL UND LITURGIEN DER NANDUS-KIRCHE

Typisch für das Wunderwirken der Nandus-Priester ist entweder die Phex gefällige Heimlichkeit (bei Mirakeln und Liturgien, die sie für

sich selbst wirken) oder ein Übermaß an Bosparano-Formeln, komplexen Handzeichen und der Verwendung von bestickten Gebetstep-pichen, Weihegefäßen und allerlei Leuchtwerk.

Während man eine Nandus-Liturgie erlebt, klären sich Kopf und Sinne, Nebel scheint sich zu lichten, Dunkelheit weicht zurück.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, FF; *Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen; Kryptographie, Philosophie, Rechnen, Sternkunde;* dazu vier Talente aus folgender Liste: *Alchimie, Brett-/Kartenspiel, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Kartographie, Schriftlicher Ausdruck, Sprachenkunde*

Mirakel-: Keine weltliche Tätigkeit ist Nandus so fremd oder widerwärtig, dass es dem Geweihten erschwert wäre, sie durch Harmonie mit der Göttlichkeit zu fördern.

DIE LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sprechende Symbole, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Auge des Händlers, Ein Bild für die Ewigkeit, Bishdariels Auge (nur Grad II), Entzug von Nandus' Gaben, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Sicht auf Madas Welt, Sternenspur

Grad III: Aura der Form, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Hesindes Fingerzeig, Nandus' Schriftkenntnis, Seelenprüfung, Tiergestalt, Unverstellter Blick, Urischars ordnender Blick, Versiegeltes Wissen, Visionssuche

Grad IV: Hoftag der Sprachen, Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration

SELBSTÜBERWINDUNG UND STÄRKE – DIE KIRCHE DES FIRUN

FIRUN FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Winter, waidmännische Jagd, Eis, wilde Natur, Selbstbeherrschung, Selbstüberwindung, Askese, Schnee, Hagel, Gletscher, Norden, Wege

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: Nordaventurien; Landadel Andergasts, Nostrias, des Mittelreichs und Bornlands

Weltliche Aufgaben: Überwachung der Jagdgebote, kundige Führer

Wichtige Tempel: Bjaldorn, Festum (Wintertempel und Jagdtempel), Riva, Farlorn, Leskari, Tiefhusen

Feiertage: Tag der Jagd (1. Firun), Tag des Hirsches (11. Firun), Tag der Ifirn (30. Firun)

Sternbild: Eisbär

Beinamen: Weißer Jäger, der Alte vom Berg

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Ifirn (Tochter Firuns; gütige, spendende Seite der Natur, Frühlingsanfang), Iloinen Schwanentochter (Tochter Ifirns, kämpft mit dem Ifirns-Rudel gegen Glorania), die Wilde Jagd (diverse Tiergestalten, gefürchtet, nicht zu verwechseln mit Nagrachs Wilder Jagd), Sankt Mikail (Jäger, der eine Hungersnot verhinderte), Sankt Firungald und Sankta Grimma (körperliche

Leistungen), Sankt Garadan Einauge (Kampf gegen Wildtiere), Sankt Jarlak (Jagd, gegen Verweichlichung, Gründer und Schutzpatron Tobriens), Sankt Isegrein (Wildnisreisen)

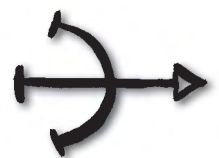
Heilige Talismane und Artefakte: Firuns Ring (zeigt nächstes Lebewesen bestimmter Art), Mikails Pfeile

Heilige Orte: Asainyf (Gipfel des Firunsfingers nördlich der Nebelzinnen, wo sich Firun den Thorwalern oder Fjarningern offenbart haben soll), Hängender Gletscher in der Schwarzen Sichel (großer Gletscher, darunter ein Firun-Tempel, eine Kreatur des Namenlosen soll hier im Eis gebannt sein), die Eisigen Stelen von Trallop (wachsende Grabstelen, die sich verändernde Tierbilder tragen), Kristallpalast in Bjaldorn (von Eisschicht umgeben)

Sinnbilder: Pfeil (Zielstrebigkeit), Eis (Unerbittlichkeit, Kälte), Bär (körperliche Kraft), Schneeflocke (Schönheit der wilden Natur)

Heiliges Tier: Eisbär

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Weiß und Eisblau; Pflanzen: Firunsföhre und Wacholderbeere; Stein: Bergkristall; Symbole: Bär, Pfeil und Bogen, Eiskristall, Eiszapfen, unberührte Schneeflächen



KULTE UND PRIESTER

TRAVIA-GEWIEHTER

INGERIMM-GEWIEHTER

BORON-GEWIEHTE



RONDRA-GEWIEHTER

FIRUN-GEWIEHTE

PRAIOS-GEWIEHTER



Opfergaben: Jagdtrophäen von Wild, das firungefällig erlegt wurde: Zähne und Klauen, Felle etc., Pfeilspitzen

Kirchenstruktur: wenig ausgeprägt, der Kult des Firun kennt nicht einmal besondere Bezeichnungen für die einzelnen Weihegrade.

Politischer Einfluss: gering (und wird von der Kirche nicht angestrebt)

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel, insbesondere gegenüber Nivesen

Feindbilder: Eisreich Glorania, Jagdfrevel, unnötige Störung der Natur, Verweichlichung

Lehre der Kirche: Wer sich der wilden Natur ausliefert, findet zu sich. Das Leben muss in ernster Achtung betrachtet werden.

»Firun, Herr des Winters, sieh auf unsere Not und lass diesen Winter nicht gar so streng werden, damit wir ihn überstehen. Wir haben alles getan, um dich nicht zu erzürnen, und so bitten wir dich, verschone uns von den Schrecken, welche du denen sendest, die an dir gefrevelt haben.«

—Fürbitte aus dem Bornländischen

Ziele der Kirche: Vernichtung Glorantias, Einhaltung der Jagdgebote
Jenseitsbild: Firuns Jagdgründe (nie versiegende Tafel für die Guten, Leben als gehetzte Beute für die anderen)

Weltbild: Achtung von Beute und Jäger, da sie sich beide brauchen.

Menschenbild: Der Mensch ist nur dann etwas wert, wenn er sich selbst überwindet.

Stärkstes Argument: »Die Zähen überleben, die Schwachen sterben.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Kraft durch Selbstüberwindung

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Die Firun-Diener gelten als schweigsam und mürrisch, aber auch als Helfer in unverschuldeter Not.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»In der Zeit nach dem Anbeginn lebten die Menschen ohne Sorgen und Not in lieblicher Landschaft, umgeben von immerwährendem Frühling. Rondra und Hesinde hatten sie das Fertigen von Jagdwaffen gelehrt, Wald und Hain waren übertoll mit jagdbarem Wild. Die Menschen aber in ihrer Hoffart aasten mit den göttlichen Gaben, dass es ein Gräucl war: Sie erschlugen Silberwiesel zu Tausenden, um nur von deren Zungen zu speisen, sie stachen den Rehen die Augen aus, um sich daraus eitlen Putz zu wirken, und wahrlich, sie taten Schlimmeres.

Dies sah Firun von seinem hohen Sitz im Norden, und tiefer Grimm erfüllte sein Herz. Da zog er in Gestalt eines Eisbären hinab zu den Menschen. Mit sich brachte er den Winter, den Schnee, die klirrende Kälte, um die schändlichen Jäger und ihre hilflose Beute auf ewig mit einem weißen Leichentuch zu bedecken. Und so wäre es auch gekommen, hätte nicht die mitleidige Ifirn, Firuns Tochter, dem Zorn des Vaters Einhalt geboten. Ihr haben wir es zu danken, dass die Eiseskälte uns in jedem Frühjahr wieder verlässt und Firun sich darauf beschränkt, dem guten Jäger zu helfen und den schlechten zu strafen.«

—aus den Annalen des Götteralters

Firuns heiliges Tier ist der Eisbär, und so wird er als Mann in Bärenpelz, mit Bärenkopf oder gar in Bärengestalt dargestellt. Seine Tempel sind meist schlicht, fast wie Jagdhütten, denn er liebt die Kargheit und würde Verschwendung nicht gutheißen.

DIE KIRCHE

Von einer 'Kirche' des Firun zu sprechen ist an sich falsch, denn eine solche würde eine strukturierte Organisation erfordern. Es ist vielmehr so, dass die wenigen, die sich dem Wintergott verschrieben haben, in ihrem Kult weit mehr den Weg des Einzelnen zu ihrem Gott gehen. Seit der Entrückung des Weißen Mannes und dem Gang Iloinens mit dem Ifirns-Rudel fehlen zudem die beiden wichtigsten Respektspersonen. Die Kirche des Firun kann also kaum als solche bezeichnet werden, da ihre Struktur und Hierarchie bei weitem nicht genug ausgeprägt ist. Die Firun-Geweihten suchen die Nähe zu ihrem Gott eher in der Wildnis als in den Städten, und so gibt es kaum klare Organisationsformen.

Der *Kristallpalast* in Bjaldorn gilt noch immer als einer der wichtigsten Tempel des Firun in Aventurien, obwohl er zwischendurch geschändet wurde (siehe unten).

DIE TEMPEL

Firun-Tempel sind entweder karg und asketisch wie seine Geweihten, einfache, mit Trophäen und schlichten Altären ausgestattete Jagdhütten, oder prächtig und kalt wie der Winter selbst, mit Fenstern aus immerwährendem Eis und glitzerndem Kristall. Andere Tempel sind so von der Wildnis überwuchert, dass man sie kaum als von Menschenhand geschaffen erkennt, und liegen verborgen fernab der menschlichen Behausungen.

DER FIRUN-DIENST

Die Verehrung Firuns findet nicht so sehr in den wenigen Tempeln, sondern vielmehr meist unter freiem Himmel statt, teils auch auf nach Norden offenen, mit Hecken umfriedeten Plätzen. Bei den Opfergaben handelt es sich fast ausnahmslos um Jagdbeute und Trophäen. Blutopferung lebender Tiere ist selten, da diese zuvor mit Fallen gejagt werden müssten, was den meisten als nicht firungefällig erscheint. Von den Opfergaben leben die Geweihten, die zu alt für ein Leben in der Wildnis sind und die Tempel betreuen. Die Mehrzahl der Priester befindet sich jedoch auf dauernder Wanderschaft durch die unwirtlichsten Gebiete des aventurischen Nordens, um ihre Kräfte im Wettstreit mit der Natur zu messen und Reisenden in unverschuldeter Not beizustehen.

Firun wird nur selten angerufen, um etwas von ihm zu erbitten. Vielmehr ehren ihn die Menschen, um seinen Zorn zu besänftigen. Will man hingegen um seine Gnade bitten, so wendet man sich an seine Tochter Ifirn (s. S. 100ff.).

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Die Firun-Kirche hat keinen besonderen Respekt vor der weltlichen Herrschaft, was allerdings auch dazu führt, dass die Opfergaben des Adels eher spärlich ausfallen, doch auf derartige Almosen können die Geweihten gut verzichten. Zwar finden sich im gemäßigten Aventurien durchaus Geweihte als höfische Jagdmeister, doch achten auch diese Priester darauf, dass möglichst nicht die Tiere mit der prächtigsten Trophäe, sondern die schwächsten getötet werden. Dies führt bisweilen zu sehr hitzigen Auseinandersetzungen zwischen Kirche und Adel, aber um die Meinung der Obrigkeit (selbst ihrer Dienstherren) haben sich die Priester noch nie besonders geschert.

Die Kirche betrachtet das Leben als einen ewigen Wettstreit mit der Natur und strebt danach, unablässig dem Gott zu dienen. Die Geweihten empfinden Respekt vor guten Jägern und all denjenigen, die es schaffen, der Natur zu trotzen. Opfergaben von diesen, seien es Beutetiere oder Gegenstände des täglichen Bedarfs, sind willkommen, und der Spender wird im allgemeinen Gebet an den Gott empfohlen. Diejenigen, die jedoch den Gott nur im Munde führen, können noch so üppige Gaben bringen – den wahren Segen der Geweihten werden sie nur selten erhalten.

Die Geweihten betrachten alle Lebewesen als eine große Herde, seien es nun Menschen, Tiere oder andere Kulturvölker. Dabei ist die einzige Unterscheidung, ob die Lebewesen beseelt oder unbeseelt sind, und manch ein sesshafter und feiger Mensch, der sich möglichst weit vor der Wildnis versteckt, wird dabei als seelenlos betrachtet.

HEILIGE UND ALVERANIARE

HEILIGE

Der bekannteste Heilige des Gottes ist **Mikail von Bjaldorn**, ein Jäger, dem es im Alter von 76 Jahren gelang, nur mit Dolch und Bogen bewaffnet einen weißen Hirsch zu erlegen, und der durch sein Geschick im Winter des Jahres 372 BF die Bewohner von Norntal an der Letta vor dem Verhungern rettete. Es heißt, dass in Zeiten der Not Mikail auftaucht und verirrt Wanderern den Weg zu Jagdbeute weist.

Firungald aus Lowangen wird als Vorbild für scheinbar unmögliche Leistungen in Eis und Schnee verehrt, da er im Jahre 1008 BF auf eine Herausforderung des Gottes hin nackt die Eiszinnen überquerte. Sein Gegenstück bei Meisterleistungen in See und Meer ist **Grimma aus Notmark**, die 1012 BF die Firunsstraße nach Yetiland durchschwamm, als das Wasser gerade nicht mehr gefroren war.

Garadan Einauge, ein einfacher Jäger, wurde eines Tages bei der Robbenjagd von einem Eisbären angegriffen. Der Kampf zerstörte Garadans Gesicht und sein rechtes Auge, aber der Bursche trug den Sieg und das Fell des Bären als Trophäe davon. Man ruft ihn bei einem

fast aussichtslosen Kampf an, dass er Mut und Selbstbeherrschung schenke.

Jarlak der Waidmann, Begründer des Hauses Ehrenstein, war ein einfacher Baron und eifriger Jäger, der von einem Weißen Hirsch Firuns zum Schwert *Schalljarß*, der Firun-Klinge und Bergkristalllöwin, geführt wurde und daher zum Herzog von Tobimorien zu Ysilia erhoben wurde. Später bezwang er den mendenischen Eber und regierte mit harter Hand, grimm, beinahe barbarisch, und voller Hass auf alle Verweichlichung. Jarlak wird als Schutzpatron Tobriens und auch als Schirmherr der Jagd angerufen. Der Sage nach reiste er noch in hohem Alter als Pilger zum Asainyf.

Isegrein von Weiden, der halbmythische Gründer der rauen Nordprovinz, gilt als meisterlicher Waldläufer und Entdecker, der als erster Mensch den Hängenden Gletscher und zahlreiche Berggipfel bezwang und später seinen Thron verließ, um nur mehr in der Wildnis zu leben. Er wird vor allem von Wildnisreisenden als Vorbild angerufen.

ALVERANIARE

Die wichtigsten Diener Firuns bilden seine **Wilde Jagd**, mit der der Winter über das Land fegt und sich von seiner härtesten Seite zeigt. Der Grimmige selbst reitet sein pechschwarzes Himmelsross *Eisegrein*, ihm voran trabt der Himmelswolf *Gorfang*, der Silberfuchs *Rajok* weist den Weg mit seinem glänzenden Fell, *Ärö*, der weiße Hirsch, Wächter über Tiere, Pflanzen und Gestein, springt hindrendrin. Der schwarze Himmelsadler *Iyi* fliegt mit dem scharfen Nordwind, und *Läja*, der weiße Waldlöwe, sorgt für eisiges Schneetreiben. Ohne Unterlass stößt Firun in sein silbernes Jagdhorn *Haugriff*, und die Himmelswölfe stimmen mit ihrem Geheul ein, ebenso die Wilde Meute, die Schneehunde *Aikul* (der Schnellste) und *Arjuk* (der Gewandteste) mit ihrem Rudel. Verehrung findet die Wilde Jagd nur in den Firun-Tempeln zu Olport und Waskir, aber gefürchtet wird sie überall in den Nordlanden.

(Vermutlich aus einem Missverständnis heraus wurde eine Meute von Nagrach-Dämonen ebenfalls mit dem Namen 'Wilde Jagd' belegt, obwohl sie dem erzdämonischen Gegenspieler Firuns dient. Dieser Umstand führt immer wieder zu Verwirrung, vor allem bei Laien.)

DIE Waidmännische Jagd

Auch wenn die Vorstellungen, was genau firungefällige Jagdmethoden sind, zwischen den einzelnen Geweihten stark differieren, so kann man doch einige Gemeinsamkeiten feststellen. An erster Stelle muss die individuelle Leistung des Jägers stehen, weshalb Gift und vorbereitete Fallen von den meisten verachtet werden. Auch muss die Beute eine Möglichkeit haben, sich durch Geschick und Instinkt der Jagd entziehen zu können, so dass ein wirklicher Wettstreit zwischen Jäger und Beute stattfindet. Trächtige Tiere und Jungtiere sind als Jagdwild ausgeschlossen.

DER JAGDSEGEN

»So trat also Dero Gnaden vor uns und hieß uns, jene Waffen, die wir für die Jagd zu nutzen gedachten, ihm zu Füßen zu legen. Alsdann sprach er zu uns in knappen Worten von den Geboten des Herren Firun und dass dieser uns strafen würde, so wir sie denn missachteten. Eine grimmige Kälte ging von dem hageren Mann aus, die mir bis in die Knochen schlich, als dieser nun seine Hand segnend über die Pfeile, Bögen und Spieße erhob. Niemand von uns hätte gewagt, diese Jagd nun noch als Zeitvertreib zu sehen, und ich bin froh, dass nicht immer ein Firun-Geweihter geladen wird, die Zwölfe mögen es mir verzeihen.«

—aus den Memoiren des Dietmar von Tackenberg

TALISMANE, ARTEFAKTE UND HEILIGE ORTE

Firuns Ring, ein in Gold gefasster Eiskristall, der im Tempel zu Bjaldorn aufbewahrt wird, zeigt seinem Träger das nächste Lebewesen, auf das dieser sich eingestimmt hat. Richtung und Nähe des Wesens entscheiden über die Stärke des eisblauen Leuchters.

Alljährlich werden am 11. Firun beim sogenannten *Tag des Hirsches* von den Gläubigen **76 Pfeile** gen Norden geschossen, um den Heiligen Mikail zu ehren. Diese Pfeile werden nie wieder gefunden. In höchster Not jedoch kann ein Geweihter einmal in seinem Leben eines dieser Geschosse als Freipfeil erhalten. Der Pfeil trifft dann in jedem Fall ein anvisiertes Jagdwild mit einem Blattschuss, der die Beute sofort kampffähig und fluchttunfähig macht. Es ist nicht möglich, einen solchen Pfeil zu einem anderen Zweck als der Jagd zu benutzen, also etwa im Kampf oder bei einem Bogenschuss-Turnier.

Mitten auf dem Firunsfinger nördlich der Nebelzinnen glitzert das Eismassiv des **Asainyf** am Winterhorizont. Hier soll sich Firun den Thorwalern und Fjarningern vor Äonen offenbart haben. Noch immer ist der kalte Gipfel Ziel für sehr gottesfürchtige Pilger und Bußgänger, die alle Hoffnung haben fahren lassen. Wer den Aufstieg wagt, entledigt sich langsam all seiner Kleider, sei es freiwillig oder von der Hand eishauchender Geistwesen. Auf dem Gipfel erfriert der Pilger unter Visionen und vernimmt das Grollen eines Eisbären. Nur jeder Dritte erwacht von Ifirns Kuss berührt wieder rechtzeitig und ist danach meist erfüllt von einer Berufung.

Der **Hängende Gletscher** in der Schwarzen Sichel ist ein uraltes Heiligtum des Firun, das sich in einem für Menschen kaum zugänglichen und nur den wenigsten bekannten Hochtal erstreckt. Die 250 Schritt hohe Wand aus blauem Eis erhebt sich über dem Eingang zu einem Tempel des Gottes, zu dem viele Geweihte pilgern. Für viele Wallfahrer ist er das letzte Reiseziel ihres Lebens: Etlichen sind die Eiswände und Gletscherspalten zum Gottesurteil geworden. Den Sagen nach liegt unter dem Eis ein Teilleib der VIELLEIBIGEN BESTIE oder eine Kreatur des Namenlosen begraben, die Firun hier auf ewig gebannt hat.

Im Tempel zu Trallop befinden sich die **Eisigen Stelen**, gewaltige Grabstelen aus einem Material, das an Hirschhorn erinnert. Die Stelen, die stetig aus der Erde wachsen, erheben sie heutzutage bis kurz unter die Decke des Tempels. Auf ihrer Oberfläche zeigen sie wechselnde Tierbilder, die vom Jungtieralter bis zum Tode sämtliche Altersstadien zu durchlaufen scheinen. Die Geweihten glauben, aus Reihenfolge und Zugrichtung der Tiere Vorhersagen treffen zu können.

Der **Kristallpalast** in Bjaldorn ist ein prachtvolles Bauwerk mit einer gleißenden Kristallkuppel, das jedoch 1020 BF von den Borbaradianern geschändet wurde. Während des Angriffs der borbaradianischen Schergen retteten sich zahlreiche Bjaldorne ins Innere des Tempels, der daraufhin von Firun mit einer dicken Eisschicht umgeben wurde. Diese Eisschicht ist für schutzsuchende Götterfürchtige noch immer durchdringbar, und so bietet der Kristallpalast willkommene Zuflucht vor dem grausamen Eisreich.

DER FIRUN-GLAUBE IN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Als Herren über Eis und Kälte kennen die *Fjarning* den Gott *Frunu*, der sie mit harten Prüfungen gegen jede Unbill stählt (siehe Seite 185). Eine ähnliche Aufgabe hat *Ifrunn* bei den *Gjalskerländern* (Seite 176 und *Westwind* 133).

Der *Orkstamm der Schurachai* fürchtet den Gott *Efrun*, eine Verkörperung der Naturgewalten und vermutlich eine Vermischung der Gottheiten Efferd, Firun und Ifirn (siehe **Firuns Atem S. 64** sowie die kommende Orkland-Spielhilfe).

Als Gründer Tobriens wird Jarlak der Waidmann genannt, und so verwundert es nicht, dass gerade die *Tobrier* Firun höchste Achtung

entgegenbringen (**Schild 26**). Der dortigen Brauch, dass als Winter-unhold verkleidete Erwachsene die Kinder erschrecken, erinnert ein wenig an den Winterbold des *Bornlandes*, der die Geister und Schrecken des Winters symbolisiert und im Frühling verbrannt wird.

In *Thorwal* gelten Firun und Ifirn als göttliche Geschwister, und in den nördlicheren Gebieten werden Ifirn oftmals Aspekte zugesprochen, die andernorts eher mit Travia in Verbindung gebracht werden (siehe **Westwind 54f.**). Der Jagdaspekt Firuns tritt in Thorwal hinter seiner Persönlichkeit als Gott des harten Überlebenskampfes deutlich zurück.

Die *nivesischen Himmelswölfe* haben ihre Entsprechung im Gefolge Firuns, insbesondere der Wilden Jagd.

Jenseits des Meeres der Sieben Winde verehren die *Hjaldinger Ullramnar*, ebenso, wie die *Amaunir* als Jagdbegleiter Rajas die Gottheit *Pheynos* kennen.

RICHTUNGEN UND STRÖMUNGEN

Da man nicht von einer einheitlichen Kirche des Firun sprechen kann, ist es auch schwer, von bestimmten Richtungen zu sprechen. Im Kontrast zur üblichen Überzeugung von der 'natürlichen Auslese' hat sich in letzter Zeit im südlichen Mittel- und sogar stellenweise im Horasreich eine neue Richtung herausgebildet, die die Askese und den Wettstreit mit der Natur weniger in den Vordergrund rückt, sondern sich mehr der Betreuung und Lenkung der herrschaftlichen Jagd widmet.

Orden und Laienbünde gibt es im eigentlichen Sinne nicht – zwar bestehen gelegentlich (vor allem in Garetien, in Almada und im Horasreich) – Jagdgesellschaften, die sich als 'Firunsbruderschaften' betrachten, aber tatsächlich sind dies nur eine Art von Logen und Bünden, die sich von der Namensverbindung mit dem Gott besonderes Waidmannsglück erhoffen.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Der Weiße Mann, der frühere Vorsteher des Tempels zu Bjaldorn, ist seit dem Vordringen des dämonischen Eises entrückt. Es heißt, er würde als Eisbär gegen Glorania kämpfen. **Bernik von Bjaldorn** lebt in den eisigen Weiten von Firuns Reich und wird von manchen als neuer Weißer Mann und Prophet verehrt. **Siras Sarosil** ist Bogenschütze und Bogenbauer. Für einen Geweihten ist er recht umgänglich, 'zivilisiert' und sogar mit einem grimmigen Humor ausgestattet. Er vertritt die Firun-Gemeinde im Zwölfgöttlichen Konzil im tobrischen Peraine-furten. **Harike Walsberger**, eine Bäuerin aus Bjaldorn, harrt im dortigen Tempel aus und bewacht Firuns Ring. Die Al-Anfanerin **Anahita Terubis** setzt sich dafür ein, bei der Sklavenjagd firungefällige Methoden zu nutzen, was sie in Konflikt mit den Granden gebracht hat. Doch sie will sich nicht allein auf die Steuerung der Jagden auf die Raubtiere des Dschungels beschränken.

In einer einsamen Hütte im Bärnwald lebt der wunderliche **Bruder Eisbart**, der seinen eigenen Worten nach in der Nähe der goldenen Schale wohnt, aus der der Finsterbach entspringt, und ab und zu als Heil- und Kräuterkundiger aufgesucht wird. **Vater Ailgrimm**, ein recht leutseliger Geweihter, ist schon lange der Vorsteher des Trallop- Tempels und somit Hüter der Eisigen Stelen. In Festum hat inzwischen die goblinische Firun-Geweihte **Fiir-Uunla** ihren menschlichen Lehrer Antoh Tschalbatin beerbt und bildet bereits ihrerseits eine goblinische Novizin aus.

DIE GEWEIHTEN DES FIRUN

So unbeugsam und hart wie der Gott des Winters und der Jagd tritt auch sein Geweihter auf: als ernster, verschlossener Waldläufer oder durch nichts zu erschütternder Fährtenucher. Die Jagd ist ihm Lebenssinn und Orakel zugleich: Im Verhalten der Jagdtiere, die der Geweihte als gleichrangige Gegner betrachtet, vermag er den Willen und die Weisungen seines Gottes zu erkennen.

Charakterschwächen sind dem Firun-Geweihten fremd. Wenn er sie an sich selbst entdeckt, wird er sie mit aller Macht bekämpfen und unterdrücken. Auch bei Gefährten toleriert er keine Verschlagenheit, Feigheit, Goldgier oder ähnliche Züge. Jede Art des Jagdfrevls empfindet er als Lästerung seines Gottes, wobei ihm auch so manche verbreitete List (zum Beispiel das Anlocken eines Elterntieres durch die nachgeahmte Klage eines Jungtieres) zuwider ist.

Am Feuer eines einsamen Jägers oder umherstreifenden Nivesen wird ein Firun-Geweihter ein gern gesehener Gast sein. Doch auch im Süden gibt es Geweihte des Wintergottes, die herrschaftlichen Jagden ihren Segen geben. Wichtig ist es, sich einen geeigneten Einstieg für den Geweihten in die Gruppe zu suchen. Hier bietet sich eine Rolle als Führer im Norden an, am besten für einen kirchlichen Auftrag. Ebenfalls möglich wäre, den Firun-Diener erst nach dem Aufbruch der Hauptgruppe auf diesen stoßen zu lassen, so dass er sich dieser anschließt, sei es, um ihr in unverschuldeter Not zu helfen, oder um darauf zu achten, dass sie sich angemessen verhält.

Die Geweihten des Südens ('Hüter der Jagd') bieten vielfältigere Möglichkeiten, mit anderen zusammenzuarbeiten, da sie meist weniger verschlossen und einzelgängerisch sind als ihre Glaubensbrüder des Nordens.

Die Priester verbringen die größte Zeit ihres Lebens in der Wildnis, um dort ihrem Gott nahe zu sein. Manchmal aber schließen sie sich Reisenden im Norden an, vor allem solchen mit kirchlichem Auftrag, um diese bei ihren Missionen zu unterstützen.

In den letzten Jahren nimmt der Kampf gegen Glorania die Geweihten zusätzlich in Anspruch.

Akoluthen sind im Firun-Kult nicht üblich. Andererseits ist jeder gute Jäger auf seine Art auch ein 'Akoluth' des Wintergottes.

Um zum Tempelvorsteher zu werden, muss ein Priester einen bestehenden Tempel aufsuchen und den dortigen Vorsteher überzeugen, dass er selber einen eigenen Tempel errichten will. Es liegt dann im Ermessen des dortigen Tempelobersten, ob er den anderen für reif und würdig genug erachtet, dass er ihn das erforderliche Ritual zur Tempel- und auch Priesterweihe lehrt. Häufig fordert der Geweihte die Erfüllung einer Queste. Natürlich liegt die letztendliche Entscheidung über die Annahme des neuen Tempels und damit des Tempelvorstehers bei Firun selbst. Oft sind die Tempelvorsteher vor allem deshalb in einem Tempel, weil sie wegen Verletzungen oder Gebrechlichkeit nicht mehr in der Lage sind, umherzuziehen.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Nahezu alle Novizen werden von einem Geweihten ausgewählt, denn es ist im Regelfall nicht möglich, ein Kind bei einem Tempel des Firun ins Noviziat zu geben. Die angehenden Geweihten des Wintergottes lernen durch Beobachten, nicht durch geregelten Unterricht. Jeder Geweihte betreut jeweils höchstens einen Novizen.

Am Ende seines Noviziates zieht sich der zukünftige Priester, meist im Firun-Mond, zur mehrtägigen Meditation unter Anleitung des Tempelvorstehers zurück. Irgendwann während dieser Zeit verspürt er einen Ruf, dem er, nur mit einem Messer bewaffnet, folgt. Wohin ihn sein Weg führen wird, ist sehr unterschiedlich, und oft findet er sich in einer völlig fremden Umgebung wieder, die eigentlich nicht in der verstrichenen Zeit zu erreichen gewesen wäre. Stets trifft er dort auf ein besonders prächtiges, wehrhaftes Tier, dem sich der Novize

im Kampf auf Leben und Tod stellen muss. Und es scheint, als ob die Tiere nicht nur in ihren Kräften den Novizen übertreffen, sondern auch über eine außerordentliche Gerissenheit verfügen, so dass sich der Wille der Kontrahenten misst. Wenn das Tier besiegt ist, ist der Novize fast immer dem Tod näher als dem Leben – und erlebt so die Nähe seines Gottes.

Wenn Firun den Novizen als würdig erachtet, wird er ihn an Geist und Leib gestärkt ins Leben zurückschicken, andernfalls lässt er ihn in Borons Hallen eingehen. Wenn der Geweihte aus seiner Trance erwacht, kann er die Trophäe und das Fell des Tieres als Teil seiner zukünftigen Tracht verwenden. Doch auch wenn der Gott den neuen Geweihten geheilt hat, tragen fast alle Geweihten mehr oder weniger starke Narben als sichtbare Ehrenzeichen des Weiekampfes davon.

TRACHT UND WAFFEN

Den nördlichen Geweihten des Gottes ist lediglich gemein, dass sie meist praktische Jagdkleidung aus Leder und Fellen tragen, die durch erbeutete Trophäen wie Bärenklauen verziert werden. Ein Umhang aus dem Fell des Wehietieres ist ebenfalls üblich.

Gerade im Süden hat sich zusätzlich in den letzten Jahrhunderten eine sehr wenig zum Jagen geeignete Tracht in Weiß und Blassblau ('Eisblau') entwickelt, die vor allem während formeller Zeremonien getragen wird.

Als Waffen sind verständlicherweise vor allem Jagdwaffen verbreitet – (Stoß-)Speer, Jagdspieß und Jagdmesser, außerdem natürlich der Bogen.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Ernsthaftigkeit: Alles Spielerische sei dir fremd.

Achtung aller Lebewesen: Bemühe dich, allen Kreaturen der Schöpfung Gerechtigkeit und Achtung zu gewähren.

Askese: Komme mit so wenig wie möglich aus.

Belastbarkeit: Stelle dich Herausforderungen an deine körperliche Leistungsfähigkeit und lote deine Grenzen bis zum Äußersten aus.

ZITATE

»...«

»Würdest du in einer Falle langsam verenden wollen? Nein? Das Tier auch nicht, also töte es rasch.«

»Firun kann man nicht beschreiben, nur erfahren.«

MIRAKEL UND LITURGIEN DER FIRUN-KIRCHE

Liturgien und Mirakel der Firun-Kirche bestehen nicht aus langen ausführlichen Ansprachen, sondern aus kurzen, knappen Gebeten. Als Altar dient nach Möglichkeit ein Tierfell, ein Baumstumpf oder auch einfach ein einfaches Stück eis- und schneebedeckter Boden. Sofern verfügbar, finden auch Pflanzen der Umgebung Verwendung. Begleitumstände, die bei einem Mirakel häufig auftreten, sind das entfernte Grollen eines Bären, ein plötzlicher Kältehauch oder ein paar vereinzelte Schneeflocken oder Eiskristalle.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK; Gabe *Gefahreninstinkt*; eine Fernkampftechnik nach Wahl; *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sich Verstecken*, *Sinnenschärfe*, *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Wildnisleben*; dazu ein Talent aus folgender Liste: *Fischen/Angeln*, *Pflanzenkunde*, *Tierkunde*, *Ablichten*,

Bogenbau, Boote fahren, Fahrzeug Lenken, Feuersteinbearbeitung, Gerber/Kürschner, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Seefahrt, Zimmermann

Mirakel: Gaukeleien, Singen, Tanzen, alle Gesellschaftlichen Talente außer Lehren, Falschspiel, Musizieren

LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen,

Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

Grad II: Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Sichere Wanderung im Schnee, Trophäe erhalten, Zuflucht finden

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Jagdglück, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Firuns Einsicht, Indoktrination, Ordination, Winterschlaf

Grad V: Anathema, Konsekration, Schneesturm/Eissturm

SCHWAN UND SCHNEEFLOCKE – DIE KIRCHE DER IFIRN



IFIRN FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Frühlingsanfang, die gütige Seite der wilden Natur, Hilfsbereitschaft, Bogenschießen

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: Nordaventurien, Thorwal

Weltliche Aufgaben: Hilfe und Freude für die Menschen in der Wildnis

Wichtige Tempel: Olport, früher Eestiva, Norburg (vormals Firun)

Feiertage: Tag der Ifirn (30. Firun)

Sternbild: Nordstern

Beinamen: Schwanengleiche

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Iloinen Schwanentochter (Tochter Ifirns, kämpft mit dem Ifirns-Rudel gegen Glorania), die Silberchwäne, diverse Gestalten der thorwalschen Mythologie

Heilige Talismane und Artefakte: der heilige Eiskristall (nicht schmelzender, warm leuchtender Eiskristall)

Heilige Orte: siehe Firun (S. 56ff.), dazu der Ifirnsflügel (bei Ifirns-havn)

Sinnbilder: Schwan (Schönheit und Sanftheit der Natur), Nordlicht

Heiliges Tier: Schwan

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Weiß und Eisblau; Pflanzen: Schneeglöckchen und Birke; Stein: Jaspis; Symbole: Schwan, Schneeflocke, Frühlingsblumen, Eisblumen, unberührte Schneeflächen

Opfergaben: Frühlingsblumen, Eisskulpturen, Schnitzereien (aus Birkenholz), ansonsten siehe Firun

Kirchenstruktur: wenig ausgeprägt, siehe Firun

Politischer Einfluss: gering (und wird von der Kirche nicht angestrebt)

Hierarchie innerhalb der Kirche: sehr gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß, insbesondere gegenüber Nivesen und Elfen

Feindbilder: Eisreich Glorania, nicht waidmännische Jagd, unnötige Störung der Natur, unnötige Härte

Lehre der Kirche: Die Natur gibt dem Bedürftigen.

Ziele der Kirche: Vernichtung Glorantias, Hilfe für die Bedürftigen in der Wildnis, Spenden von Hoffnung und Zuversicht

Jenseitsbild: siehe Firun

Weltbild: Die Natur gibt dem, der sich auf die rechte Art nimmt.

Menschenbild: Der Mensch ist nur ein Teil der Natur.

Stärkstes Argument: »Wer eins mit der Natur ist, dem tut sie kein Leid.«

Lebensinhalte der Gläubigen: tätige Hilfe für Notleidende

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Die Geweihten der Ifirn gelten als ruhig, aber fröhlich und hilfsbereit.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

Ifirn ist die einzige, die es schafft, das harte Herz ihres Vaters Firun zu erweichen. Auch hat sie den Menschen Pfeil und Bogen gegeben, damit diese es bei der Jagd nicht ganz so schwer haben.

»Als Firun den Menschen wieder einmal grollte in seiner kalten Wut, da wandte er sich gen Mittag, um allerlei Frevler mit seinem Zorn zu treffen. Doch als er am Ziel angelangt war, da fiel sein Auge auf die Tochter eines wandernden Hirten in der Wüste, die heute Khôm geheißen wird. Die Frau hieß Meriban, und ihr Haar war schwarz wie Pech, die Augen dunkel wie ein Loch im Himmelszelt, und die Haut hatte die Farbe eines braunen, aber hellen Hühnereis und war ebenso glatt.«

—aus den Annalen des Götteralters

»Als der Wintergott Meriban, die schwarze Blume der Wüste, erblickte, schmolz Sein Zorn und Er führte die Sterbliche als die Seine in Sein eisiges Reich. Und aus Liebe gebar Meriban Firun Seine Tochter: Ifirn, die Schwanengleiche genannt, denn Ihr Haut und Haar sind so weiß wie federweicher Schnee unterm mittäglichen Praios, und Ihr Wesen ist warm und zugetan dem aufrechten Jäger und der mutigen Jägerin. Wo Firuns Zorn die fehlenden Menschen eisig strafend trifft, ist Sie die Mittlerin, die den strengen Vater milde zu stimmen vermag. Doch hüte dich, deine Bitte leichtfertig und ohne Not an die Göttin zu richten. Denn auch Sie folgt dem strengen Gesetz des göttlichen Vaters und weiß wohl in dein Herz zu sehen!«

—die Ifirnsage, erzählt von Iloinen Schwanentochter, Tochter der Ifirn

DIE KIRCHE

Von einer 'Kirche' der Ifirn kann man noch weniger sprechen als von einer des Firun. Ifirns Heimat ist die Weite des eisigen Nordens, ihre Geweihten sind zumeist unter freiem Himmel zu finden. Der bedeutendste Tempel stand in Eestiva, doch hat das Schwarze Eis über das Schwanenhaus auf der einstmals blühenden Insel triumphiert. Die

Schwäne sind fortgezogen, Geweihte gab es dort allerdings auch vorher nicht. Somit ist der Ifirn-Tempel zu Olport das einzige heilig zu nennende Haus der Weißen Göttin.

Einige wenige Geweihte vertreten die seltsame Ansicht, dass Ifirn und Tsa ein und dieselbe Gottheit seien, jedoch scheint dies bisher keine



weiteren Wellen zu schlagen. Lediglich zu Frühlingsanfang kommt es hin und wieder zu Reibereien, wer die entsprechenden Riten ausführen darf.

DIE TEMPEL

Die wenigen Schreine der Ifirn sind selten prunkvoll, sondern schlicht und bescheiden eingerichtet wie die ihres Vaters Firun – einfache Holzbauten (meist aus dem hellen Birkenholz), geschmückt höchstens mit Jagdtrophäen und Fellen und oftmals gesäumt von Schneeglöckchen und Birken.

DER IFIRN-DIENST

Da Firun nur selten angerufen wird, sondern fast immer Ifirn als Mittlerin, ist eine saubere Trennung zwischen den beiden Kulturen nicht möglich. So nutzen auch die Diener Ifirns die nach Norden offenen, umfriedeten Plätze. Eine schwanenweiße, unberührte Schneedecke bietet sich zudem an, das Zeichen der Schwanenflügel zu ziehen (mit nackten, gespreizten Fingern gleichzeitig links und rechts vor dem knienden Geweihten). Alle Gebete und Liturgien werden entweder völlig stumm oder, in Anwesenheit anderer Gläubiger, leise gesprochen, so dass sich das Rieseln des Schnees und die Stimme des Nordwindes in Gedanken und Worte weben können.

HEILIGE UND ALVERAPIARE

Ifirn wurden Vierlinge aus Schwaneneiern geboren, die **Silberschwäne**. Die erste war *Nidari*, die älteste und Tochter des Himmelswolfs Gorfang, Wächterin über das alte Gesetz der Jäger, nicht unrecht zu töten. Ihre Schwestern sind *Yidari*, Tochter des Himmelsadlers Iyi, die den Schuss jedes guten Waldläufers führt, *Lidari*, Tochter des schlaunen

Fuchses *Rajok*, die den Wanderer Schutz auf Weg und im Gebüsch verleiht, und *Aidari*, Swafnirs Tochter, die Schutz gewährt auf Weiher und See. Versagt habe sich Ifirn dem wütenden Kor:

»Da tat der zorngefüllte Kor Ifirn Gewalt an, und so gebar die Göttliche eine fünfte Schwanentochter, deren Herz aber von Hochmut und eisiger Mordlust erfüllt war. Sie verabscheute ihre vier Geschwister und begegnete selbst ihrer milden Mutter nur mit Verachtung. Da es sie zürnte, dass sie Ifirn an Macht nicht gleich kam, bot sie sich in ihrer unbeherrschten Machtgier jenem Gott feil, der ohne Namen ist. Als ihre vier Geschwister diesen Frevel bemerkten, packten sie ihre bössartige Schwanenschwestern, stopften ihr das Süßmaul mit Daunen und verbannten sie auf den höchsten Gipfel der Nebelzinnen, wo ihr zorniges Flüstern und ihr Wutgeschrei noch heute erklingen sollen. Aus Rache hat sie geschworen, die geheimsten Arkana ihrer göttlichen Geschwister zu verraten, sollte je ein Wesen ihren kalten Karzer erklimmen. Und so kommt es, dass nicht nur die Geweihten des Namenlosen bis heute nach ihres dunklen Herrn 'Kalter Braut' suchen.«

—aus dem Almanach des Volksglaubens, Honinger Ausgabe, 921 BF

Es heißt, Ifirn habe sich gerne dem Swafnir hingegeben, und die Thorwaler sehen in der Göttin die Gefährtin des Gottwales. So kennen die thorwalschen Sagen auch allerlei weitere halbgöttliche Kinder: Die *Schwimmende Eisblume* und der Schwanendelphin *Swanifrej* sind nur die bekanntesten von ihnen, und auch diese werden in den Sagen unter verschiedensten Namen und mit den unterschiedlichsten Taten gerühmt. Ebenfalls in Thorwal glaubt man an die *Runjas*, Geschöpfe Ifirns und Lenker des Schicksals.

TALISMANE UND ARTEFAKTE

Der **Heilige Eiskristall**, ein nicht schmelzender, großer Eiskristall, der ein warmes Licht ausstrahlt, bildet den Kern des Olporter Ifirn-Tempels.

Das **Nordlicht** gilt als Ifirns Segen, dessen bunte Lichtbänder und Flammen die Gläubigen auf dem Weg in Firuns Jagdgründe führen und wärmen. Die Deutungen des Himmelsphänomens sind zahlreich. Insbesondere gelten unterschiedliche Formen den einzelnen Silberschwänen, den Kindern Ifirns, zugehörig. Sagen des Nordlandes erklären es als den Widerschein von Ifirns silbernem Schlitten und der vier Silberschwäne, die ihn ziehen, oder als die Widerspiegelung des Polardiamanten.

Auch der Zwergenkönig Fafka soll um Ifirn geworben haben und ihr zum Zeichen seiner Liebe und gleichsam als Bestechung den wunderbaren **Polardiamanten** der Zwerge geschenkt haben.

Es heißt, Ifirn habe den Stein ohne auf das Werben einzugehen angenommen. Mit ihrer Macht erfüllt steht der Diamant nun als Nordstern am Himmel. Er ist der einzige Stern, der seine Position nicht verändert, da er gleichsam die Achse des derischen Himmels und somit den wichtigsten Orientierungspunkt aller Seefahrer und Wanderer in eintönigen Landschaften darstellt, seien es eisige oder sandige Wüsten.

DAS ENDE DES WINTERS

»Völlig verwandelt wirkte die Jägerin, als sie nun in ihrem weißen Kleid wieder aus dem Busch hervortrat. Sie kniete sich nieder und beschrieb mit den Fingern einen Kreis im Schnee, so dass sie aussah wie ein Schwan. Dann küsste sie das einzelne Schneeglöckchen, welches auf der Lichtung stand, und erhob sich wieder. In diesem Augenblick wusste ich, dass der Winter überstanden war.«

—Reiseberichte des Ortwin Kalenbeck

DER IFIRN-GLAUBE IN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Es verwundert nicht, dass der Glaube an die Tochter des Wintergottes stärker ist, je weiter man sich im Norden Aventuriens befindet, und dass sie im Süden des Kontinentes kaum Anhänger findet.

In *Thorwal* gelten Firun und Ifirn als göttliche Geschwister, und in den nördlicheren Gebieten werden Ifirn oftmals Aspekte zugesprochen, die andernorts eher mit Travia in Verbindung gebracht werden (*Westwind* 54f.).

In *Weiden* wird die milde Ifirn vor allem stellvertretend für Firun angebetet. Der 30. Firun wird hier als *Tag der Weißen Maid* bezeichnet und vor allem im Ifirn-Tempel von Beonfirn gefeiert (*Schild* 67).

Die *Fjarningier* wiederum kennen *Ifnir* als Schwester ihres Gottes Frunu, die einst entführt wurde und nun am Meeresgrund der Rettung harret.

DIE GEWEIHTEN DER IFIRN

Junge Geweihte der Ifirn sind fast immer Idealisten. Sie stecken voller Drang, Gutes zu tun, und schießen dabei manchmal über das Ziel hinaus oder bringen sich selbst in unvernünftig große Gefahr. Mit der Zeit jedoch lernen sie, ihre Möglichkeiten realistischer einzuschätzen. Eis und Schnee sind ihnen weniger Gefahr als Gefährte, und manchmal verbringen sie Stunden damit, dem Schneefall zuzusehen, um daraus den Willen ihrer Göttin zu errahnen. Die Geweihten der Ifirn dürften, sofern sie erst einmal in die Gruppe hineingefunden haben, dort schnell gute, gern gesehene Gefährten werden. Ihre Menschenfreundlichkeit lässt sie allerdings gegenüber manchen Abgründen der Seele ihrer Mitmenschen unvorbereitet sein, so dass sie immer wieder in Schwierigkeiten geraten können. Sie kennen zu Beginn ihrer Reise vor allem die Gesetze der Natur – und diese sind zwar hart, doch niemals intrigant.

Zugleich werden sie manchmal ihre Freunde bestürzen, wenn sie ohne zu zögern Tiere töten, weil sie erkennen, dass diese die kalte Jahreszeit nicht überleben würden. Dennoch sind ob ihrer Umgänglichkeit und ihrer Kenntnis der Natur und der Fähnise, die auf der Reise warten können, stets gern gesehene Reisebegleiter und als Führer etwas beliebter als die Diener Firuns.

Vor Ifirn sind allein das Herz und die Tat bedeutsam, nicht der derische Stand ihres sterblichen Gefolges – sei dieses nun menschlich oder von anderer Rasse. Die Priester der Ifirn verbringen die größte Zeit ihres Lebens in der Wildnis, jedoch weit mehr, um dort verirrt Wanderern zu helfen, als um die Herausforderungen der Natur zu suchen. Tempelvorsteher des Ifirn-Kultes gibt es nur sehr wenige. Auch ist es sehr ungewöhnlich, dass ein neuer Tempel geweiht wird, weshalb die jüngst erfolgte Weihe des Tempels in Norburg auch ein besonderes Ereignis darstellte. In einem solchen Fall ist das Vorgehen nicht anders als beim Firun-Kult.

Die Ausbildung der Novizen ähnelt stark der der Firun-Kirche (siehe unten). Akoluthen sind im Ifirn-Kult nicht üblich.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Nachdem die Novizen ein paar Jahre einen Geweihten begleitet haben, ziehen sie sich in die Einsamkeit der Natur zurück, um dort einen Monat auf sich selbst gestellt zu überleben – meist den Firun-Mond. Hierbei haben sie oft Visionen, die sie zu Orten leiten, an denen sie gebraucht werden.

Wenn sie dies vollbracht haben, sind sie oft voller Sehnsucht nach Gesellschaft, so dass eine fröhliche Feier den Übergang in die Priester-

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Iloinen Schwanentochter, die als leibhaftige Tochter Ifirns und Enkelin des Himmelswolfes Reißgram gilt, kämpft nun mit dem Ifirns-Rudel, einer Gemeinschaft aus Wölfen, Wolfsmenschen, Elfen und Hexen, gegen die Schrecknisse des Nagrach-Eises und hat ihre Aufgaben als Vorsteherin des Festumer Wintertempels anderen Geweihten übergeben.

Ifirniane Raskirsdottir ist kaum in Olport, sondern fast immer auf der Wanderschaft durch den kalten Norden zu finden. Der hünenhaften Thorwalerin verdanken bereits etliche Menschen ihr Leben.

Nidaria Schwanenflug wurde vor allem durch die Weihe des alten Tempels in Norburg bekannt.

Walbirg von Löwenhaupt, die Tochter der Herzogin von Weiden und ihres verstorbenen Gemahls, kann zwar nicht direkt als kirchliche Persönlichkeit bezeichnet werden, legte jedoch von frühester Kindheit an eine tiefe Verbundenheit zu Ifirn an den Tag und wird in Weiden auch als *Ifirnskind* bezeichnet. Angeblich soll sie eines Tages als Dienerin der Schwanengleichen zum Fall Gloranas beitragen.

würde kennzeichnet. Anschließend ziehen viele von ihnen ähnlich den Firun-Geweihten los, um sich mit einem besonderen Tier zu messen, doch nötig ist das nicht.

TRACHT UND WAFFEN

Die Kleidung der Ifirn-Geweihten ist auf Reisen meist nicht anders als die eines Jägers, im Tempel und bei ihren Riten legen sie jedoch ihre weißen Gewänder mit eisblauen Borten an, deren Kragen meist mit Stickereien an Schwanengefieder erinnert. Viele von ihnen führen Jagdwaffen wie Jagdmesser, Speer oder Kurzbogen mit einigem Geschick, zögern jedoch oftmals, diese Waffen außer zur Notwehr im Kampf gegen denkende Wesen einzusetzen.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Hilfsbereitschaft: Versage niemandem die Hilfe, der diese benötigt.

Wärme: Vermittle mit Worten und Taten Wärme bei den Gläubigen.

Körperliche Leistungsfähigkeit: Sei jederzeit körperlich in bester Verfassung, damit du anderen helfen kannst, wo es nötig ist.

Ewige Reise: Sei dort, wo du gebraucht wirst – und das ist zumeist fernab vom sicheren Tempel oder schützenden Mauern.

ZITATE

»Seht Euch um – die Natur gibt uns alles, was wir brauchen, wenn wir nur richtig suchen.«

»Sag, wenn ich dir helfen kann.«

»Nun weine nicht, er / sie / es hätte doch nicht überlebt.«

»Auch der schlimmste Winter wird vergehen, und mit dem Frühling kommt die neue Wärme.«

MIRAKEL UND LITURGIEN DER IFIRN-KIRCHE

Ifirn-Liturgien sind eher stiller Natur. Berührungen, sanft wie Daunenfedern oder fallender Schnee, gehören ebenso dazu wie leise Gesänge und Gebete. Liturgisches Gerät ist meist in reinem Weiß gehalten.

Die Göttlichkeit manifestiert sich bei Ifirn-Liturgien häufig in Wärme, die den Körper durchströmt, dem leisen Rauschen vieler Flügel und hellem, aber nicht blendendem Licht.

MIRAKEL

Mirakel+ /Leittalente: MU, IN, CH, GE; Gabe *Gefahreninstinkt*; 11 Talente nach Wahl aus den Gebieten *Körper* und *Natur*

Mirakel-: Eine Ifirn-Geweihte sollte in der Lage sein, mit allen weltlichen Möglichkeiten zu helfen – kein Talent ist ihr grundsätzlich fremd.

DIE LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen,

Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

Grad II: Gemeinschaft der treuen Gefährten, Geteiltes Leid, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Hilfe in der Not, Initiation, Objektweihe, Sichere Wanderung im Schnee, Tierempathie, Trophäe erhalten, Zuflucht finden

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Jagdglück, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Winterschlaf

Grad V: Anathema, Konsekration

TEIL DES EWIGEN WANDELS – DIE KIRCHE DER TSA



TSA FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Wandel, Schöpfung, Erneuerung, Beginn, Lebensfreude, Friedfertigkeit, Alternativen, Geburt, Grenzenlosigkeit, Wiedergeburt, Freiheit – und außerdem noch diverse andere Aspekte im ständigen Wechsel

Beinamen: junge Göttin, Alles-Gebärende, die Ewigjunge

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: ganz Aventurien (von Nordosten nach Südwesten zunehmend)

Weltliche Aufgaben: Geburtshilfe, Schöpfung bewahren, Neues vorantreiben

Wichtige Tempel: wechselnd, momentan Khunchom, Punin, Dragenfeld

Feiertage: Tag der Erneuerung (30. Tsa bis 1. Phex)

Sternbild: Eidechse und der Stern Sajalana

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Sajalana (Geburt), Simia (Sohn Tsas und Ingerimms, steht für die schöpferische Idee), die Morgenröte; einige Sekten sehen auch Kobolde als Gefolgschaft der Tsa

Orden und Laienbruderschaften: diverse, in Macht und Größe ständigem Wandel unterlegene Strömungen, neuerdings der Dreischwesterorden

Heilige Talismane und Artefakte: Eidechsenaug, Kreide der Tsa

Heiliger Orte: momentan Tempel zu Dragenfeld, die heilenden Quellen zu Khunchom, der Eidechsgarten zu Silas, die Quelle der ewigen Jugend im Mhanadidelta, der Heilige Eichbaum zu Borbra

Sinnbilder: die sich in den Schwanz beißende Eidechse (Kreislauf des Lebens), der Regenbogen und die Morgenröte (als Symbol des Neuen), das Ei (Zeichen der ewigen Jugend), Tsatag (Geburtstag), die Regenbogenflagge schwenken (Symbol für Friedfertigkeit)

Heiliges Tier: die (vielfarbige) Eidechse

Traditionelle Zuordnungen: Farben: die sieben Farben des Regenbogens (und eine achte, mythische Farbe); Pflanzen: Kirschbaum, Blumen im Allgemeinen, vor allem Arten mit vielen Varianten; Stein: Opal; Symbole: Eidechse, Ei, Regenbogen, Kinderlachen, Spielzeuge, Prismen

Opfergaben: selten einmal wertvolle Dinge, eher von Kindern gemalte Bilder, Frühlingsblumen, hübsche Steine, eine Idee, ein Gedicht, unvollendete Kunstwerke; ansonsten Gelöbnisse, sich einer Erneuerung hinzugeben.

Politischer Einfluss: praktisch keiner bis auf wenige Ausnahmen

Hierarchie innerhalb der Kirche: nicht vorhanden

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß

Feindbilder: Lebensfeindlichkeit, Chimärologie sowie vernichtendes Chaos, das nur tötet und nicht erschafft.

Lehre der Kirche: die Schöpfungen Tsas schützen, Veränderung

Ziele der Kirche: keine weltlichen, das Interesse bezieht sich auf das Erschaffen neuer Dinge.

Jenseitsbild: Tsas Regenbogen, häufig Glaube an die Wiedergeburt

Weltbild: Nichts hat Bestand.

Menschenbild: Alles Leben ist eine Schöpfung der Göttin und muss als solches geachtet und respektiert werden.

Stärkstes Argument: »Ohne Schöpfung gibt es kein Leben, ohne Neubeginn keine Veränderung.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Veränderung, Bewahrung des Lebens, Friedfertigkeit, schöpferisches Gestalten

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Wechselhaft wie der Glaube selbst ist auch das Bild der Geweihten in der Bevölkerung – von den eifrigen, hoch geachteten Hebammen bis hin zu gefährlicher Freidenkerei und Demokratie. Die Geweihten der Tsa lieben Kinder und spielen oft mit ihnen. Manch junge Eltern geben ihr Kind regelmäßig stundenweise in Tsa-Tempel zum Spielen und Lernen.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Und Sumu gebar als letztes die junge Göttin Tsa, auf dass ihre Geschöpfe nie vergehen und auf ewig erneuert werden können. So sei es von Anbeginn zu Anbeginn.«

—Auszug aus dem Buch *Blick in den Regenbogen*, zurzeit in Gareth

Tsa gilt als die jüngste Göttin und somit als Vollendung und Beginn des ewigen Kreislaufes. Ihr Zeichen ist die sich in den Schwanz beißende Eidechse. Symbolisch bedeutet dies: Alles Alte endet irgendwann, um wieder neu zu entstehen. Tsa entstand zuletzt und schloss das Rad der Schöpfung – deren Vorgang somit nie beendet ist. Damit aber Neues entstehen kann, muss auch Altes zerstört werden, und so steht auch die sich häutende Eidechse für Wandelbarkeit und Erneuerung. Der Göttin heilig sind der Regenbogen und seine sieben Farben plus eine weitere unsichtbare, die für die schöpferische Urkraft der jungen Göttin steht. Diese Urkraft führt immer wieder zu den wildesten Spekulationen und Gerüchten. So heißt es, Tsa sei dem nebulösen siebten Element besonders verbunden. Die heilige Zahl acht hingegen findet sich im so genannten Achtpfeil, der in ebenso viele Richtungen zeigt und so die Möglichkeiten neuer Wege aufzeigt. Die junge Göttin scheint auch besonders humorvoll zu sein, stehen ihr doch auch die Kobolde nah und wohl auch einige Feenwesen. Ob die Feen- und Koboldwelten nun von Tsa geschaffen wurden, weiß aber nur sie selbst.

DIE KIRCHE

Die Kirche der Göttin sieht sich dem Leben in all seinen Formen verbunden. Der wichtigste Grundsatz der Religion ist der Glaube, dass die Schöpfung niemals endet und der Gläubige nach steter Erneuerung streben sollte. Alle Strukturen müssen aufgebrochen werden, und daher hat sie selbst auch nur wenige feste und dauerhafte Formen.

In der Kirche der Tsa sind jegliche Formen der Hierarchie unbekannt. Die Kirche gliedert sich nicht in Provinzen oder Sennen, sondern ist eine Aventurien umspannende Gemeinschaft mit den einzelnen Tempeln als Häusern der Göttin und Treffpunkten der Gläubigen.

Da sich die Geweihten im Rang nicht voneinander unterscheiden, werden Aufgaben wie das Amt eines Sprechers oder eines Tempelvorstehers meistens abwechselnd übernommen – oder von derjenigen Geweihten, die für die aktuelle Situation am besten geeignet erscheint (wobei auch die scheinbare Nichteignung für eine Tätigkeit die Tsa-Geweihtenschaft noch nie davon abgehalten hat, es nicht mindestens zu versuchen). Größere Entscheidungen werden auf dem jährlichen Konvent getroffen, der zu wechselnden Zeiten und an wechselnden Orten stattfindet. Auch die Einweihung neuer Tempel oder die Wei-

he von Novizen zu Geweihten ist eine Aufgabe, die dem gesamten Konvent zusteht. Jeder Geweihte ist eingeladen, diesem Konvent gleichberechtigt beizuwohnen.

Akoluthen sind in der Kirche der Tsa eher selten, da Tsa-Geweihte nicht die gleichen hohen Ansprüche erfüllen müssen wie Diener anderer Götter, so dass nur selten jemand davon abgehalten wird, den gesamten Weiheschwur abzulegen. Dennoch gibt es einige Männer und Frauen, die als Wanderprediger oder Heiler herumziehen und die Menschen von der Güte der Jungen Göttin zu überzeugen versuchen.

Ohne Hierarchie kann es auch keinen Haupttempel geben, in dem eine Matriarchin der Tsa-Kirche residieren würde. Die Tempel in ganz Aventurien sind, wie ihre Geweihten, gleich und doch verschieden in Stand und Ansehen vor der Göttin. Tsa-Tempel finden sich vor allem im Horasreich und allgemein im südlichen, wärmeren Aventurien, wo sie bisweilen Peraine als Göttin des Ackerbaus und der Viehzucht den Rang ablaufen. Ob dies etwas damit zu hat, dass die heiligen Tiere der Göttin, die Eidechsen, Kaltblüter sind und sich im Norden unwohl fühlen, ist ungewiss.

DIE TEMPEL

Allen Tsa-Tempeln ist gemein, dass Zorn und Hass hier schnell verfliegen und eine harmonische, inspirierende Stimmung über allem

liegt. Einige Tempel gleichen eher irdischen Kindergärten mit ihren bunt bemalten Wänden; lachend und umherlaufende Kinder erzeugen eine ebenso laute wie lebensfrohe Atmosphäre. Der Wille der Göttin ist vielschichtig, und so gibt es nur wenige Gemeinsamkeiten unter ihren Tempeln. Unter den vielfältigen Tempeln stechen einige wenige jedoch besonders hervor.

Den größten Tempel findet man in Punin, direkt gegenüber dem Boron-Tempel. Er ist vollkommen mit bunten Kieselsteinen und Halbedelsteinen besetzt, so dass er in allen Farben des Regenbogens schimmert. Hier wird auch Tsas Kreide aufbewahrt. Der verwinkelte Khunchomer Tempel ist als Aufbewahrungsort des Eidechsenauges und wegen seiner heilenden Quellen aventurienweit bekannt. Neuerdings gilt der Tsa-Tempel zu Dragenfeld vielen Pilgern als ein heiliger Ort. Der dortige Tempel gilt als Symbol des beginnenden Widerstandes gegen Borbarad, doch der Zutritt in das verfallene Dorf ist nur wenigen gestattet. Als der wohl älteste Tempel, der noch heute genutzt wird, gilt der Silaser Tempel, in dessen riesigem Garten sich dank einer großzügigen Spende Tausende Eidechsen verschiedenster Gattung tummeln. Vielen Tsa-Jüngern gilt es als ehrenvolle Aufgabe, einmal im Leben hierher zu pilgern und freiwillig in dem Garten zu helfen.

Unumstritten ist hingegen, dass der Heilige Eichbaum von Borbra nach einer Zerstörung durch asafoltsche Chimären durch den Willen der Göttin wieder erstanden ist. Auch wollen die Legenden um einen sagenumwobenen Jungbrunnen nicht verstummen, aber niemand weiß genau, wo er zu finden ist.

Vielen Tempeln ist gemein, dass sie, ganz im Sinne der Jungen Göttin, nicht lange so bleiben, wie sie sind: Oft wird ein Tsa-Tempel ab-

»Herrin, ewigjunge Tsa!
Von Anbeginn zu Anbeginn und immerdar
der Vielfalt willen und deiner Macht
bin ich geboren in deiner Pracht.
In guten wie in schlechten Zeiten
soll dein farb'ges Licht mich leiten,
in dunklen und in hellen Jahren
will ich den neuen Anfang wagen,
dein' Lehren achten hier und jetzt.
Der Friede sei nun mein Gesetz,
und ist mein Leben einst verwirrt,
es immer neu geboren wird
durch dich, Herrin, ewigjunge Tsa,
von Anbeginn zu Anbeginn und immerdar.«

—Pasqua Sfallia im Alter von 10 Jahren während eines Kindertinnendienstes in Punin



gerissen und von der Geweihtenschaft und zahlreichen, meist freiwilligen, Helfern neu wieder aufgebaut, mit anderen Merkmalen und anderer Architektur.

DER TSA-DIENST

Es gibt, natürlich, kein festes Muster, dem ein Dienst an der Göttin folgt. Auch existieren keine festen Zeiten oder feste Orte für einen solchen Dienst. Eine Diskussion zwischen Gläubigen kann als ein solcher empfunden werden, ebenso der Gedichtvortrag eines Kindes im Tempel. Eine mit Blumen bedeckte Frühlingswiese mag einem Tsajünger vielleicht sogar heiliger sein als mancher verstaubter Tempel.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Der Konvent versucht, bei seinen Beschlüssen nichts festzusetzen, was zwangsweise den Unmut der weltlichen Herrschaft herausfordern würde. Allerdings sind auch nicht alle Lehrmeinungen dazu angetan, das Verhältnis zur weltlichen Herrschaft unbedingt zu fördern. Ein wichtiger Bestandteil der Lehre ist die Möglichkeit des Einzelnen, sein Leben zu verändern, und nur wer frei ist, ist dazu auch in der Lage. Gerade dieser Grundsatz führt oftmals zu Streitigkeiten mit den Herrschern in ganz Aventurien.

Die junge Göttin wird vor allem von denjenigen angebetet, die in irgendeiner Weise vor einem Neuanfang stehen. Sei es, dass sie als Flüchtlinge ein neues Leben aufbauen müssen, ein neues Handwerk beginnen, einen Lebensbund geschlossen haben, ein Kind erwarten oder auch wünschen.

Ungläubigen gegenüber versuchen viele Geweihte, ein freundschaftliches Gespräch zu suchen, an dessen Ende aber ein jeder selbst entscheiden kann, ob er die Lehren annehmen will oder nicht. Ein fanatisches Bekehren ist den Geweihten völlig fremd.

HEILIGE UND ALVERANIARE

Simia, der Sohn Tsas und Ingerimms, steht für den schöpferischen Neubeginn und die Idee. Die Tsa-Kirche kennt nur einen einzigen allgemeingültigen Alveraniar, die junge **Sajalana**, den 'Schoß der Eidechse'. Sie gilt als Schutzheilige der Geburt und wird vor einer solchen angerufen, um Mutter und Kind zu schützen. Mild lächelt sie als Stern im Sternbild der Eidechse auf die Schöpfung hinab und wird von vielen Gläubigen als eine junge schwangere Frau dargestellt. Die stets zu einem Scherz aufgelegten, überaus wandelbaren **Kobolde** gelten einigen Personen ebenfalls als Kinder Tsas, die entstanden, als die Junge Göttin eine Möglichkeit suchte, freie Astralenergie in eine neue Form zu bringen.

Die **Morgenröte**, die einen neuen Tag ankündigt, gilt weniger als Alveraniar denn als Sinnbild für einen Neubeginn (und ihr 'Besitz' wird auch von Rahja beansprucht). Auch der **Frühling** ist der Legende nach eine Tochter der Tsa, die ihn mit dem grimmigen Firun zeugte.

Echte Heilige der Tsa gibt es nicht – Wundertaten verstorbener Tsadiener würden auch nicht zum Wesen der Jungen Göttin passen. Abgesandte der Tsa, die göttliche Hilfe vermitteln, mag es zwar geben – meist in Gestalt kleiner Eidechsen oder verspielter Kobolde, vielleicht aber auch strahlender Lichtgestalten –, doch alle entziehen sich jeglicher Personifizierung und Benennung.

Zum Tsa-Glauben passend jedoch werden hin und wieder einige Lebende als Erwählte der Tsa verehrt, meist besonders bedeutende Geweihte oder Akoluthen, aber auch nichtkirchliche Personen – so gilt manchen **Tarlisin von Borbra**, den Tsa von seinem Pakt erlöste, als Erwählter der Jungen Göttin, und auch die geheimnisvolle und gestaltwandelnde **Mariella Ninivea** aus Hôt-Alem verdankt ihr ein zweites Leben.

TALISMANE, ARTEFAKTE UND HEILIGE ORTE

Tsas Kreide soll einst das Spielzeug der Göttin selbst gewesen sein, mit der diese die Farbe in die Welt malte. Heute wird die in allen Regenbogenfarben schimmernde Kreide im Puniner Tempel aufbewahrt. Eine Geweihte malt mit dem Artefakt auf den Bauch einer Frau mit Kindeswunsch einen Kreis auf den Bauch – rechtsherum für ein Mädchen und linksherum für einen Jungen, bei Mehrlingen eine entsprechende Anzahl von Kreisen. Nach dem nächsten Geschlechtsakt wird die Mutter das Kind / die Kinder austragen, deren Geschlecht und Anzahl der Geweihten der jungen Göttin beim Malen in den Sinn gekommen sind. Diese Kinder sind in ihrem Leben immer vom Einfluss der Tsa geprägt, so dass sie häufig Künstler oder gar Revolutionäre werden.

Das **Eidechsenauge**, ein faustgroßer Smaragd, dessen grünes Licht die ganze Tempelhalle mit einer stillen und beruhigenden Atmosphäre erfüllt, liegt in den Händen der Göttinnenstatue zu Khunchom. Der Talisman wirkt heilungsfördernd und schafft eine Zone der Harmonie und Friedfertigkeit. Vor allem geistig Verwirrte oder auch Berserker können so beruhigt werden. Jeder, der gegen den Stein frevelt, wird von dessen Macht beruhigt und so von seinen zerstörerischen Absichten abgebracht.

Neben den bereits oben erwähnten Heilenden Quellen von Khunchom, dem Eidechsenarten von Silas und dem Heiligen Eichbaum von Borbra ist vor allem noch ein Ort der Tsa erwähnenswert, um den sich unzählige Legenden ranken: Der **Jungbrunnen**, die Quelle der ewigen Jugend, wurde von zahllosen Menschen gesucht, doch von niemandem gefunden.

DER TSA-GLAUBE IN VERSCHIEDENEN KULTUREN

So wandelbar wie die Junge Göttin ist auch der Glaube an sie – zahlreiche Kulturen Aventuriens und darüber hinaus kennen Gottheiten,

WEIHEGRADE

In der Kirche der Tsa sind jegliche Formen der Hierarchie unbekannt. So verschieden die Geweihten in Neigung und Charakter sind, so gleich sind sie in der Entscheidungsbefugnis und der Ehrerbietung, die man sich untereinander entgegenbringt. Auf einem jährlich stattfindenden Konvent erhalten neue Mitglieder der Kirche ihre Weihe. Dieser findet meist zu einer Tempelweihe oder einem ähnlichen Ereignis der Erneuerung statt. Tempelweihen werden kollektiv von mehreren Geweihten durchgeführt. Die Akoluthenwürde ist vor allem unter den Wundärzten und Hebammen verbreitet, aber auch viele Künstler, Handwerker und Gelehrte fühlen sich bei ihrer Arbeit der Göttin nahe.

Funktion	Titel	Tracht / Abzeichen
Novize	Schüler der Eidechse	kurze weiße Tunika mit regenbogenfarbenen Borten, bronzene Eidechsenbrosche
Akoluth	Kind des Regenbogens	lange weiße Tunika mit Regenbogenborten und gewundenem regenbogenfarbenem Gürtel, regenbogenfarbener Umhang mit silberner Eidechsenbrosche
Priester	Vertrauter der Eidechse	lange, in allen Regenbogenfarben schillernde Tunika, silberner Umhang mit goldener Eidechsenbrosche

die Tsa ähneln. Die *Zahori* kennen Tsa als *Za* und leiten sogar den Namen ihres eigenen Volkes von der Jungen Göttin ab (**Herz 163ff.**). Die *H'Ranga Zsahh*, die von den *Achaz* verehrt wird, weist ebenfalls nicht nur im Namen Ähnlichkeiten mit Tsa auf (siehe S. 204 und **Raschtul 139f.**).

Im *tulamidischen Einflussgebiet*, vor allem natürlich im Yalaiad und in Khunchom, gilt Tsa auch als Göttin des Ackerbaus und überschneidet sich dort mit *Peraine* und *Rahja* (**Erste Sonne 40f.**).

Wie auf *Maraskan* üblich wird auch Tsa in den dortigen Dualismus eingebunden und gilt als Gegenstück und Ergänzung zu *Boron*.

Überschneidungen gibt es auch zwischen den Kulturen der Tsa und der *Satuaria* – so sehr, dass einige *Hexen* glauben, Tsa sei nur ein Aspekt ihrer Göttin.

Vielfältig ist auch die Verehrung Tsas auf dem Schwesterkontinent Myranor, wo sowohl die *Jüngste* als auch *Tscha* als Göttinnen bekannt sind.

RICHTUNGEN UND STRÖMUNGEN

Die menschliche Kirche der jungen Göttin fühlt sich vor allem der Schöpfung in all ihren Variationen verbunden. Im Umkehrschluss bedeutet dies aber auch, dass man die Schöpfung in jeder Form akzeptiert – eine nicht immer leichte Aufgabe, die oft auf Unverständnis bei Andersgläubigen stößt.

„Achte die Schöpfung“, ist den Geweihten Wahlspruch und Botschaft zugleich, Chimärologie und Mord ist ihnen ein Grauel. Sonst aber herrscht Freiheit und Individualismus im Denken vor – es ist eine heilige Pflicht, neue Gedanken kundzutun und Dinge immer wieder von einer anderen Warte aus zu betrachten. So gibt es in Aventurien eine Vielzahl von Philosophien, Denkschulen und Sekten, die hin und wieder von Dritten ob ihrer 'ketzerischen' Reden verfolgt werden.

Die **Friedensfreunde** leben nach dem Motto „Friede, Brüder und Schwestern“. Sie praktizieren Pazifismus, lehnen jeglichen Gebrauch von Waffen ab und gehen sogar häufig so weit, sich rein vegetarisch zu ernähren, um kein Tier zu verletzen. Gerade in Kriegsgebieten wie *Nostria* oder *Andergast* findet diese Philosophie viele Anhänger. Eine exotische Variante sind die **Tsaischa**. Sie weigern sich, jegliches Leben – und somit auch pflanzliches – zu beenden. Sie fegen vor sich den Fußboden, um kein Getier zu zertreten, tragen Mundschutz und ernähren sich nur von Nebenprodukten wie Milch oder Blut – selbst Brot hätte den Tod von Pflanzen zu Folge und wird nicht verzehrt. Da derlei zum Ausprobieren zwar einmal ganz spannend sein mag, so viel Reglement einem Tsa-Gläubigen aber eher zuwider ist, herrscht bei den Tsaischa stets ein Kommen und Gehen.

Die **Wiedergeborenen** glauben daran, dass ein jeder eine Bestimmung hat, die es zu erfüllen gilt. Ungerechtigkeiten wie Sklaverei werden damit erklärt, dass man sein Los zu tragen habe, um auf einer höheren Stufe wiedergeboren zu werden. Das Ziel ist es, irgendwann in Tsas Regenbogen selbst wiedergeboren zu werden.

Die **Bilderstürmer** sind eine kleine, fast schon fanatische Gruppierung, die ihren Sinn in der Vernichtung von Althergebrachtem sehen. Schon manche Bibliothek oder manch altes Gebäude ging we-

gen dieser Sekte in Flammen auf, auf dass aus den Trümmern Neues entstehen möge.

Die **Freiheitskämpfer** werden noch härter verfolgt als die Bilderstürmer und sind Meister der Tarnidentitäten. Ihre Philosophie ist, dass jedes Individuum frei ist. Sie wenden sich gegen Sklaverei und Adels-herrschaft, was ihnen zu Recht den Ruf von Anarchisten einbringt.

Die **Koboldfreunde** sind wohl eine der kuriossten Gruppierungen. Sie sehen die Kobolde als Kinder der Göttin und eifern ihrem Weg nach. Sie sind launisch, unstet und verspielt, was ihnen nicht überall Freunde einbringt. „Kinder und Narren sprechen die Wahrheit, also lasst uns beides sein“, ist eines ihrer Leitmotive. Sie verfolgen keine klaren politischen Ziele.

Die **Tsa-Dualisten** sind eine sehr aktive Gruppe. Sie glauben an einen Dualismus zwischen Tsa und *Boron*. Tsa erschafft das Leben und *Boron* nimmt es. Nur wenn *Boron* etwas nimmt, kann Tsa Neues erschaffen. Einige Anhänger glauben, dass *Maraskan* besonders von der Göttin gesegnet sei und hier die von ihr erwählten Seelen wiedergeboren werden.

Neuerdings haben sich einige Geweihte und Akoluthen dem sogenannten **Dreischwesternorden** angeschlossen, übernehmen dort aber keinerlei organisatorische Aufgaben.

Mit großer Sicherheit aber kann gesagt werden, dass kaum ein Tag auf *Dere* vergeht, an dem nicht eine neue Glaubensrichtung der Tsa gegründet oder erneuert wird – oder vergeht.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Da die Tsa-Kirche keine unterschiedlichen Ränge hat, seien hier ohne Wertung einige Vertreter der Kirche vorgestellt:

Der schöne **Rahtsa** könnte fast ein Priester der *Rahja* sein, da er versucht, mit Charme und auch ein wenig List jede Frau in den Genuss des Segens Tsas kommen zu lassen. Gerüchte besagen, er habe bereits über 100 Kinder (mit verschiedenen Frauen) gezeugt. Seiner eigenen Aussage zur Folge sollen es mindestens 12 mal 12 Kinder werden. Man sagt, auch an einigen hohen Adelshöfen sähen ihm einige Sprösslinge sehr ähnlich.

Bruder Zadikhar, ein rothaariger Koboldzögling, hat sich erst als Erwachsener endgültig der jungen Göttin zugewandt, steht aber immer noch den Koboldfreunden sehr nahe und ist auch stets zu einem Scherz aufgelegt. Für einen Tsa-Geweihten eher unüblich, hat er sich seit der Neugründung der Ortes *Borbora* dort niedergelassen und betrachtet sich als Hüter der heiligen Steineiche.

Pasqua Sfalia war einst ein armes Gassenmädchen voller Wut und Zorn. Im Tsa-Tempel zu *Punin* verwandelte sich ihr Zorn unter dem Einfluss der Göttin in pure Lebensfreude. Heute ist sie für ihre wunderbare Ausstrahlung bekannt.

Der Buntig ist ein Spitzname für den wohl seltsamsten 'Verbrecher' Aventuriens. Sein Unwesen treibt er vor allem in der Kaiserstadt *Gareth*, indem er eintönige und einfarbige Gebäude mit Tsa gefälligen Malereien in allen Farben des Regenbogens 'aufwertet'. Diese Male-reien sind durchaus hübsch anzusehen, erregen aber den Zorn gerade bei den ordnungsliebenden Fraktionen der Hauptstadt. Erwischt wurde der Buntig bislang nie.

DIE GEWEIHTEN DER TSA

Auf Reisen zu sein ist typisch für Tsa-Geweihte, ist die Reise doch der Inbegriff steten Wandels. Sei es nun als Hebamme oder Heiler oder auch einfach nur als Ratgeber für die einfache Bevölkerung – die Geweihten der Tsa sind gern und häufig unterwegs. Beim Volk sind die Diener der jungen Göttin ob ihrer erfrischenden Herzlichkeit und Hilfsbereitschaft beliebt, manch ein Adliger hingegen sieht in ihrem oft 'freigeistigen' Gedankengut einen Frevel wider die Ordnung, der

den Bauern nur Flausen in den Kopf setzt. Tsa-Geweihten ist ein schier unerschütterlicher Optimismus zu eigen, gepaart mit sprühender Energie und einem Tatendrang, der von vielen als ungestüm und oftmals unbedacht eingeschätzt wird. Doch da Tsa für Wandel und steten Neubeginn steht, ist es auch in der dunkelsten Stunde nicht vergebens, auf eine unerwartete Wendung zu bauen – oder diese durch Einfalls-reichtum und Mut zur Improvisation herbeizuführen.

Die Geweihten der Tsa haben mindestens ein Dutzend besonderer Interessensgebiete, und stets kommen neue hinzu und alte geraten in Vergessenheit – oder werden mit den neuen kombiniert.

Die verschiedenen Philosophien, Sekten und Gruppierungen innerhalb der Tsa-Geweihtenschaft finden Sie weiter oben näher beschrieben. Natürlich steht es Ihrer Tsa-Geweihten frei, eine vollkommen eigene Philosophie zu entwickeln und diese zu propagieren. Ob diese allerdings im zwölfgöttlichen Pantheon anerkannt oder von einigen anderen Kirchen gar als Ketzerei verfolgt wird, steht auf einem anderen Blatt. Letzten Endes ist es nicht möglich, alle denkbaren Varianten der Tsa-Geweihtenschaft in Regeln zu pressen. Halten Sie es also mit der jungen Göttin: Variieren Sie und erfinden Sie nach Herzenslust eigene Ausrichtungen und Strömungen. Keine Priesterin der Tsa ist wie die andere – zumindest nicht auf Dauer.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Da es keinerlei Ordnung in der Kirche der Tsa gibt, existiert natürlich auch kein geregelter Ausbildungskanon. Weil es in den Hallen der Tsa-Kirche immer wieder Neues und Aufregendes zu entdecken gibt (und die Eltern manchmal froh sind, sich eine Weiße nicht um die Kleinen kümmern zu müssen), sind auch Kinder dort häufige und gern gesehene Gäste. Nicht selten bleiben diese auch als Novizen, wenn sie älter werden, und empfangen später die Weihen.

Wichtig ist den Tsa-Priestern jedoch, den Novizen die Grundlagen zur Erschließung so vieler Bereiche wie möglich zu vermitteln. Sie lernen Lesen und Schreiben, Rechnen und Zeichnen, Kochen und Schneiden, Schnitzen und Stricken, Tanzen und Klettern, Magiekunde und Singen – und alles, was ihnen und ihren Lehrmeistern sonst noch in den Sinn kommt. Weniges davon beherrschen sie wirklich, aber es gibt kaum etwas, das sie nicht schon einmal ausprobiert hätten – oder in Bälde auszuprobieren gedenken. Stets sorgfältig gelehrt werden jedoch Heilkunst und Geburtshilfe.

Die Weihe zum Priester findet auf dem alljährlich stattfindenden Geweihtenkonvent statt, wo die Tsa-Diener jedes Jahr aufs Neue die notwendigen Liturgien erfahren.

Nicht selten kehren Reisende in die Tempel der jungen Göttin ein und berichten von ihren Erfahrungen aus der Ferne, so dass es durchaus sein kann, dass junge Geweihte sich zu Anfang ihrer Geweihten-Tätigkeit hervorragend im Stammesrecht der Waldmenschen auskennen, vom mittelreichischen Recht aber kaum je gehört haben. Da die Neugierde sozusagen der zweite Vorname der Tsa-Geweihten ist, werden sie aber auch diese Wissenslücke im Laufe ihres Lebens schließen.

Nicht selten geschieht es auch, dass sich ein Gläubiger spät berufen fühlt, da er aus einer aussichtslosen Lage heraus 'der Göttin sein zweites Leben verdankt'.

Viele Geweihte ernähren sich der Göttin zum Gefallen vegetarisch.

TRACHT UND WAFFEN

Geweihte der jungen Göttin sind an dem weit geschnittenen Regenbogenornat erkennbar. Wie genau das Tunika-artige Kleidungsstück beschaffen ist, variiert so sehr wie die Charaktere innerhalb der Geweihtenschaft: Von farbigen Streifen über bunte Farbleckse bis hin zu bemalter Haut und einem darüber getragenen halb durchsichtigen Ornat hat man schon viele Varianten bestaunen können. Im Süden Aventuriens sind die Ornate häufig aus Seide. Gemein ist allen Kleidungsstücken, dass sie auf viele Arten und Weisen gebunden und eingeschlagen werden können. Viele Geweihte besitzen als Ritualinstrument das Prisma, welches das Licht der Praiosscheibe in die Farben des Regenbogens wandelt. Aber auch kristallene Eier, schillernde Steine oder besonders geformte Hölzer in ihrem Besitz könnten ih-

nen heilig sein – und manchmal sind sie auch geweiht. Tsa-Geweihte führen bis auf sehr wenige Ausnahmen keinerlei Waffen.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Lebenserhaltung: Achte die Schöpfung und das Leben. (Anmerkung: Dieses Gebot erweist sich in der Realität des Heldenlebens als ein am schwersten umzusetzendes Regularium der zwölfgöttlichen Kirchen überhaupt. Auf der anderen Seite stellt es die findigen Geweihten stets vor neue, spannende Herausforderungen.)

Waffenbann: Die Achtung der Schöpfung verbietet es dir, Waffen zum Kampf zu erheben. Deine Waffe ist der Glaube.

Erneuerung: Jede Form von Routine oder Wiederholung sei dem Gläubigen ein Gräuel. Stillstand ist von übel, sei jederzeit offen für Neuerungen und Veränderungen. Suche im Sinne der Göttin nach neuen Wegen und Zielen, um deinem Leben und dem Leben anderer stets neue Wendungen zu geben.

ZITATE

»Prima – das klappt! Versuchen wir es also mit etwas anderem!«

»Das geht nicht? Unsinn, man könnte doch ...«

»Wie geht das? Das muss ich unbedingt ausprobieren.«

MIRAKEL UND LITURGIEN DER TSA-KIRCHE

Es gibt zwar ungefähre Anweisungen, wie bestimmte Rituale auszuführen sind, aber keine überlieferten Worte, so dass jede Geweihte die Liturgien mit ihren eigenen Worten umsetzen muss. Weiter unten bei der Herkunft erwähnte Tempel geben an, wo es *wahrscheinlich* ist, dass die Liturgien erlernbar sind, es kann aber durchaus passieren, dass sich die Geweihten mit dem entsprechenden Wissen gerade auf einer Reise befinden.

Generell ist bei allen Ritualen der jungen Göttin der Einsatz des prismatischen Tsa-Glases üblich, mit dem sich ein kleiner Regenbogen erzeugen lässt. Außerdem werden gerne Samen, Blumen, Kirschblüten, kleine bunte Steine oder auch Opale, Glöckchen oder ähnliches Spielzeug verwendet, sowie Asche (als Zeichen der Sterblichkeit) und Pflanzenkernöle (Weizenkeim, Olive, Distel, evtl. aromatisiert mit Kirschblüten, o.ä.), Milch oder (von fremdartig denkenden Geweihten) sogar kleine Mengen Blut.

Die Rituale sind oftmals von einem Regenbogen, von glockenhellem Kinderlachen oder einer vorbeihuschenden Eidechse begleitet.

»Tsabella hob den kreischenden Säugling lächelnd gen Alveran: "Höre, oh Herrin des Neubeginns, den ersten Ruf dieses Kindes, der dir zu Ehren erklingt!"

Sie senkte das Kind wieder langsam und übergab es der vor Freude weinenden Emer in ihre Arme.

"Nie spüre ich die Göttin näher als in diesen Momenten", sagte sie. Dann nahm sie ihr Prisma und hielt es über die Stirn des nunmehr zufriedenen glucksenden Neugeborenen in Emers Armen. "Mein Kind, du bist der Wille Tsas geworden. Dein Name soll ein Zeichen ihrer Schöpfung und Willen deiner Eltern sein, und er sei Ajana."

Wie aus dem Nichts entsprangen dem Prisma die Farben des Regenbogens und erhellten die Stirn des Neugeborenen – und es lächelte, das habe ich genau gesehen. Nun war auch ich berührt von diesem Moment voller Wunder, als neues Leben geboren wurde.«

—der überglückliche Vater Alrik Bramstetter, Datum unbekannt, im Garethischen

Wie nicht anders zu erwarten, entstehen und vergehen Gebete schnell in der wandelbaren Kirche. Vielen gemein aber ist, dass, wie in dem Reimwerk der jungen Pasqua (siehe Seite 104), das Ende dem Anfang gleicht. Denn so kann das Gebet in einem ewigen Kreislauf wiederholt werden. Ebenso findet man die Formel 'Von Anbeginn zu Anbeginn' an den Enden vieler der Göttin gefälligen Gebete, um seinen persönlichen Willen, einen Neuanfang zu wagen, vor den Augen der Göttin zu unterstreichen. Da ewig gleiches Rezitieren die Gläubigen aber schnell langweilt, werden oft spontan neue Strophen hinzuerfunden. Mit Sicherheit aber kann gesagt werden, dass kein 'Tsa-Geweihter' während seiner Ausbildung Gebete auswendig lernt. Er erschafft lieber neue Lobpreisungen.

Der Geburtssegen ist der Ritus, den man mit den Geweihten der jungen Göttin verbindet. Wie aber keine Geburt der anderen gleicht, ist auch kein Tsa gefälliges Ritual wie ein anderes. Wichtig ist aber, dass die Geweihten sich auf das Ereignis einlassen, sich von der Begeisterung oder Ergriffenheit mitreißen und so auch inspirieren lassen.

MIRAKEL

Mirakel+: IN, CH, FF, GE; *Sich Verkleiden, Singen, Tanzen, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Philosophie, Sagen/Legenden; dazu vier Talente aus folgender Liste; Ablichten, Brauer, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Lehren, Malen/Zeichnen, Maurer, Metallguss, Pflanzenkunde, Schätzen, Schnaps Brennen, Schneidern, Seiler, Stein-*

metz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe Färben, Tätowieren, Tierkunde, Töpfern, Webkunst, Winzer, Zimmermann, alle Heilkunde-Talente

Mirakel-: alle bewaffneten Kampftechniken; *Fallenstellen, Fischen/Angeln, Anatomie, Kriegskunst, alle Waffen herstellenden Handwerkstalente, Fleischer, Gerber/Kürschner*

LITURGIE

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Wundersame Blütenpracht

Grad II: Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kirschblütenregen, Objektweihe, Tierempathie, Tsas Segensreicher Neuanfang, Wundsegen

Grad III: Aura des Regenbogens, Eidechsenhaut, Exkommunikation, Exorzismus, Flagge des Regenbogens, Großer Eidsegen, Haut des Chamäleons (siehe Verborgene wie der Neumond), Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Rahjas Freiheit, Tsas Lebensschutz, Tsas wundersame Fruchtbarkeit

Grad V: Anathema, Konsekration, Tsas Heiliges Lebensgeschenk, Tsas wunderbare Erneuerung

Grad VI: Tsas ewige Jugend

PUTZE JEDE GELEGENHEIT! — DIE KIRCHE DES PHEX



PHEX FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Handel, Diebstahl, Glück, Nacht, Nebel, List, Eigenverantwortlichkeit, Humor, Freiheit, Individuum

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: ganz Aventurien, jedoch mancherorts in den Untergrund gedrängt

Weltliche Aufgaben: Abschlüsse von Handelsverträgen, Informationshandel, Segnungen von Diebestaten

Wichtige Tempel: Fasar, Gareth, Chorhop, Grangor, Lowangen, Trallop, Zorgan, Dröl, Gashok

Feiertage: Tag des Phex (16. Phex), Nebelfest (16. Efferd), Glückstag (24. Phex)

Sternbild: Fuchs

Beinamen: der Listige / Listenreiche, der Herr der Nacht / der Schatten, der Graue, der Schatten (Alverans), der schelmische Gott

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Nandus, Aves (Kinder Phexens), die Himmlische Gauklerschar. Als Erwählte, die zum Teil fast den Status von Heiligen erhalten, gelten jeweils besonders begnadete Händler, Betrüger und Diebe, wie zum Beispiel der Meisterdieb

»Dir zu Ehren schärfe ich meine Sinne, meinen Verstand, meinen Witz. So ist es mir wohl gelungen, an die gewünschten Informationen zu kommen. Mir zu Ehren trübe du Sinne, Witz und Verstand der Anderen. Auf dass ihnen die Kunde darüber, dass die Informationen mittlerweile veraltet sind, erst nach der morgigen Übergabe zu Ohren kommen möge.«

—Antwort eines Phex-Geweihten auf die Frage hin, was sein gestriges Gebet im Tempel gewesen sei

Schukschum Turge aus Baburin (fand und weihte den Orkenhort Phex), Jirtan Orbas (Gründer Phexcaers), Calaman Sohn des Curthag und Assaf ibn Kasim (stahlen Artefakte aus Pyrdacors Hort, werden von zwergischen und tulamidischen Dieben und Einbrechern gern angerufen) sowie heute Stover Storerbrandt (erfolgreicher Herrscher) und Pammi Plotz (erfolgreiche Betrügerin und Hochstaplerin).

Orden und Laienbruderschaften: Nanduriaten, Mada Basari, Beni Fessiri, Sternschatten

Heilige Talismane und Artefakte: Phexens Schattenraum, Phexens Wurfstern, Mondsilberschlüssel

Heilige Orte: Orkenhort (Orkland), Phexcaer

Sinnbilder: Schatten ('In die Schatten gehen' heißt, von der Bildfläche zu verschwinden), Nebel (etwas 'liegt in den Nebeln', wenn es völlig geheimnisumwoben ist), Sterne (die Seelen der wahrhaftig Phex-Gefälligen am Nachthimmel), Nacht ('wie ein Dieb in der Nacht' ist eine Beschreibung Phexens – und insofern in gewisser Weise ein Lob)

Heilige Tiere: Fuchs, Mungo (auf Maraskan), Sandfuchs, Fledermaus (Südaventurien) sowie der Streifenmeister (Elster). Im tulamidischen Raum zählen auch Marder und Ratte dazu, selten Schakale.

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Grau oder Silber, Türkis; Pflanzen: Eibe, Sternanis, Blauhimmelsstern (Gewürz), Madablüte (eine seltene Blume); Stein: Türkis, zum Tempelschmuck verwendet werden aber auch Zirkone (zur Nachbildung des Sternenhimmels) und Rubine (für rote Füchse)

Opfergaben: Wertgegenstände (Silber, Gold, Edelsteine, Schmuck, Kunstgegenstände), Informationen (Stadt- und Hauspläne, belasten-

de Schriftstücke, Abrechnungen von Handelskontoren etc.), Questen, Entdeckungsfahrten oder Spionagezüge im Dienst der Kirche

Kirchenstruktur: wenig ausgebildet, hauptsächlich regionale Tempel
Politischer Einfluss: lokal durch einzelne Geweihte oder Tempel sehr hoch, Teile der Kirche streben nach einer Vernetzung des politischen Einflusses.

Hierarchie innerhalb der Kirche: gering; die meisten Priester schulden nur sich selbst und Phex Rechenschaft.

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel; jeder muss seinen eigenen Weg gehen.

Feindbilder: Dummheit und Feigheit, stilllose und unehrenhafte Verbrechen (Mord, Vergewaltigung, Folter), zügellose Habgier, die die Gesetze der Menschlichkeit und die Tugenden der anderen Zwölfgötter ignoriert. Im tulamidischen Raum auch Schlangen und Geschuppte.

Lehre der Kirche: »Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex!«

Ziele der Kirche: Erzielen von Gewinn, Verüben besonders spektakulärer Diebeszüge, Aufrechterhalten des 'ehrlichen Schurkenkodex' unter den Verbrechern

Jenseitsbild: Phex kann nicht nur Dinge brauchen, um den Himmel zu schmücken. Auch die flinksten Diebe, die gerissensten Händler und die raffiniertesten Schnapphähne müssen eines Tages sterben. Und ehe Praios' strafende Hand ihre Seelen ergreifen kann, hat Phex sie gestohlen und als glänzende Lichter an den Himmel gezaubert, der dementsprechend 'Phexens Hort' genannt wird.

Weltbild: Niemand hat ein gottgegebenes Anrecht auf etwas – man muss sich verdienen, was man besitzen und behalten will, denn alles Gut ist vergänglich. Allein die Wahrheit hat Bestand, doch die kann man nicht kaufen oder stehlen: Man muss sie erkennen.

Menschenbild: Es gibt viele schöne Dinge auf der Welt, und sie gehören dem, der sie sich nimmt. Alles Tun des Menschen ist Nehmen, sei es der Jäger, der dem Wald nimmt, der Bauer, der dem Boden nimmt, oder der König, der dem Untertan nimmt. Handel und Diebstahl sind jedoch die größten Künste des Nehmens, und je größer das Risiko und je höher der Gewinn, desto größer ist die Kunst.

Stärkste Argumente: "Alles hat seinen Preis." – "Der Listige siegt."

Lebensinhalte der Gläubigen: Erwerb (sei er legal oder illegal), mutige und Aufsehen erregende Taten, Handlungsfreiheit behaupten

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Vielen gilt Phex als Glücksgott, durch seine Schirmherrschaft des Handels ist er weit verbreitet. Die diebischen Jünger Phexens werden jedoch weder vom Volk noch von den Herrschenden toleriert.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Die Sterne am Firmament erscheinen unendlich und zahllos, doch jeder weiß, dass jeder Stern eines Tages als Sternschnuppe vom Himmel stürzen wird. Große Kostbarkeiten, allen voran das Schwarze Auge, entstehen aus diesen gefallenen Sternen. Es ist nur gerecht, wenn Phex, der Hüter des nächtlichen Himmels, seine verlangenden Blicke über die Kostbarkeiten der Menschen schweifen lässt, um Ersatz zu finden. Was immer die Hände des Diebesgottes und seiner Diener an sich nehmen, ist letztlich dazu bestimmt, den Himmel zu schmücken. All die glitzernden Lichter am Himmelsgewölbe sind Phexens Trophäen, die er gestohlen hat, um sich an ihnen zu erfreuen, bis sie eines Tages wieder herabfallen.«

Phex hat zwei Gesichter, die jedoch nicht im Widerspruch zueinander

DIE KIRCHE

Der Gott des Mondes und der Sterne, des Handels und der Diebe unterhält eine Kirche wie keine andere in Aventurien. Es ist eine Ansammlung von eifrig um Macht und Geheimwissen konkurrierenden



der stehen: In der Nacht, wenn Praios ihn nicht sehen kann, huscht er als dunkler Schatten über den Himmel und späht nach guten Gelegenheiten für einen Raubzug. Tagüber wartet er auf Möglichkeiten, die Unaufmerksamen oder Törichten zu übertölpeln und günstige Handelsabmachungen zu treffen. Sowohl Diebe als auch Händler wenden sich an ihn, um ihn um Erfolg in ihren Tätigkeiten zu bitten – und nicht nur böse Zungen sagen, dass sich die beiden Gruppen ähneln, so wenig sie sich auch gegenseitig mögen und respektieren. Schließlich geht es beiden darum, den eigenen Reichtum auf Kosten anderer zu vergrößern. Doch gilt die Tat als höchstes: Es geht um den erfolgreichen Abschluss des Geschäfts oder Diebeszugs, nicht um die Befriedigung der eigenen Habgier, die oft sogar eher als gefährlich betrachtet wird. Dem Phex wohlgefällig ist die List, den Beraubten oder den Geschäftspartner über den Tisch zu ziehen, und je schlauer und undurchdringlicher die List ist, desto mehr Freude hat der Gott daran. Aber auch allen anderen Aventuriern ist der Fuchsgott nicht fremd, erflehen sie von ihm doch glückliches Gelingen für ihre Taten. Obwohl er – besonders im Mittelreich – meist heimlich angebetet wird, ist er doch einer der Bekanntesten und Beliebtesten der Zwölf. Und Phex ist ein streitlustiger Gott: Mit seinen nächtlichen Aktivitäten steht er in deutlicher Rivalität zu Praios. Mit Boron streitet er um den Rang eines Gottes der Nacht, mit Mada um die Macht über den Mond, und im tulamidischen Raum (besonders in Fasar) wird er noch vor Hesinde als Magiegott verehrt. Mit dem Sternenregen über dem Svellttal 1029 BF hat er dem orkischen Mondgott Tairach den Krieg erklärt – um ein Gebiet, in dem viele heilige Plätze beider Kulte liegen.

Einzeltempeln, in denen sich Geheimnisse hinter Geheimnissen verbergen und zwischen denen es manchmal rauer zugeht als zwischen rivalisierenden Handelshäusern. Und doch finden die Zweige der

Gemeinde immer wieder zusammen, wenn es um die wenigen Dinge von kosmischer Bedeutung geht.

Grundpfeiler der Kirche des Phex sind die einzelnen Priester. Nur wenige Mondschaten organisieren sich in Orden oder Sekten: Die oberste Kirchenregel "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex" weist darauf hin, dass die eigenen Leistungen beim Herrn am meisten zählen und die Kirche eher eine Ansammlung von Individualisten mit dem selben Ziel ist: dem Herrn der Schatten zu dienen.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Die **Novizen** werden *Graulinge* oder *Füchsch* genannt und helfen ihren Lehrmeistern als Kontorsgehilfen, Tempeldiener oder reisende Lehrlinge in den Alltagsgeschäften. Die Akoluthenweihe wird nicht leichtfertig und nur an geprüfte Menschen vergeben: etwa an verdiente Händler oder Späher, Mitglieder der Mada Basari, Schreiber und Beobachter der Nachrichtenagentur Nanduria.

Die **Mondschaten** der Kirche sind die **Priester** des Gottes; die nicht nur begnadete Diebe und Feilscher sind, sondern auch 'gewöhnliche' Gemeindeglieder und Seelsorge ausüben. Geweihte offenbaren jedoch nie die absolute Wahrheit, die es nach Ansicht der Phex-Kirche nicht gibt. Schon die Frage, ob dies den Gläubigen offen gesagt, verschlüsselt mitgeteilt oder in Form von frei erfundenen 'Wahrheiten' als geheime Einweihungen verkauft werden soll, ist umstritten.

Die **Nachtschaten** bekleiden als **Hohepriester** keinen tatsächlichen Rang in der Kirche, erhalten jedoch quasi eine zweite Weihe ihres Gottes, wenn sie das Geheimnis von Phexens Schattenraum enträtselt haben und in der Lage sind, das Artefakt zu rufen. Meist besitzen sie größeren weltlichen und kirchlichen Einfluss.

Schon der Titel der *Vogtvikare* ('Statthalter') lässt offen, ob die **Tempelvorsteher** als Vertreter für einen geheimen Hochgeweihten der Stadt dienen oder Repräsentanten des Gottes selbst sind – behauptet wird beides, die Wahrheit kennen wohl nur sie selbst. Der Vogtvikar legt die Zielsetzungen des Tempels fest – zum Beispiel auf welche Weise dieser sein Geld macht.

Das **Kirchenoberhaupt** schließlich ist *der Mond*, über den nur wenig bekannt ist. Das Gerücht sagt, dass nur derjenige ein neuer Mond werden könne, der den bisherigen Amtsinhaber enttarnt. Die 'Wahrheit' liegt – wie so vieles in der Phex-Kirche – in den Schatten: Ist es der Herr Phex selbst, und die Suche nach dem Mond ein Weg, die Geweihten aufmerksam, strebsam und neugierig zu halten? Ist diese Annahme nur ein Versuch der Verschleierung? In Verdacht geraten ist hier schon fast jede große Machtgestalt: von Stoerrebrandt bis Nahe-ma, von Dexter Nemrod zu Kaiser Hal, selbst der zurückhaltende Prinz Storko von Gareth.

DIE TEMPEL

Die einzelnen Häuser des Gottes sind sehr eigenständig und können fast ungehindert ihre jeweilige Politik verfolgen – und selbst für innerkirchliche Hilfe fordern sie Gegenleistungen.

Die meisten Tempel lehren die ganze Palette der grundlegenden 'phexischen' Erwerbsmethoden: den Erwerb und Verkauf von Infor-

mationen, das Feilschen um die Beute eines Diebeszuges, die Grundlagen von Betrug und Fälschung, aber auch das Erkennen günstiger Gelegenheiten für profitablen Handel. Viele größere Tempel haben zusätzliche Schwerpunkte. In der Regel wendet sich der Tempel dabei an die Klientel, die die besten Einkünfte verspricht: Jedes der Häuser des Phex hat seine eigene Zielsetzung, und während offensichtlich auch der Wille des Gottes befragt wird, entscheidet vor allem der praktische Erfolg über den Sinn oder Unsinn seiner Ausrichtung. Manche Tempel (wie Grangor oder Festum) dienen dabei als Börsen, wo große Warenladungen und auch Teilhaberscheine gehandelt werden. Gerne werden Verträge im Phex-Tempel geschlossen, damit keine magische Beeinflussung möglich ist. Etliche Tempel arbeiten auch als Wechselstuben, Tempel in den Zentren politischer Macht als Informationsbörsen, tulamidische Tempel haben sich dagegen oft der Ausbildung von Meisterdieben verschrieben. Manche Häuser des Phex verwenden nur symbolische Täuschungen wie die so genannte Geheimhaltung ihrer Lage, andere hingegen haben mehrfache Fassaden hintereinander aufgebaut, um an jeder Schwelle zu prüfen, ob der Suchende für die nächste Enthüllung würdig ist.

DER PHEX-DIENST

Heimlichkeit lässt sich nur schwer mit gemeinschaftlichen Gottesdiensten vereinbaren. Natürlich gilt das ungeschriebene Gesetz, dass niemand einen anderen an die Obrigkeit verrät, der nicht selbst verraten werden will; niemand hindert Besucher daran, verschleiert, verhüllt oder mit Gesichtslarven in den Tempel zu kommen. In einem Händlertempel wie Festum oder Grangor gemahnen Phex-Dienste eher an öffentliche Auktionen, in einem Diebestempel wie Gareth oder Kuslik wird mit Phex und den Beteiligten um die Aufteilung der Beute gefeilscht. Mystische Vertreter in Punin oder Trallop zelebrieren Anrufungen an den Mond oder die Sterne, während unter Politikern und Diplomaten schon so mancher Maskenball ein Gottesdienst des Herrn Phex gewesen sein soll.

Den größten Teil des Umgangs der Geweihten mit den Gläubigen machen Einzelgespräche aus. Da wird über Geschäftsabschlüsse beraten, über Informationskauf oder -verkauf gefeilscht, der Segen des Herrn Phex erstanden, Bestechungsgeld weitergereicht, Leistung versprochen oder eingelöst, oder, wenn auch seltener, eine persönliche, philosophische oder religiöse Krise besprochen. Niemals sind bei diesen Begegnungen mehr Zeugen anwesend als notwendig, nämlich die betroffenen Handelsparteien und eventuell ein vereidigter Pate, der für eine andere Person und ihre Liquidität oder Vertragseinhaltung die Verantwortung übernimmt.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

In vielen Ländern Aventuriens ist die Kirche bei der Obrigkeit sehr umstritten, und oft sind heimliche Tempel sogar per Gesetz verboten (z.B. in Havena und Ragath; ganz verboten ist der Kult in Mengbilla). Andernorts ist die Geheimhaltung der Tempel eher symbolisch und nichts, womit man mächtigere Stadt- und Landesregenten täuschen könnte. Obgleich also viele Regenten die Tätigkeiten der Kirche mehr oder minder ablehnen und ihre diebischen Anhänger bestrafen, wenn sie sie erwischen, besitzt die Phex-Kirche doch in vielen Ländern und Stadtstaaten erheblichen Einfluss auf politischer Ebene.

Wenn ein Geweihter jedoch bei einem Gesetzesverstoß erwischt wird, ist es keineswegs sicher, dass seine Kirche für ihn einsteht: Wer zu ungeschickt war, sein Geschäft erfolgreich abzuschließen, hat vor Phex versagt. Nur wenn der Delinquent das Glück hat, aus irgendeinem Grund von hohem Wert für die Kirche zu sein, werden hinter den Kulissen einige Strippen gezogen, um ihm eine Flucht zu ermöglichen. Dann steht er allerdings tief in der Schuld der Kirche, und diese Schuld wird nicht leicht abzutragen sein. Auch hier wägt die Kirche

WEIHEGRADE

Novize	Graulung / Füchsch
Akoluth	Schaten
Priester	Mondschaten
Erzpriester	Nachtschaten
Praetor	Vogtvikar
Kirchenoberhaupt	Der 'Mond'

genau ab, ob sich der Einsatz lohnt, der nötig ist, um den Gefangenen zu befreien.

Die meisten Tempel stimmen darin überein, dass die wünschenswerte Gesellschaftsordnung sehr freiheitlich ist und jedem Sterblichen die Möglichkeit geben sollte, nach seinen Fähigkeiten Glück und Erfolg zu erstreben. Hoher Wert wird auf die individuelle Handlungsfreiheit gelegt. Für die radikaleren Denker sind alle von geborenen Adligen ersonnenen Gesetze nichtig. Absolut bindend sind nur Absprachen, die der Einzelne freiwillig und wissend eingeht (wie Handelsverträge), und die Ordnungen von Gruppen, denen er sich aus freiem Willen angeschlossen hat. Gerade daher ist es wichtig, immer den freien Willen zu stärken und den wahren Kern hinter Aberglauben, Annahmen, Konventionen und (Selbst-) Täuschungen zu erkennen.

Eine solche Einstellung in den meist von Geburtsprivilegien und erbten Vorrechten geprägten Ländern herbeizuführen ist das heimliche Ziel der politischeren Tempel und steht damit den feudalistischen Ansichten von Adel und Praios-Kirche entgegen.

Für die Kirche ist es nicht immer einfach, die Strömungen ihrer verschiedenen Anhängergruppen im Gleichgewicht zu halten. Diebe und Händler sind vielleicht seelenverwandt, stehen einander aber doch höchst unfreundlich gegenüber. Dies wird zum Teil durch die Existenz getrennter Tempel entschärft.

Allgemein besteht vor allem die Frage, wie sehr man dem Gläubigen entgegenkommen muss und inwieweit man ihn betrügen darf. Dabei geht es nicht so sehr darum, ihm einfach mit religiösem Schwindel sein Geld abzuknöpfen, als um den Streitpunkt, wie hohe Hürden man zwischen ihm und der äußersten Schale der Wahrheit aufbauen darf.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Phexens Schattenraum ist das höchste Artefakt der Phex-Kirche und vermutlich uraltulamidischen Ursprungs. Die Farbe der taubeneigroßen Kugel passt sich stets den Schatten an; die beiden Schalenhälften werden durch einen mondsilbernen Zapfen zusammengehalten. Öffnet man die Kugel, strömt Nebel aus dem Innern und umgibt und tarnt den Anwender. Der Geweihte kann zwar alles sehen und hören, ist selbst aber durch den dichten Nebel vor den Augen und Ohren anderer geschützt. Die Kugel und der Nebel verschwinden, wenn sie nach Phexens Maßgabe ihren Zweck erfüllt haben. Vermutlich wird der Schattenraum im Tempel zu Gareth aufbewahrt. Die Initiation in dieses Geheimwissen erfolgt durch das Erkennen der geheimen Identität eines hochrangigen Priesters oder des Schattens hinter einem Vogtvikar – wenn der enttarnte Geweihte selbst initiiert ist. Gleichzeitig verdient sich der Priester die Hohen Weihen der Phex-Kirche. Die Tarnung durch den Nebel ist tatsächlich vollständig und kann durch weltliche Kraft oder Magie nicht durchschaut werden. Allein der Praios gefällige **DARADORS BANN DER SCHATTEN** auf einer höheren Stufe vermag den Phex-Geweihten zu enttarnen (siehe Seite 259).

Weniger bekannt als der Schattenraum ist der neungezackte **Wurfstern Phexens**, der den Ursprüngen der Tulamiden entstammen soll, unfehlbar ins Ziel trifft und dann wieder verschwindet. Besonders wirksam ist er gegen Dämonen des Tasfarel. Ähnliches erzählt man sich im guldennländisch geprägten Kulturkreis und bei den Thorwalern auch von der Wurfaxt **Sternenschweif**. Einige Anhänger von Phex vermuten, beide Waffen seien in Wirklichkeit zwei Aspekte ein und desselben phexischen Objekts.

Der **Mondsilberschlüssel** aus brillanzzwergischer Fertigung vermag jedes mechanische Schloss zu öffnen und selbst magische Verschlüsse zu überwinden (zumindest die meisten). Nach einmaliger Anwendung verschwindet der Schlüssel wieder und kann erst nach 12 Tagen erneut gerufen werden. Angeblich in Rashdul aufbewahrt, muss ein Anwarter erst zu dem vielfach verschlossenen, geheimen Raum mit den ineinander geschachtelten Kisten vordringen, in denen sich der

Schlüssel befinden soll, bevor er sich seiner als würdig erwiesen hat. Alte tulamidische Märchen berichten von den **Neun Masken der Täuschung**. Die grundlegend verschiedenen Masken sollen stilisierte Tiergesichter mit menschlichen Zügen zeigen, wie etwa die mit Silber beschlagene und Türkisen geschmückte **Hermelinmaske** der alten Horaskaiser, die dem Träger das Äußere einer gewünschten Person vorgaukelt. Noch niemand hat jemals alle märchenhaften neun Masken gesehen, die diesseitige (nichtmagische) Artefakte sein sollen. Die Anwendung soll jedoch nicht ohne Preis sein. Beispielsweise sagt man der Hermelinmaske nach, eine wachsende Langeweile an der eigenen Identität und der Lust zum Annehmen einer neuen zu verursachen.

STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Die Einstellung der Kirche zur 'absoluten Wahrheit' ist sehr ambivalent – man kann sie nicht lehren, nur den Weg weisen, sie selbst zu finden. Echte Meinungsverschiedenheiten bestehen jedoch darüber, wo die Grenze zwischen phexgefalligen und -ungefalligen Schurkereien gezogen wird. Was in Al'Anfa an der Tagesordnung ist, gilt in Festum teilweise schon als Repertoire des Tasfarel-Kults.

Jeder Geweihte muss für sich selbst jedes Mal neu die Frage beantworten, ob sich Erpressung, Entführung, Ausbeutung, Tempeldiebstahl und in manchen Fällen sogar Mord mit den Lehren des Listenreichen verbinden lassen. Einzelne Tempel behalten sich natürlich vor, ihrer Meinung nach 'geschäftsschädigende' Geweihte vor Ort nicht zu dulden oder gar gegen sie vorzugehen, so dass schon so mancher Handelskrieg in Wirklichkeit um die Vorherrschaft von Ethik und Moral geführt wurde. Die richtigen Opfer von Diebeszügen, Handelsbetrügen oder Intrigen auszusuchen ist von entscheidender Bedeutung. Viele Phex-Jünger machen es sich mit einer 'bestiehl die Reichen'-Mentalität leicht, andere suchen sich die größten Herausforderungen aus, und wieder andere wählen jene, die ihrer Meinung nach eine Lektion fürs Leben verdient haben.

Allein jener ist in der Kirche fehl am Platz, der Hilflose bestiehlt oder übervorteilt und sie ihrer Existenzgrundlagen beraubt – solch ein Verhalten gilt nicht nur als 'unsportlich', sondern als feige und eines Phex-Dieners nicht würdig. In diesem Sinn ist die Gratwanderung des gottgefälligen Verbrechers sehr gefährlich, und Phex-Geweihte gelten als besonders anfällig für die Versuchungen der 'anderen Seite' – sei diese der Kult Tasfarels oder des Namenlosen.

Umstritten ist auch das Verhältnis der Phex-Geweihten zu Sklavenhandel. Besonders in südlichen Gegenden wird dies als eine durchaus legitime Form des Handels anerkannt, während andere schlicht sagen, dass derjenige, der töricht genug ist, sich in die Hände eines Sklavenhändlers zu begeben, es nicht besser verdient hat. Andere Geweihte sehen in dieser menschenverachtenden Form des Handels jedoch etwas, was sie nicht tolerieren können, und sie suchen sich bevorzugt Sklavenhändler als Opfer von Diebeszügen aus.

FEQZ – DER TULAMIDISCHE PHEX

Die Tulamiden sehen Phex etwas anders als die guldennländische Tradition. Feqz gilt bei ihnen mitunter als der wichtigste Gott, und seine Symboltiere sind neben dem Fuchs auch Fledermaus und Mungo. Schon zu Zeiten der Ur-Tulamiden galt er als Beherrscher der Nacht, und sie stellten sich unter seinen Schutz, wenn sie heimlich in die Täler der feindlichen Echsen vordrangen. Neben seinen beiden Aspekten als Gott der Händler und der Diebe wird er hier auch oft als Gott der Magie gesehen, und tulamidische Magier bitten eher ihn als Hesinde um Beistand. In Fasar ist seine Verehrung noch weiter gehend, gilt er dort doch als nächtlicher Kämpfer und Echsentöter, der nicht nur der Patron der Zauberei, sondern auch der Astronomie und Rechenkunst ist. Es mag wenig verwundern, dass der Einfluss der Phex-Kirche in dieser Stadt immens ist.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgende Übersicht zeigt Ihnen die wichtigsten phexischen Machtfiguren bestimmter Regionen Aventuriens. Eine Nennung in dieser Liste bedeutet nicht zwangsläufig, dass die betreffende Person auch dem Phex geweiht ist. In einer Kirche, in der Wissen so viel gilt, müssen sämtliche Informationen über die kirchlichen Würdenträger natürlich als Meisterinformationen behandelt werden.

Die hier vorgestellten Persönlichkeiten sind zwar in der Phex-Kirche sehr einflussreich, doch wie es in der Natur des Kultes liegt, bedeutet das selten, dass sie für Spieler-Helden unerreichbar sind. Im Gegenteil – zu den meisten phexischen Persönlichkeiten können auch Spieler-Helden Zugang finden, denn Mut und Handlungsbereitschaft sind Eigenschaften, die ganz im Sinne des Nachtgottes sind:

Die ehemalige aranische Fürstin **Sybia von Zorgan** ist die Vorsteherin der Mada Basari und bekennende Geweihte des Handelsgottes. Nach außen preist und segnet sie die wagemutigen Händler und Kauffahrer, hinter den Kulissen jedoch führt sie die Mada Basari gegen Dämonenverehrung und zur Sicherung des bedrohten Araniens.

Fast ebenso bekannt ist **Mharbal al'Tosra**, ein ehemaliger Erhabener von Fasar. Er wurde erwählt, als 'Stimme des Mondes' die Verdammung über Borbarad auszusprechen, und dieses Erlebnis hat ihn einerseits aus den schützenden Schatten gestoßen und ihn andererseits zum Mystiker gemacht, der heute vor allem über das Wesen des Gottes nachsinnt und meditiert und im Tulamidenland eine neue Welle der Phex-Mystik anführt.

Der cholerische **Adnan Zeforika** aus Chorhop regiert nominell für den Kalifen im fernen Unau, faktisch jedoch selbstherrlich über die Handelsstadt am Meer der Sieben Winde; seine innerkirchliche Wirkung ist jedoch durch seine Habgier deutlich beschädigt worden. Im Horasreich mehren sich die Gerüchte, dass der kühne und trickreiche Prinz **Timor Firdayon**, der Sohn der verstorbenen Kaiserin Amene-Horas, heimlich die Weihen des Phex empfangen hat und aus den Schatten heraus die Fäden zieht.

In der Altstadt von Vinsalt regiert die Beherrschungsmagierin **Niam von Bosparan** als Unterweltkönigin nach allen Regeln der Kunst.

Im Gegensatz zu ihrem mädchenhaften Auftreten lassen **Tsaiane Ulfhardts** Methoden an Charme zu wünschen übrig: Erpressung, Entführung und gefälschte Beweise sind ihre Spezialität. Durch das heimliche Auslegen und Zuziehen von Schlingen ist ihr schon so mancher Arglose ins Netz gegangen, was sie für die Durchsetzung ihrer Interessen im Seiden- und Opalhandel, aber auch im alanfasischen Rat der Zwölf zu nutzen weiß.

Salix Kugres, der raffinierte Sklavenhändler, der angeblich alles, was er berührt, in Gold verwandelt, gilt fast schon als Legende unter den Phex-Jüngern des Südens. Seine Sklavengeschäfte sind jedoch auf maximalen Verdienst berechnet und nehmen auch den regelmäßigen Ausfall von Teilen der Ladung in Kauf.

Die mutige 'Silberkatze' **Talimee Nebelstern**, eine Halbfelfe, maust seit vielen Jahren in Gareth und kann der Obrigkeit auch wegen

Ein Blick in die Schatten (Meisterinformationen)

Mharbal al'Tosra scharft Mystiker im Gadang-Tal um sich; angeblich, um einer noch nicht benannten Gefahr in der nahen Zukunft zu begegnen. Während **Adnan Zeforika** sich bedrohlich nahe an der Schwelle zur phexunheiligen Gier befindet, ist **Salix Kugres** bereits einen Schritt weiter: Er steht im fünften Kreis der Verdammnis Tasfarels.

Talimee Nebelstern befindet sich in stetigem Versteckspiel mit den in Gareth operierenden Ordnungskräften, mehr noch aber mit den 'Almadanern', einer gefährlichen Verbrecherbande.

Der 'fürstliche' Pakt zwischen dem Juwelendieb **Al'Mourmadin**, der elfischen Halbweltdame **Zorzal**, Vogtvikar **Phexgeschwind Wiesenläufer** und der Politikern **Yanis di Rastino** droht jedoch ständig ob der sehr konträren Eigeninteressen der vier Intriganten zu zerbrechen.

Pidurina Pardisian ist keine andere als die legendäre Betrügerin **Pammi Plotz**, die nicht nur eine Tarnidentität in Beilunk, sondern auch diverse in den Schwarzen Landen besitzt. Sie setzt ihr Können dazu ein, um mit dem Geld der Besitzer den Widerstand gegen sie zu finanzieren. Ihr Aufenthalt in Beilunk ist auch der Grund, warum aus dem dortigen Tempel in den letzten Jahren Meisterschüler des Geschäftsbetrugs hervorgegangen sind.

ihrer großen Geflechts an Bekannten und Freunden immer wieder entgehen.

Der zwischen dem Walsach und dem Kvill fahrende norbardische Händler **Aleks Bolschanjeff** verschwendet jeden Groschen, sobald sich eine Gelegenheit bietet.

Die Patrizierin **Pidurina Pardisian** gehört einer fast ausgelöschten Familie im derzeit belagerten Beilunk an und macht dort Geschäfte – und Phex allein weiß, wie. Stets weiß sie, gewünschte Dinge zu beschaffen, Leute in die Stadt ein- oder hinauszuschmuggeln, und scheint von allen Waren immer noch etwas auf Lager zu haben, wenn es benötigt wird.

Karnilia Gilian vereint die Position der Vogtvikarin von Lowangen mit einem ständigen Sitz im dortigen Gildenrat und richtet noch immer die Handelsmesse 'Markt und Spiele' aus – die von den Orks des Sveltlandes gebilligt wird.

Die almadanische Baronin **Yanis di Rastino** gilt weithin als Meisterin des sophistischen Gesprächs und der kunstvollen Lüge, ihre Mada-sekte 'Sha'ay Mada' sucht jedoch nach mystischen Wahrheiten, als 'Fürstin der Unterstadt' gilt sie als wagemutige Einbrecherin.

Delia Natjal, die Vogtvikarin der einstigen phexischen Hochburg Phexcaer im Orkland, machte die bitterste Erfahrung einer Priesterin: Sie verlor ihren Glauben, fand ihn jedoch wieder, so dass Phexcaer inzwischen wieder eine phexgesegnete Stadt ist.

DIE GEWEIHTEN DES PHEX

Der Phex-Geweihte ist oft auf Reisen, zumeist, um den einen oder anderen dem Gott gefälligen Gegenstand zu beschaffen und dem Tempelschatz zu übergeben. Gerne begibt er sich dabei in Gesellschaft, sei es, um seine Tarnung zu wahren, sei es, weil er für die Durchführung eines Diebeszuges oder eines lukrativen Handels der tatkräftigen Hilfe einiger Gefährten bedarf. Doch werden seine Begleiter in den seltensten Fällen wissen, wen sie in ihre Gemeinschaft aufgenommen haben und wer sich tatsächlich hinter dem fahrenden Sänger oder dem wandernden Kesselflicker verbirgt. Denn der Geweihte des Phex scheut es, als das erkannt zu werden, was er ist. Und doch wird er seine Gefährten so unauffällig wie möglich für seine Belange einzuspinnen wissen.

Die sprichwörtliche Gerissenheit des Phex-Geweihten mag auch den Gefährten oftmals zu Diensten sein. Aber wenn es heißt, dass die Meute entweder das Fuchskind zu packen bekommt oder den Hasen ...

Mancher Held fand sich eines Tages von seinem 'besten Freund' verlassen im Kerker wieder, gefangen für einen Diebeszug, an dem er keinen Anteil hatte oder von dem er nichts ahnte. Wer also einen Phex-Geweihten vor sich hat (und ihn als einen solchen erkennt), sollte auf alle Feinheiten in der Formulierung achten. Ein geschlossener Handel wird stets wortgetreu befolgt. Wer hierbei jedoch nicht alle Unwägbarkeiten und Spitzfindigkeiten durchgespielt hat, könnte am Ende eine böse Überraschung erleben. Die Geweihtenschaft des

Phex freut sich über jedes Schnippchen, das sie schlagen kann. Und letzten Endes schärft sie damit den Geschäftssinn ihrer Partner – was dem Gott der Händler durchaus wohlgefällig ist.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Je nach Schwerpunkt des Lehrers oder Tempels, in dem der Novize lernt, beherrscht er die Grundzüge eines Berufs, wie etwa der Händlerzunft, der Taschendiebe o.ä. Wenn der Tempel seine Novizen vorwiegend aus Händler-, Handwerker-, Gaukler- oder Adelsfamilien rekrutiert, wird meist darauf geachtet, dass die Novizen ihren bisherigen Lebenswandel beibehalten und sich die im Beruf ihrer Eltern üblichen Kenntnisse aneignen. So fällt nicht auf, dass sie nebenbei zu Phex-Geweihten herangezogen werden.

In der Regel ab dem zwölften Lebensjahr dienen jene Novizen, die keine 'verdeckte Kirchen-Karriere' anstreben, in offenen Tempeln und erlernen neben der klerikalen Ausbildung einen Beruf, andere werden aufgrund ihrer Begabung insgeheim als künftige Agenten des Gottes rekrutiert und gehen daher meist weiter ihrer vorherigen Ausbildung oder Tätigkeit nach. Die weitaus größere Menge an Schülern jedoch lernt nur von ihrem persönlichen Lehrer.

Manche Novizen wissen gar nicht, dass sie zum Priester ausgebildet werden – bis zu dem Tag, an dem sie eine besonders schwere Aufgabe vollbracht haben und erfahren, dass sie der Gott als seine Priester wünscht.

Viele Phex-Geweihte finden auch erst im Laufe ihres Lebens zu ihrer Berufung. Im Spiel bedeutet dies, dass es neben der Spätweihe (WdH 293) auch die Möglichkeit gibt, zu Spielbeginn eine passende (meist handwerkliche oder gesellschaftliche) Profession mittels *Breitgefächter Bildung* mit der Profession des Phex-Geweihten zu verbinden. In diesem Fall können jedoch keine Varianten des Geweihten-Typus zusätzlich gewählt werden.

TRACHT

Die meisten Priester des Phex sind schwer als solche zu erkennen, da Heimlichkeit eines ihrer vorherrschenden Merkmale ist. Sie tragen meist keine Roben, sondern ihre alltägliche Kleidung, die gerne durch eine Fuchsbrosche oder ein Mondamulett ergänzt wird. Da diese Symbole jedoch in weiten Teilen der Bevölkerung als Glücksspenden angesehen werden, ist noch lange nicht jeder Träger eines Fuchsamulettes gleich ein Geweihter. Die Mystiker und offenen Geweihten des Phex tragen zwar Roben, doch auch hier besteht kein kircheneinheitlicher Standard, es herrschen die Farben Weiß, Silber, Grau und Türkis vor.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Gegenleistung: Erbringe niemals eine Leistung, ohne dafür eine ebenbürtige zu erhalten.

Heimlichkeit: Halte deine Pläne stets geheim, um andere nicht der lehrreichen Enträtselung des Geheimnisses zu berauben. Dazu kann es gehören, auch deine Identität zu verheimlichen.

Herausforderung: Lasse dir keine herausfordernde Gelegenheit entgehen, Gewinn oder Beute zu machen (sofern du dir dadurch nicht eine bessere Herausforderung verdirbst). Eine leichte Beute (dem blinden Bettler die Bettelschale oder dem alten Mütterlein die Einkäufe zu stehlen) ist keine Phex gefällige Herausforderung, sondern eines Geweihten unwürdig.

ZITATE

»Niemand hat ein Anrecht auf Besitz, man muss es sich täglich neu verdienen.«

HEIMLICHKEIT ODER GEGENLEISTUNG?

Heimlichkeit und Gegenleistung – diese beiden Gebote schließen sich in manchen Situationen teilweise gegenseitig aus: Ein Phex-Priester, der immer eine Gegenleistung für alles verlangt, was er tut, wird seine Identität nicht lange geheim halten können. So liegt es an Ihnen als Spieler, hier eine sinnvolle Gewichtung vorzunehmen. Ein getarnter Priester sollte dem Gebot der Heimlichkeit den Schwerpunkt verleihen, ein offener Geweihter hingegen kann die Heimlichkeit nur auf die wirklichen Ziele seines Tuns beschränken.

Neben der klassischen Geldleistung können *Gegenleistungen* auch jede andere materielle Leistung, eine Dienstleistung oder gar ein zukünftiger Gefallen sein – wie die Unterstützung im Kampf gegen Paktierer oder Dämonen oder die Rettung von Leben oder Seelen von Mitgliedern der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft.

Es kann auch sinnvoll sein, die Geheimhaltung der eigenen Identität unter bestimmten Umständen aufzugeben: Es kommt der Moment, da wird sich auch der beste Diener des Phex seinen Gefährten oder anderen Mitmenschen offenbaren, und sei es, um ein Leben zu retten. Die Geheimnisse der Geweihten bilden jedoch für jeden eine mystische Herausforderung, hinter die Maske zu blicken und die Wahrheit zu erkennen – und daraus im Sinne Phexens zu lernen. Zur Geheimhaltung kann aber natürlich auch gehören, seine Gefährten zum Stillschweigen zu bestechen (oder zu erpressen) bzw. ihnen sogleich ein neuerliches Lügengespinnst zur Tarnung vorzusetzen.

»Eine alte maraskanische Weisheit besagt, dass bei Neumond im Regen gefundene Rubine dem Träger schlimmstes Unglück bringen. Also ich an deiner Stelle würde sie nicht anfassen!«

»Phex gibt, was du dir nimmst, und nimmst, was du dir nehmen lässt.«

MIRAKEL UND LITURGIEN

Es gibt kaum etablierte und festgelegte Gebete und Rituale in der Kirche – und während es durchaus einige 'Kennworte' und Symbolismen gibt, die eine Liturgie erst Erfolg versprechend machen, müssen die genauen Worte doch immer neu gewählt werden. Die Ähnlichkeit mit einem Verkaufsgespräch ist dabei nicht zu überhören, wenn der Geweihte zur Einstimmung auf das göttliche Wesen seinem Gott 'schmackhaft' zu machen versucht, dass diese wundersame Aktion doch für sie beide das Beste wäre.

Es gibt nicht viele materielle Mittel zum Wirken von Liturgien: Manchen helfen Amulette aus Mondsilber und Türkis, andere betrachten die Sterne oder kauen frische Blüten des Blauhimmelsterns oder Sternanis; die meisten aber versuchen einfach eine stumme Zwiesprache mit dem Gott, wohl bewusst, dass in der Regel nicht er selbst ihnen antwortet, sondern seine Göttlichkeit in ihnen.

Ritualbeigaben sind neben den oben erwähnten Gegenständen der so genannte Mondstaub (je nach Region und Höhe der Liturgie aus Silber, Mondsilber oder Diamantstaub), den fast jeder Geweihte bei sich trägt, sowie Madablüten, Eibenhölzer, graue oder weiße (Seiden-) Schleier oder Edelsteine (besonders Türkise und Kristalle). Leichtgläubigen Laien wird gerne vorgegaukelt, es handele sich bei dem Mondstaub um echten Staub vom Madamal, den der Geweihte bei einer Heiligen Queste gesammelt habe.

Die Mirakel des Phex sind nur selten von materiellen Manifestationen begleitet. In den wenigen Ausnahmen wurden schon leichter Nebel, ein plötzlicher Strahl blassen Mondlichtes oder eine Sternschnuppe beobachtet.

MIRAKEL

Mirakel+ / Leittalente: MU, IN, FF, GE; *Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Mechanik, Rechtskunde, Sternkunde, Handel*, dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Betören, Falschspiel, Gaukeleien, Klettern, Schlösser Knacken, Sich Verkleiden, Taschendiebstahl*

Mirakel-: keine, so lange es Stil hat.

DIE LITURGIE

Die Angabe *geheim* bedeutet, dass der Geweihte den Tempel, an dem man die Liturgie lernen kann, erst selber herausfinden muss. Wissen hat in der Phex-Kirche immer seinen Preis.

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen

Grad II: Auge des Händlers, Auge des Mondes, Entzug von Nandus' Gaben, Göttliche Verständigung, Händlersegen, Handwerkssegen,

Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens Kunstverstand, Phexens wunderbare Verständigung, Sternenglanz, Sternenspur, Sternensaub

Grad III: Aura der Form, Buchprüfung, Graues Siegel, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Lug und Trug, Mondsilberzunge, Nandus' Schriftkenntnis, Phexens Augenzwinkern, Phexens Elsterflug, Seelenprüfung, Tiergestalt, Verborgene wie der Neumond (*geheim*), Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Phexens Nebelleib (*geheim*), Phexens Sternwurf (*geheim*)

Grad V: Anathema, Konsekration, Phexens Meisterschlüssel (*geheim*), Phexens Schatten (*geheim*)

Grad VI: Schattenlarve (*sehr geheim*)

ОРДЕН УНД ЛАЙЕНБÜНДЕ

НАЧРІЧТЕНАГЕНТУР НАНДУРІА

Diese liebevollste Handels-Compagnie (*Größe:* klein; *Wappen:* keines) handelt mit ungewöhnlichen Gütern: Die Waren der Nachrichtenagentur Nanduria sind Informationen, die sie dann an diverse Gazetten oder auch den Meistbietenden verkauft. Nanduria folgt nicht einer politischen Macht, sondern hat zum phexischen Daseinszweck und Geschäftsprinzip, Geheimnisse zu stehlen, verheimlichtes Wissen zu erlangen, Rätsel zu lösen und natürlich dieses erworbene Wissen zu Geld zu machen. Die Jahre des Kriegs im Horasreich haben die Macht und den Einfluss der Organisation eher noch gestärkt.

Der Agentur steht *Hauce von Radoleth* vor, die meisten Mitglieder sind Laien als freie Korrespondenten, selten Laienpriester oder gar Geweihte. Viele von denen, die durch das Land reisen, sind stets auf der Suche nach exklusiven Berichten über Rätsel oder Geheimnisse. Die erzählerische Funktion des Nanduriaten ist die eines Enthüllungsjournalisten, Privatschnüfflers oder freischaffenden Spions: Sie können als klassischen Spitzel auftreten, ohne einem Staat oder unmittelbaren Auftraggeber verpflichtet zu sein. Dabei geht es ihnen zwar darum, dass ihre gewonnenen Erkenntnisse möglichst angemessen bezahlt werden, doch eine Publikation ist zweitrangig, solange der Herr Phex von der Leistung erfährt, mit List und Schläue ein gut gehütetes Geheimnis aufgedeckt zu haben. (Und natürlich findet eine solche Neuigkeit den Weg in die große Wissens-Schatzkammer der Agentur und eines passenden Phex-Tempels.)

Schlichte Straßenkleidung ist die Tracht dieses Ordens. Manche aufs Verkleiden spezialisierte Nanduriaten reisen mit unterschiedlichen Sätzen Gewandung. Ein schlichter Spazierstock (mit Stockdegen) ist nützlich, um mal herrschaftlich, mal gebeugt und unauffällig aufzutreten.

НАЧТРАГЛІЧЕР БЕІТРІТ ЗУР НАЧРІЧТЕНАГЕНТУР НАНДУРІА

Voraussetzungen: MU 12, IN 12; Schriftlicher Ausdruck 5, gute Schrift- und Sprachkenntnisse (Lesen/Schreiben der Muttersprache 7, eine beliebige Fremdsprache 5)

Modifikationen: Möglichkeit auf Verbindungen zu Mitgliedern der Nachrichtenagentur und Lern-Erleichterungen beim Steigern Agentur-typischer Talente.

ZUSÄTZLICHE GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Geheimnisse enträtseln: Je geheimer die Geheimnisse, die du enthüllst, desto besser. So findest du zu deiner eigenen Wahrheit über das Geheimnis des Phex, das sich Leben nennt.

Schutz des Informanten: Verrate niemals jemanden, der dir bei der Aufdeckung eines Geheimnisses geholfen oder entscheidende Ratschläge erteilt hat, auch nicht unter stärkstem Druck. Denn niemand wäre uns behilflich, wüssten wir unsere Quellen nicht zu schützen.

МАДА БАСАРИ

Diese Laienbruderschaft unter priesterlicher Führung (*Größe:* sehr groß; *Wappen:* silberweißes Madamal auf türkisblauem Grund, belegt mit zwei gekreuzten türkisblauen Pfeilen) ist aus der vormaligen Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie hervorgegangen. Die Mada Basari (tul.: 'Mondkontor') versteht sich als 'Händlerorden'. An der Spitze des Kontors in Zorgan steht die Sultana *Sybia von Zorgan*, die als Mondsilbersultana bekannt ist. Die meisten Mitglieder der Mada Basari sind einfache Händler (Mondsilberhadjin/-a, was tulamisch Mondsilberrecke oder -held bedeutet), es gibt aber auch Leiter der Karawansereien und Kontore (Mondsilberwesire, unter ihnen oft Phex-Geweihte). Bei allen steht das Ansinnen im Hintergrund, nicht nur Profit zu machen, sondern auch die letzten Auswirkungen der oronischen Belkelel- und Tasfarelel-Anbetung auszumerzen. Mitglieder der Mada Basari tragen in der Regel ganz normale Alltagsstracht. Die wenigen offenen Geweihten des Phex kleiden sich in silberne Roben mit türkisblauen Verzierungen und Aufschlägen. Als Rangabzeichen werden Broschen in Form der silbernen Mondscheibe mit aufsteigend ein bis drei türkisblauen Pfeilspitzen getragen.

ZUSÄTZLICHE GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Bekämpfung des Dämonischen: Gehe gegen die dämonischen Feinde des Herren Phex vor, wo du kannst.

НАЧТРАГЛІЧЕР ЕІНТРІТ ІН ДІЕ МАДА БАСАРИ

Voraussetzungen: Die Mitglieder werden nach den Fähigkeiten ausgewählt, die die Mada Basari gerade benötigen.

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Geweihter); Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern.

BENI FESSIRI

Fasar ist einer der wenigen Orte Aventuriens, an dem so etwas wie eine 'Diebesgilde' überhaupt existiert: Den Beni Fessiri (tul.: 'Söhne des Listigen'; *Größe*: sehr klein; *Wappen*: keines) sind alle 'praktischen' Gefolgsleute des Herrn der Nacht willkommen: Einbrecher, Betrüger und Taschendiebe. Als geschickter Phex-Künstler kann man schnell in den Rängen dieser Gilde aufsteigen: Man fordert einen Besseren seiner Kunst heraus und versucht, dessen letzte Großtat zu übertreffen. Natürlich wachsen die Anforderungen mit jedem neuen Gegner, und irgendwann reicht Fasar für ein solches Kräfteressen nicht mehr aus. Der unterste Rang sind die *Silhamat* (Silham = 'dunkler Mantel'), die noch keine Herausforderung ausgesprochen oder gewonnen haben. Mit einem Sieg wird man zu den *Chalatim* (Chalat = 'Ehrenmantel') gezählt. Die *Fenneqim* (Fenneq = 'Wüstenfuchs') sind bereits regional in Fasar berüchtigt, die *Fessirim* (Fessir = der 'Listige') haben sich im tulamidischen Raum einen Namen gemacht, und die wenigen *Schelaschachim* (Schah / Schach = 'Herrscher', Schelach = 'Gesetz') gelten in der Gilde als die Größten ihrer Kunst.

Vorsteher der Beni Fessiri ist momentan ein wahrhaft von Phex gesegneter Taschendieb mit dem Decknamen Dscherman ('Greif'). Jeder Phex-Jünger erstelt als Ergänzung zu seiner Tracht mit seinem Beitrittsbolus ein silbernes Siegel, auf dem ein von ihm erwähltes Symbol dargestellt wird. Damit verbunden wird ein passender Name gewählt.

ZUSÄTZLICHE GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Herausforderung: Sei wagemutig und suche die Herausforderung deiner Fähigkeiten. Denn das Leben ist eine Herausforderung, und nur der Beste erhält Phexens Augenmerk.

NACHTRÄGLICHER BEITRITT ZUR DIEBESGILDE BENI FESSIRI

Voraussetzungen: MU 13; wenigstens zwei Talente aus der folgenden Liste mit einem TaW von 8: Taschendiebstahl, Klettern, Schlösser Knacken, Sich Verkleiden oder Überreden

Modifikationen: Verpflichtungen (gegenüber der Gilde); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Mitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern typischer Diebestalente.

DIE STERNSCHATTEN

Anhänger dieser Gruppe sind selbst in der Phex-Kirche geheimnisumwoben. Man sagt, sie töten im Namen des Phex und gehen gegen Feinde wie Paktierer und Dämonen Tasfarels vor, was sie immer am Rand der Versuchung balancieren lässt. Niemand kennt sie, und möglicherweise handelt es sich bei ihnen um ein gekonntes Täuschungsmanöver der Kirche (*Größe*: sehr klein; *Wappen*: ein fünfzackiger grauer Stern auf schwarzem Grund).

Angeblich wurde der Orden der Sternschatten schon zu Bastrabuns Zeiten gegründet, um im Namen des Feqz gegen magiebegabte Echtenwesen vorzugehen und diese gezielt auszuschalten. In einem tulamidischen Märchen heißt es, dass Kirbez al-Fenneq einige Getreue um sich scharte, um dem schuppigen Feind auf diese Weise die Stirn zu bieten. Ein weiterer vermuteter Sternschatten war Jirtan Orbas, der einstige Graue Vogt Gareths, der im Jahre 795 BF die Macht in Phexcaer an sich riss. Es gibt ausführliche Listen mit den Ordensmeistern, die sich alle widersprechen und meist berühmte Persönlichkeiten ihrer Zeit enthalten. Über den genauen Werdegang des Ordens ist nichts bekannt, doch sein Symbol ist auch in der heutigen Zeit immer wieder an manchen Tatorten zu finden. Unerkannt soll der Orden schon des Öfteren in die Geschichte Aventuriens eingegriffen haben: Das prominenteste Opfer ist angeblich Fran-Horas.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN STERNSCHATTEN

Es gibt keine Sternschatten, der Orden existiert nicht, und es ist noch nicht einmal sicher, ob es ihn jemals gegeben hat. Allerdings ist dies nur den wichtigsten Nachtschatten bekannt, und es gehört zu ihren Aufgaben, die Illusion der Existenz dieses Ordens aufrechtzuhalten.

Es ist üblich, dass Phex-Geweihte die Existenz der Sternschatten dementieren – auch wenn gar nicht danach gefragt wurde. Andererseits erzählen sie unter der Hand oft Geschichten über den Orden. Unglücksfälle, natürliche Tode und ungeklärte Morde, die ins Bild passen, werden dem Orden zugeschrieben. Mitunter legen Eingeweihte sogar gezielt falsche Spuren, die auf den Orden hindeuten.

DER WEG IST DAS ZIEL – DIE KIRCHE DES AVES



AVES FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Reise, Wanderschaft, Suche, Pilgerfahrt, Seefahrt, Entdeckungen, Schicksal, Abenteuer, Reiten, Handel

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: überall in Aventurien spärlich, am bekanntesten in den Tulamidenlanden, im Lieblichen Feld und auf den Zyklopeninseln

Weltliche Aufgaben: Pilgerzüge leiten, Reisesegen erteilen, Weg- und Reisebeschreibungen verbreiten, Wanderern weiterhelfen

Wichtige Tempel: Fasar, Teremon, Gareth, Belhanka, Khunchom

Feiertage: 24. Phex (Glückstag), Tag des Aufbruchs (je nach Region und Klima unterschiedlich, z. B. nach der Schneeschmelze oder beim Aufbruch / bei der Rückkehr der Zugvögel)

Sternbild: Aves (Wandelstern)

Beinamen: Herr des Horizontes, Fröhlicher Wanderer, Unsteter Pilger, Weber des Schicksals (selten)

Heilige Talismane und Artefakte: Alveransfeder, Lapislazuli-Flöte

Heilige Orte: ganz Aventurien

Orden und Laienbünde: Gemeinschaft der Freunde des Aves

Sinnbilder: 'Aves-Jünger' (sowohl Schimpfwort für Herumtreiber wie anerkennende Bezeichnung von Weitgereisten); 'Aves suchen gehen' (aus Fernweh auf und davon ziehen); 'Aves' Spuren folgen' (die Welt bereisen)

Heilige Tiere: Paradiesvogel, Pfau

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Gelb, fast immer in Kombination mit Blau, Rot und Grün; keine Pflanze wird ausschließlich dem Aves heilig angesehen, aber als nützliche Pflanzen für die Reise gelten unter anderem: Conchinesis (gegen Sonnenbrand), Egelschreck (vertreibt Parasiten), Hiradwurz (gegen Schlangengifte), Neckerkraut (gegen Kerkerseiche (irdisch: Skorbut)) sowie die auf Reisen praktischen Pflanzenprodukte Oragal und Zunderschwamm; Steine: Aventurin und Lapislazuli

Opfergaben: Fundsachen von der Reise, Reise- oder Seekarten von bislang nicht oder schlecht kartographierten Gebieten, Pilgerreisen, Mitbringsel aus großen oder heiligen Städten, Bilder oder Andenken, typische Handelswaren bereister Regionen, bunte Steine

Politischer Einfluss: sehr gering (als kirchliche Gemeinschaft)

Hierarchie innerhalb des Glaubens: keine

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr groß

Feindbilder: erzwungene Ansässigkeit, Feindseligkeiten gegen Fremde, in gewissem Sinne: übermäßiger Missionierungsdrang

Lehre der Kirche: Der Weg ist das Ziel.

Jenseitsbild: an Aves' Seite über die Länder ziehen, um alle Regionen Deres kennen zu lernen.

Menschenbild: Wer sich mit dem begnügt, was er kennt, lebt nicht. Allein wer mutig auf den Horizont zuschreitet, ohne zu wissen, was der nächste Tag bringt, wer das Leben genießt und sich selbst entdeckt, der lebt.

Weltbild: Dere ist so vielfältig und interessant, dass man stets neue Bekanntschaften und Entdeckungen machen kann und sollte.

Stärkstes Argument: »Hätte es keine Entdecker gegeben, säßen wir alle immer noch im Guldland.« (für Tulamiden: »... im Raschtulswall und würden Ziegen zählen.«)

Lebensinhalte der Gläubigen: pausenloses Reisen

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Die ansässige Bevölkerung hat wenig Verständnis für die unsteten Aves-Priester, ist sie doch entweder unfrei oder durch Handwerk oder andere Pflichten an einen Ort gebunden. Besonders der Adel beäugt die Aves-Jünger misstrauisch, da diese bisweilen die Leibeigenen zur Flucht ermuntern.

VOM WESEN AVES'

Der freie Sohn Rahjas und Phexens ist der Schirmherr der Abenteurer, Glücksritter und Entdecker. Sein Tier ist der Paradiesvogel, und sein Lied lockt die Abenteurer in die Ferne und die Seefahrer aufs Meer. Er gilt als Erfinder von Schiff und Segel ebenso wie von Sattel und Zaumzeug. Nicht nur soll er der Stammvater aller Aventurier sein, sondern bis in unsere Zeiten immer wieder Heldensöhne und -töchter mit Sterblichen gezeugt haben. Denn Aves hat die List seines Vaters und die Leidenschaft seiner Mutter geerbt, und beides vereint er gerne zu amourösen Abenteuern.

DIE KIRCHLICHE GEMEINSCHAFT DES AVES

Bei der Aves-Gemeinschaft kann man kaum von einer Kirche im eigentlichen Sinne sprechen. Zwar gibt es Tempel in Gareth, Fasar und Teremon, die Aves geweiht sind, sowie entsprechende Schreine in manchen Rahja-Tempeln (etwa in Khunchom), doch die meisten Priester folgen dem Weg, der Aves heilig ist: der Wanderschaft. Dabei fühlen sie sich den anderen Wanderern und Abenteuern verpflichtet; man hilft einander weiter, reist einige Tage miteinander, trennt sich schließlich wieder und vertraut darauf, dass Aves eines Tages die Pfade wieder miteinander verbindet.

Es gibt keine einheitliche Darstellung Aves': Oft wird er als bunt gekleideter Mann dargestellt, der die Kennzeichen eines Wanderers trägt (Wanderstab und Rucksack), dazu eine schillernde Hutfeder und eine Aves-Flöte. Manchmal stellt man ihn dar, wie er am Ruder eines Schiffs steht und den Blick in die Ferne schweifen lässt. Es gibt jedoch auch Bilder, die ihn auf einem Paradiesvogel reitend zeigen. Eine Darstellung in Fasar zeigt ihn am Steuer eines von Vögeln gezogenen 'Himmelswagens'.

Die Farbenpracht des Paradiesvogels symbolisiert die Vielfalt der Welt. In Horoskop und Astrologie steht der kleine Wandelstern Aves für offenbarte Gefühle, Spontaneität, unüberlegtes Handeln und un-



Die Geweihtenschaft des Aves kennt unzählige Geschichten, in denen Aves als junger Mann oder junge Frau durch Aventurien reist. Sei es, dass er den Handwerksmeister mit dem unwiderstehlichen Spiel seiner Flöte auf die weite Wanderschaft lockt oder als Außenstehender in einen kleinen Ort kommt und dort Ereignisse anstößt, die die Ansässigen ohne diesen kleinen Hinweis nicht gewagt hätten zu beginnen. Der Wanderer kehrt immer die geheimsten Wünsche mit List und Freude zu Tage, und nichts ist mehr, wie es war, wenn er weitergezogen ist.

begrenzte Freiheit. Der Stein Lapislazuli ist Aves heilig. Er gilt als Schutzstein der Seeleute und Abenteurer, weist den Reisenden den Weg und vermag – der Legende nach – durch seine Kraft Unglücksfälle zu verhüten.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

So unstet wie die Geweihtenschaft Aves' ist, so wechselhaft können auch Rang und Stand in der Kirche des Paradiesvogels der Götter sein:

Novizen: Ein *Weltsuchender* zieht meist an der Seite seines Lehrers durch die Welt und lernt, was für einen Reisenden wichtig ist.

Akoluthen: Es gibt keine niederen Weihen im Aves-Kult, jedoch den Akoluthenstatus als seltene Ehrbezeichnung für Wanderlustige, die sich 'in Abenteuer begeben, um des Abenteuers wegen'. Dass von dieser Ehre geldgierige Söldner oder ähnliche 'Glückssucher' ausgeschlossen sind, versteht sich von selbst.

Priester und Tempelvorsteher: Ein Geweihter ist üblicherweise ein Wanderer. Nur wenige Geweihte entschließen sich, in einem Tempel Dienst zu tun. Meist sind dies ältere Geweihte, deren Beine nicht

WEIHEGRADE		
Funktion	Titel	Abzeichen
Novize	Weltsuchende(r)	keines
Akoluth	Zugvogel	hölzerne oder bronzene Flöte
Wanderpriester	Zugvogel	silberne Flöte
Tempelpriester	Weltsehende(r)	goldene Flöte
Patriarch	Weltwandelnde(r)	Lapislazuliflöte

mehr dazu taugen, die Welt zu durchwandern – erst dann nehmen sie die Bürde auf sich, andere zu unterweisen und zu weihen, anstatt selbst die Welt zu sehen.

Der Weltwandelnde: Das Amt des höchsten Geweihten zu Fasar wird auf keine spezielle Dauer festgelegt. Es währt so lange, bis wieder das Fernweh erwacht und er sein Amt an einen gerade verweilenden Geweihten überträgt. (Somit ist der Aves-Kult neben Rahja, Phex und Tsa eine der wenigen Kirchen, in denen ein Spieler-Held – befristet – Kirchenoberhaupt werden kann.)

DIE TEMPEL

In einem Tempel des Aves geht es zu wie in einem Taubenschlag. Reisende kommen, erbitten den Segen für die Reise, nehmen Einsicht in die vorhandenen Kartenwerke und gehen ebenso unzeremoniell, wie sie gekommen sind. Doch es gibt nur wenige feste Tempel, der üblichere Ort der Andacht ist das Lagerfeuer (oder das Gasthaus, meinen einige Spötter) des Reisenden. Es gibt eine größere Anzahl kleiner mobiler Schreine, mit denen die Geweihten über die Lande ziehen. Man sagt von ihnen, dass sie nahezu nie den gleichen Weg zweimal fahren und deswegen sehr selten an einen Ort zurückkehren, wenn sie ihn einmal verlassen haben. Gerade diese bei vielen Gauklerfamilien geschätzten bunten Kastenwagen sind den Landesherren üblicherweise ein Dorn im Auge, da die Priester im Ruf stehen, die Bauern zur Landflucht anzustacheln.

DER AVES-DIENST

Zeremonien zur Anrufung des Halbgottes Aves sind meist sehr schlicht. Oft finden Gottesdienste gar auf der Wanderschaft oder im Pilgerzug statt, und auch im Tempel beinhalten die Andachten meist Schritte und symbolische Wanderungen. Die Seher des verborgenen Pfades versuchen, die Pfade der Zukunft mit Meditationstechniken zu ergründen.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Aves-Geweihte lassen sich nicht in starre hierarchische Strukturen und die höfische Gesellschaft mit all ihren Riten und Normen einpassen – einigen Fraktionen gelten ihre Ideale gar als gefährlich demokratisch. Sie versuchen, Konflikte mit Recht und Gesetz zu meiden, werden jedoch oft als 'Mäusefänger' beschimpft, die das Volk mit aufreißerischen Reden vom Felde locken. Dennoch sind sie gern gesehene Gäste an der Tafel so manches Adligen, dem Geschichten aus fernen Reichen eine interessante Kurzweil bereiten und der einem Geweihten eher traut als (anderen) umherziehenden Abenteurern.

Die Gefolgschaft Aves' sieht es als ihre Aufgabe an, einem jeden von den Wundern der Welt zu erzählen, um etwas Farbe in den grauen Alltag zu bringen. So mancher ist so schon

selbst zum Abenteurer geworden, weil solche Reden in ihm Fernweh entfacht und seine Abenteuerlust erweckt haben.

DER AVES-KULT IM SPIEGEL DER KULTUREN

Ähnlich unstet wie die Anhänger des freien Gottes sind auch seine Kulte. In den meisten Fällen lässt sich schon wenig über regionale Besonderheiten sagen, da viele Schreine beweglich sind (s.o.). Dennoch gibt es eine Reihe an Unterschieden: So übernimmt er bei den Tulamiden viele Aspekte, die andernorts eher seinem Vater Phex zugesprochen werden – etwa den Handel (**Erste Sonne 41f.**). Die meisten Anhänger hat er wohl unter den Zahori, und auch unter den norbarischen Männern ist er recht angesehen.

Im Mittelreich wiederum erküren ihn hauptsächlich Gesellen auf der Walz zum Patron ihrer Reise (nicht ihres Handwerks!), und die Vagantenbewegung im Horasreich preist ihn zusammen mit Nandus als Schirmherrn der reisenden Studiosi. In Belhanka schließlich wird er von einigen Magiern als Schutzpatron der magischen Bewegung gesehen.

STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Neben den *Zugvögeln* gibt es jene Priester, die Aves als Gott des Schicksals betrachten, der die Wege der Menschen miteinander verflucht. Die *Seher des verborgenen Pfades* glauben an die Möglichkeit, diese Schicksalsfäden zu erkennen und danach zu handeln – und so mit eigenen Taten den Lauf der Welt zu verändern. Neben diesen beiden Gruppen gibt es noch die *Stillen Wanderer*: Geweihte, die in normaler Wanderkleidung durch Aventurien ziehen und kaum als Aves-Priester zu erkennen sind und so im Stillen Aves' Werk tun, ganz der Heimlichkeit des göttlichen Vaters Phex gemäß (oft jedoch auch auf Rahjas Spuren).

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Da die Kirche des Aves wechselhaft wie seine Anhänger ist und ein Posten, kaum dass man sich den Namen seines Trägers hat merken können, auch schon wieder neu besetzt wird, gibt es nicht viele 'große Namen' in der Aves-Kirche.

Der weißhaarige **Udilor**, der einstige Vorsteher des Aves-Tempels in Gareth, hat schon viele Flüchtlinge geordnet aus den Wirren des Krieges in Sicherheit geführt. Seit einiger Zeit hält sich außerdem hartnäckig das Gerücht von **Avatas der Bunten**, die in hilflosen Situationen Eingeschlossene vor ihrem dunklen Schicksal – sei es nun ein Feuertod in einer brennenden Stadt oder einem Wald oder ein Dorf, das vom Feinde eingeschlossen ist – bewahrt, indem sie sie mit

den Tönen ihrer Flöte leitet und ihnen einen Ausweg weist. Und so mag es geschehen, dass in den Schwarzen Landen ein Dorf, das geschliffen werden sollte, bar jeden Lebens vorgefunden wurde oder man nach einem Unglück in den niedergebrannten oder überspülten Stätten keine Überreste von Toten fand. Jene derart Geretteten berichten später von einer jungen Frau, die "plötzlich da war" und die Hilflosen mit dem Spiel ihrer Flöte über scheinbar ungangbare Wege leitete. Stets fehlen aber am Ende der Reise einige wenige, die, so glaubt es das Volk, von Avatas mit auf ihre Reisen genommen wurden.



HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Das bedeutendste Artefakt des Aves-Kultes ist das **Nest des Paradiesvogels**. Der Vogel wird denjenigen auf seinem Rücken über die Welt tragen, der es zuerst erreicht. Einer Legende nach liegt es an dem Punkt Deres, der als letzter von einem Menschen entdeckt wird. Alle Aves-Geweihten suchen nach ihm und tragen dazu bei, es zu finden, denn zuvor muss ja schließlich die ganze Welt erforscht werden.

Die **Alveransfeder** (eine anderthalb Schritt lange Schwungfeder in hundert schillernden Farben) soll Aves' Reitvogel entstammen und wird im Teremoner Tempel aufbewahrt. Mit ihr wird der Segen über jedes Schiff erteilt, das von dort gen Gildenland segelt (siehe die Liturgie ÜBER DIE WOLKEN auf Seite 283).

Die **Lapislazuli-Flöte** zu Fasar ist nach alter Überlieferung ein Geschenk Aves' an die ersten tulamidischen Siedler, die den Mut hatten, ihre alte Heimat im Raschtulswall zu verlassen (und später Fasar gründeten). Um die anderthalb Spann lange Flöte aus reinstem Lapislazuli winden sich eingravierte Federn und Wellenlinien, die man als Wassersymbole oder Schlangen deuten mag. Man kann ihr Töne von überderischer Klarheit und Schönheit entlocken, die die Menschen bezaubern (siehe auch die Liturgie EIN FREUND IN ZEITEN DER NOT auf Seite 282).

HEILIGE

Viele – oft noch lebende – Entdecker und Forscher werden in der Aves-Kirche verehrt. Einen Heiligenstatus wie in anderen Kirchen gibt es jedoch nicht. Als Beispiele können dienen: Admiral Rateral Sanin der Ältere (der Entdecker Albernias), Admiral Rateral Sanin III. (begannt den *Groszen Aventurischen Atlas*), Yesatan von Eslamsgrund (vogelfrei, schrieb 996 BF das feudalkritische *Wider Fron und Lehen*), Kara ben Yngerymm (Autor zahlreicher Reisebe-

richte), Dhara Tuzirim (ehemalige Hauptfrau der Beilunker Reiter, schrieb 956 BF *Von Weg und Steg*), Garhelt Rorlifsdotter-Jandasdotter, ehemalige Hetfrau der Hetleute (ließ viele See- und Landkarten anlegen und sammeln), Admiral Rateral Sanin XII. (kartographierte den Perlenmeer-Raum), Deirdre Sanin X. (reiste nach Gildenland) sowie Bastan Munter (ebenfalls ein weit gereister Derograph), Ohm Follker (ein reisender Thorwaler Skalde, der seine Abenteuer in zahlreichen Liedern besingt), die Khunchomerin Feruschan Rohalsunya (entdeckte das Riesland), Bastrabun ibn Raschtul (zähmte das erste Kamel), Harika 'die Rote' von Bethana (umsegelte Dere, bereiste zweimal das Gildenland).

DIE GEMEINSCHAFT DER FREUNDE DES AVES

Die gerne als 'Aves-Freunde' betitelte Loge (mit Sitz in Vinsalt) nimmt weit gereiste Veteranen und Entdecker auf und gilt als 'Ruhmeshalle der lebenden Helden'. Sie finanziert Planung und Ausrüstung von Expeditionen, die Ausbildung von Kartographen, Geographen, Botanikern, Zoologen und Völkerkudlern und fördert die kosmopolitische Denkweise, aber natürlich reisen ihre Mitglieder auch selbst durch die Lande. Der Gemeinschaft stehen derzeit drei ältere Herren vor: der ehemalige Großadmiral Gilmon Quent, der Diplomat Ascanio Numapataupo von Malur und der bekannte Weltreisende Kara ben Yngerymm. Aber auch die Kapitänin Harika von Bethana und der Schwertkönig Raidri Conchobair waren hier Mitglieder. Die Aufnahme in die Reihen der Aves-Freunde ist eine hohe Ehre, die den berühmtesten Abenteurern, Forschern und Helden zukommt und die sich auch materiell niederschlägt: Man kann auf die eventuelle Unterstützung zukünftiger (Erfolg versprechender) Projekte hoffen und hat an einigen Orten gleich gesinnte Ansprechpartner.

DIE GEWEIHTEN DES AVES

Der Begriff 'Aves-Jünger' wird ebenso als Schimpfwort für einen Heumtreiber wie als anerkennendes Prädikat für einen Weitgereisten verwendet. Aves-Geweihte vereinen in sich die Lebenslust Rahjas (die sie allerdings weniger anderen schenken als selbst genießen wollen) und die Ungebundenheit Phexens (wobei sie List und Scharlatanerie mehr schätzen als das Erstreben persönlicher Vorteile oder angehäuften Besitz). Viele Aves-Geweihte sind der Ansicht, die Welt dehne sich in alle Unendlichkeit aus und halte mehr Wunder bereit, je weiter man reist.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Es mag sein, dass ein reisender Geweihter einen Knaben aufliest und ihm Aves' Wege zeigt. Es kommt ebenso vor, dass eine Kauffrau des Geldscheffels müde ist und etwas von der Welt sehen will und so ihre Hingabe zu Aves' Idealen in höherem Alter entdeckt.

Es gibt keine Regelzeit für die Länge des Noviziats, gewöhnlich dauert es etwa drei Jahre. Unterwegs lernt die Novizin neben Aves' Idealen auch praktische Dinge wie das Umgehen von Zollformalitäten, ein paar Bröckchen der verschiedensten Sprachen und das Überleben in der Wildnis.

Und nicht zuletzt haben sie am Ende ihrer Reise unzählige Kulturen kennen gelernt und von vielem gehört oder es mit eigenen Augen gesehen.

TRACHT

Novizen kleiden sich in ein gelbes Gewand mit einem eingestickten Paradiesvogel in Herzhöhe. Zugvögel tragen ein oft mit dem Para-

diesvogel besticktes, buntes Gewand in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb, das aus mehreren Bahnen überlappenden Stoffes besteht, so dass das kürzeste Stück blau gefärbt ist und das gelbe Untergewand die längste Stoffbahn darstellt. Als Schmuck dienen dem Geweihten bisweilen bunte, ins Haar geflochtene Bänder.

Stille Wanderer kleiden sich in die Alltagskleidung ziehender Handwerker oder Streuner, jedoch so weit es geht schmuck und gepflegt. Die Geweihte meiden unnötiges Gepäck und besinnen sich auch bei ihren Waffen auf den einfachen, oft bändergeschmückten Wanderstab und die einfache Schleuder, die nicht schwer ist und für die die Natur selbst ausreichende Munition bietet.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Überschreiten des Horizontes: Deine Heimat ist einzig die Straße. Verbleibe nie länger als nötig an einem Ort, sondern wandere weiter, dem Fremden und Ungewissen entgegen.

Ungebundenheit: Leiste keinen Eid, der deinen Willen bindet und dich am Reisen hindert. Erkenne keinen anderen Herrn als die Götter an.

Reisegefährte: Hilfe Reisegefährten in der Not.

Reiseberichte: Halte deine Reisen in Berichten fest – sei es mündlich in Versform oder schriftlich als Roman oder Reisebericht. Dazu gehört es auch, die bereisten Länder zu kartographieren. Denn alle Karten werden in Fasar gesammelt, und hier werden wir dereinst als erste erkennen, wo sich das Nest des Aves befindet. (Zwar ist die Aves-Kartothek in Fasar im Laufe der Jahrhunderte recht beachtlich angewachsen, aber da sich niemand die Mühe macht, die Karten untereinander abzugleichen oder zu korrigieren, gibt es hier auch sehr viel ungenaues,

»Frisch erwacht schnüre ich
heut mein Bündel, denn licht
grüßt mich freundlich-hell ein neuer Tag.
Hab mein Ziel nie erreicht,
meine Schritte sind leicht,
weil seit jeher das Reisen ich mag.

Refrain:

Immer der Nase nach,
mal fidel, mal gemach.
Leben ist uns Genuss,
leiden nie Überdruss.
Zög're nicht und spring auf,
neue Taten zuhauf
warten schon auf uns am Horizont.

Hab's mir nirgends verscherzt,
viele Frauen (Männer) geherzt,
weil ganz Dere die Heimatstatt mein.
Wippt die Feder am Hut,
ist mein Herz voller Mut,
dann wird Aves wie stets mit mir sein!
—Wanderlied der Aves-Jünger

phantastisches oder missverständliches Material. Wer also wissenschaftlich genaue Informationen haben will, wendet sich an die Schule der Kapitane in Khunchom oder die Kartothek der Hetleute in Thorwal.)

Zitate

»Die Götter gaben uns die Gabe zu sehen. Aves gab uns alles, um dorthin zu gelangen, wo es etwas zu sehen gibt.«
»Wenn sich die Welt nicht bewegt, musst du dich bewegen.«
»Der Horizont ist nicht das Ende. Er ist der Anfang.«

FRÜCHTE DES FELDES, FRÜCHTE DER ARBEIT — DIE KIRCHE DER PERAINE

PERAINE FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Fruchtbarkeit, Ackerbau, Heilkunst, Pflanzen, (lebende) Erde, Feldfrüchte, Kinder, Arbeit, Verantwortung, Pragmatismus, Hilfsbereitschaft

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: aventurienweit, zumeist in ländlichen Gegenden vertreten; speziell Aranien

Weltliche Aufgaben: Heilkunst und Geburtshilfe, Sicherstellung fruchtbarer Ernten und reiner Nahrung

Wichtige Tempel: Ilsur, Anchopal, Zorgan

Feiertage: Saatfest (1. Peraine), Fest der eingebrachten Früchte (1.–3. Travia)

Sternbild: Storch

Beinamen: die Gebende, die Gütige

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Sankt Therbûn (Bekämpfung von Seuchen und Krankheiten), Sankta Theria (Schutzpatronin der Heil-

MIRAKEL UND LITURGIEN

Allen Liturgien des Aves ist gemein, dass sie still und unauffällig wirken. Alle Gebete können prinzipiell stummer Natur sein, wenngleich einige Geweihte ihren Gott eher als einen ständigen Reisegefährten denn als einen 'Vorgesetzten' betrachten und daher gerne laut mit ihm 'plaudern'. Die strengen, formalistischen oder unterwürfigen Gebetsvorschriften und -positionen der Geweihtenschaft einiger alveranischer Götter sind sowohl den Zugvögeln als auch den stillen Wanderern fremd.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: IN, CH, GE, KO, Ausweichen; die Gabe *Gefahreninstinkt*; *Athletik*, *Klettern*, *Sinnenschärfe*, *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Überzeugen*, *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Wildnisleben*, *Geographie*, *Sprachenkunde*; *Handel*, *Instrumentenbauer*, *Kartographie*

Mirakel-: bewaffnete Kampftechniken, *Kriegskunst*

LITURGIEN

Die Kirche des Aves kennt folgende Liturgien:

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Frieden der Melodie, Geburtssegen, Glückssegen, Grabsegen, Göttliches Zeichen, Händlersegen, Harmoniesege, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesege, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

Grad II: Am Busen der Natur, Gemeinschaft der treuen Gefährten, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Hashnabiths Flehen, Heiliger Befehl, Hilfe in der Not, Initiation, Nimmermüde Wanderschaft, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Reisesegen, Sternenspur, Sulvas Gnade

Grad III: Exkommunikation, Exorzismus, Freundliche Aufnahme, Großer Reisesegen, Mondsilberzunge, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Aller Welt Freund, Ein Freund in Zeiten der Not, Indoktrination, Ordination, Rahjas Freiheit

Grad V: Anathema, Konsekration, Über die Wolken



kundigen), Sankta Selma (Missionierung), Sankt Parinor (Patron der Apotheker), Sankt Kedio (Kampf gegen die Rote Keuche), Sankta Lindegard (Mut gegen dämonische Feinde, reines Wasser)

Orden und Laienbünde: Therbûniten (ganz Aventurien), Dreischwesterorden (Besiedelung)

Heilige Talismane und Artefakte: Handschuh der Peraine, Honinger Tiegel, Saat des Lebens, Schale der Wundersamen Heilung, Krug der Heiligen Lindegard

Heilige Orte: Heilige Quellen von Ilsur, Perainehain von Anchopal, Insel Frühlingsstrand

Sinnbilder: Ähre (Symbol für Wachstum und Nahrung), Jahreszeiten (Darstellung des Kreislaufes aus Wachsen und Vergehen), Storch bzw. Ibis (Lage eines Nestes zeigt an, wem Peraine gewogen ist)

Heiliges Tier: Storch, Ibis (im Süden)



»Heilige Mutter, wir sind dein Samen.
Lass uns erblühen in der ganzen Welt
und dereinst in deinem Heiligen Garten,
für alle Ewigkeit. Es sei!«

Ziele der Kirche: Ausrottung von Seuchen, Errichtung fruchtbarer Landwirtschaft in Öden, Gedeihen und Wachstum durch Arbeit sichern

Jenseitsbild: Peraines Garten (Wiedererstehung im Garten, ewiges Leben, von Peraines süßen Gaben gestärkt)

Weltbild: Sät und erntet, wächst und gedeiht!

Menschenbild: Der Mensch ist vergänglich, aber er legt die Saat für künftige Generationen.

Stärkste Argumente: »Man kann die Pflanze herausreißen, doch der Samen ist bereits gesät.« – »Wer nicht sät, erntet nicht.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Harte Arbeit wird von Peraine durch eine gute Ernte belohnt.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Peraine steht hoch in der Gunst der Bevölkerung ländlicher Gegenden, verkörpern ihre Ideale doch für die Menschen eine sichere Zukunft.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»In der Zeit nach dem Anbeginn hatten die Götter den Menschen viele Geschenke gegeben, um sie über alle Tiere zu erheben. Aber die Menschen, so sie doch sprechen und schreiben und Waffen gebrauchen konnten, lebten trotz alledem nicht besser als Wolf oder Luchs. Wie diese hetzten sie wüst hinter allem essbaren Getier einher oder knabberten dankbar die süßen Beeren von den Ranken. Da kam die holde PERaine, um sich der Menschen zu erbarmen. Sie lehrte sie, von den giftigen und unnützen die nahrhaften Pflanzen zu scheiden und diese zu hegen und nach klugem Plan auf die Felder zu stellen. Ja, sie zeigte den Menschen gar, welche Kräuter mehr tun können, als nur den hungernden Magen zu füllen, denn PERaine liebt die Menschen und will nicht, dass sie sich mit Krankheit und Mühsal zu sehr belasten.

So wie PERaine es tut, soll auch der Mensch das Leben hüten, und seine Pflege soll den Pflanzen und Tieren und den Menschen gelten.

Ein erfülltes Leben voll guter Taten ist wie ein recht bestelltes Feld: ein Schatz für sich. Und wenn für den Menschen der Winter seines Lebens anbricht, so wird PERaine ihn in ihren Garten holen und ihm ewige Blüte schenken.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

»So gütig Peraine auch mit jeder Kreatur ist, auch sie straft Ungläubige und Frevler. Wo Efferd Fluten schickt und Ingerimm Feuer schleudert, sendet Peraine Dürren über das Land und schlägt Frevler mit Krankheiten. Doch ihre Strafen darf man niemals mit dem Wirken der Herrin der Plagen verwechseln, bei denen Chaos, Tod und Sieche im Vordergrund stehen.«

—Auszug eines anonymen Briefes, gefunden im Nachlass von Jekla, Peraine-Geweihte im Svellitland, verstorben 1022 BF

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Grün in allen Schattierungen (heraldisch verwendet die Kirche Grün und Silber), gelegentlich Braun; Pflanzen: Apfelbaum, Knoblauch, Arange (Perainapfel; irdisch Apfelsine), Zwiebel, Lauch; Stein: Achat

Opfergaben: Obst, Feldfrüchte, Pflanzen

Politischer Einfluss: gering (von den Ambitionen her sehr gering, aber erfahrungsgemäß wird auf das Wort der Peraine-Geweihten in sehr ländlichen Gegenden großer Wert gelegt), in Aranien teilweise deutlich höher

Hierarchie innerhalb des Glaubens: gering (jeder wird stets nach seinem Handeln beurteilt)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr groß (aufgrund der Verpflichtung, jeder Kreatur zu helfen), dabei missionarisch (z.B. am Rande des Orklands)

Feindbilder: Krankheiten, unnatürlicher Verfall und Vergiftung des Landes, Vernachlässigung von Hilfsbedürftigen, Verschwendung von Peraines Gaben, Prunk, Hochmut

Lehre der Kirche: Bescheidenheit und Fleiß, Barmherzigkeit und vor allem: Nicht reden – handeln!

DIE KIRCHE

Auch wenn der Kult – bedingt durch seine aventurienweite Verbreitung – unzählige Ausprägungen und Formen kennt, so kann man diese verallgemeinernd zu zwei Tendenzen zusammenfassen: die mystifizierenden und philosophierenden Einzelgeweihten, die vornehmlich in den Städten des Lieblichen Feldes und des Mittelreichs präsent sind, und die pragmatische Ausrichtung der ungleich größeren, ländlichen Geweihtenschaft.

Die Mystiker betrachten den Kreislauf des Wachstums, der die Jahreszeiten widerspiegelt. Das Zusammenspiel der Kräfte des Bodens, des Himmels und der Elemente bestimmt über das Wachstum von Pflanzen, so leiten die Mystiker ein Prinzip für die Funktionsweise des ganzen Weltenzyklus' her. Auch der Mensch kann nur dann prächtig gedeihen, wenn er im Einklang mit den ihn umgebenden Mächten steht. Er muss sich der Liebe und Pflege, dem Schutz Peraines ge-

wahr werden, um ein fruchtbares Leben zu führen. Diese Thesen und Überlegungen stoßen gerade bei der ländlichen Priesterschaft auf Skepsis, die es als oberstes Prinzip ansieht, hart zu arbeiten, um reiche Erträge einzubringen. Und letzten Endes sind sie der Ansicht, dass die Tat mehr wiegt als das Wort. Aus der Politik hält sich die Priesterschaft der Peraine in aller Regel heraus. Man hält es für zwecklos, Ursachen zu hinterfragen, und nimmt Entwicklungen wie eine Laune der Natur hin, aus der es gilt, das Bestmögliche zu machen.

AUS DER (PEVEREN) KIRCHENGESCHICHTE

Der Glauben an Peraine lässt sich bis in die Zeit der güldenländischen Siedler zurückverfolgen, allerdings ist nicht überliefert, wo sich das erste Heiligtum befand. Zudem wurde der Hauptsitz der Kirche über die Jahrtausende einige Male verlegt. Ein Beweis für Peraines Macht zeigt sich im Hain von Anchopal, den die Göttin auf wundersame Weise im Jahr **223 BF** erschuf, um dem Vorrücken der Gorischen Wüste Einhalt zu gebieten.

Als **927 BF** in Zorgan die furchtbare Pocken-Epidemie wütete, der über die Hälfte der Bevölkerung zum Opfer fiel, verlegte Eslamin Phraisop den Haupttempel in die Stadt, und es gelang, die Seuche zu beenden.

Durch eine Pilgerfahrt Leatmon Phraisops d.Ä. wurde auch das Wüten der Roten Keuche **1019 BF** im Dröler Raum beendet. Derselbe Diener des Lebens konnte im **Tsa 1021 BF** durch ein Wunder den Staatsstreich Dimionas in Aranien verhindern. Die Paktiererin rächte sich jedoch und sandte Meuchler, die am **30. Peraine 1021 BF** Leatmon und seine gesamte Familie töteten – nur der junge Großneffe Leatmon der Jüngere überlebte durch Peraines Wirken.

1029 wechselte erneut der Hauptsitz des Peraine-Tempels, diesmal ins tobrische Ilsur, das just einem Angriff Xeraans standgehalten hatte. Seine Leibgarde, die *Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith* wurde bei dem Angriff von der Göttin erlöst, die Seelen der gemarteten Legionäre wurden dem Griff der Dämonen entrisen.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Innerhalb der Peraine-Kirche gibt es keine komplexe Hierarchie, denn die Tempel der fruchtbaren Göttin stehen in der Regel nur in Städten, wo man sich der Krankenpflege widmet. Auf dem Land werden die Schreine, die in nahezu jedem Weiler zu finden sind, zwar auch von Geweihten betreut, diese sind jedoch in tatkräftiger Mission unterwegs. Bei der Feldarbeit, bei Viehgeburten, bei Entbindungen und im Falle von Krankheiten stehen sie der Bevölkerung mit Rat und Tat zur Seite. Nach einigen Sommern ziehen die Geweihten – üblicherwei-

se in Begleitung ihrer zumeist vielköpfigen Familie – weiter. Andere Priester leben seit Generationen am selben Ort. Da es kaum einen Unterschied gibt, steht der **Hüter der Saat**, der Tempelvorsteher, auch kaum über der einfachen Geweihten.

Der **Diener des Lebens** steht der Kirche vor, und schon seit Menschengedenken liegt das Amt des Oberhauptes in der Hand der Familie Phraisop. Doch seit dem Attentat Dimionas lebt nur noch ein einziger Abkömmling dieser traditionsreichen Sippe.

In Regionen, die der besonderen Fürsorge bedürfen, werden die so genannten **Pfleger des Landes** vom Diener des Lebens eingesetzt. Sie führen die Geweihten der Region und koordinieren die Aufbauarbeit. Zur Zeit gibt es solche Ämter in den Regionen Svelltland, Greifenfurt, Tobrien, Nostria und Andergast sowie in der 'Wildermark', dem vom Jahr des Feuers verheerten Teil Darpatiens.

Die Peraine-Kirche kann traditionell auf viele Laiendiener zurückgreifen, die den Geweihten hilfreich zur Seite stehen (beispielsweise bei der Pflege der Schreine), aber nur wenige von ihnen erhalten die mindere Weihe zum Akoluthen (darunter insbesondere Wundärzte und Hebammen). Vielfach nämlich wird der Wunsch zurückgewiesen, da die Kandidaten nicht genügend Arbeitsbereitschaft an den Tag legen. Die Kirche würde niemals jemanden zum Dienst an der Göttin zwingen. Vielmehr treffen sich hier verantwortungsbewusste Dere-Bewohner, die zupacken können, gern körperlich arbeiten, denen pragmatisches Denken meist nicht fremd ist und die das Herz am rechten Fleck tragen.

Unter den Novizen, die **Knechte der Göttin** genannt werden, finden sich erwartungsgemäß viele Jungen und Mädchen von geringem Stand. Peraine ist keine Göttin des Adels, sondern der Bauern, auch der Leibeigenen. Um Peraine gnädig zu stimmen, gibt der Herr bisweilen einige Untertanen frei, um ihnen das Noviziat zu ermöglichen.

DER PERAINE-DIENST

Pompöse Gottesdienste wird man in einem Peraine-Tempel nicht miterleben können. Wie auch das alltägliche Leben ist der Dienst, der zumeist am Abend nach vollbrachtem Tagwerk gehalten wird: einfach, schlicht und dennoch genussvoll. Rituelle Gesänge sind hohen Feiertagen vorbehalten, wie dem Erntefest oder auch der Weihe neuer Priester. Lieber sitzt man mit einem Glas guten Apfelmoss bei wärmendem Feuer oder in den letzten Strahlen der Abendsonne beisammen, genießt die kurze Ruhe nach getaner Arbeit und lässt den Blick zufrieden über das vollendete Tagwerk streifen.

Anlässlich des Saatesfestes und des Erntefestes finden Prozessionen statt, in denen Priester und Gläubige in buntem Schmuck rituell auf die Felder ziehen oder von ihnen mit der Ernte zurückkehren. Zum Erntefest zieht es auch zahlreiche Bauern in den nächstgelegenen Tempel. Dort werden Dankgottesdienste abgehalten, man spendet von den Erträgen und feiert – in guten Jahren zumindest – fröhlich die Einbringung der Ernte. Am Saatesfest segnen Peraine-Geweihte die Werkzeuge der Bauern und führen sie auf die Felder.

TALISMANE UND ARTEFAKTE

Angeblich vom Urahn der Familie Phraisop aus dem Güldenland mitgebracht, finden sich schon in frühesten Quellen Aufzeichnungen über den hellgrünen **Handschuh der Peraine** aus Atlas-Seide. Mit ihm ist es der Geweihten möglich, unbekannte Pflanzen durch Berührung einordnen zu können. Mehr noch, die Berührung giftiger Teile verursacht ein abstoßendes Gefühl, bei nützlichen bzw. heilsamen Bestandteilen ist es ein Gefühl der Harmonie. Aufbewahrt wird der Handschuh im Zorganer Tempel.

Der **Honinger Tiegel** ist eine Reliquie der Heiligen Theria ni Ulghain, ein Töpfchen mit Waldhonig, das die Heilige eines Tages fand.

WEIHEGRADE

Funktion	Titel	Tracht
Novize	Knecht der Göttin	einfache grüne Kutte
Akoluth	Diener der Ähre	Schärpe mit Ährenstickerei
Priester	Meister der Ernte	grüne Robe, Überwurf mit geschlitzten Ärmeln, Ährenstickerei auf der Brust
Praetor	Hüter der Saat	Robe, Überwurf plus unbestickte Stola
Erzpraetor	Pfleger des Landes	Robe, Überwurf plus bestickte Stola (Motive: Ähren, Storch)
Patriarch	Diener des Lebens	Robe, Überwurf plus bestickte Stola (Motive: Ähren, Storch)

DAS SAATFEST

»Früh am Morgen wurde ich durch reges Treiben im Haus meiner Gastgeber geweckt. Die Sonne war noch nicht aufgegangen, die Felder rings um das Dorf lagen im dunklen Dämmer. Doch jedermann war auf den Beinen. Karren wurden aus der Scheune gezogen, die Pferde wurden angespannt, Mädchen flochten ihnen bunte Schleifen in die Mähne. Mir wurde klar, warum die Knechte am letzten Abend das Werkzeug poliert hatten. Heute ist Saatfest!

Schnell stand ich auf und warf mir das Gewand über. Das ganze Dorf versammelte sich vor dem PERaine-Schrein, mit Karren, Ochsen und allerlei Gerät. Mit dem ersten Sonnenlicht trat die Priesterin hervor, angetan mit einem einfachen, satt grünen Ornat.

„Ein neues Jahr hat begonnen, die Welt erwacht zu neuem Leben!“, sagte sie, streute zerstoßene Kräuter in einen Eimer und rührte das Wasser um. Dann begann sie, Menschen, Tiere und Geräte mit dem Wasser zu besprengen. „Möget ihr alle Werkzeuge der gütigen Herrin sein und den Boden bereiten, aus dem die Frucht des Lebens wachsen wird.“

Flankiert von zwei jugendlichen Dienern, die bunte Banner trugen – auf einem die Ähre, auf dem anderen der Storch –, schritt die Geweihte fort in Richtung Felder. Die Dörfler folgten ihr singend in einer Prozession. Dieser Cantus klang für mich nicht wie ein ritueller Gesang, mehr wie ein Bauernlied, deutlich mundartlich gefärbt.

Ich war erstaunt über die einfachen Rituale, denn das Saatfest ist einer der höchsten Feiertage der PERaine-Gläubigen.«

—aus einem Brief des Hesinde-Geweihten Artanio von Vinsalt, datiert 2. Peraine, 1010 BF, Appelhof

Wird der Honig einer Speise beigemischt (oder in einem Getränk aufgelöst), kann er selbst unheilbar Kranke auf den Weg der Gesundheit zurückführen. Der Tiegel ist der Fokus für den SEGEN DER HEILIGEN THERIA, eine Liturgie des VI. Grades.

Die Herkunft der **Saat des Lebens** ist unbekannt. Erstmalige Anwendung fand sie, als bei der Gründung Ilsurs zur Zeit der Priesterkaiser ein Feld mit dieser Saat angelegt wurde. Weitere Felder wurden in der Nähe von Al'Anfa und bei Selem ausgesät. Letzteres wurde allerdings während des Khömkriegs 1008 BF verwüstet und verlor die Fähigkeit, unabhängig von Boden und Wetter fruchtbare Pflanzen hervorzubringen. Nur der Diener des Lebens kann die Aussaat vornehmen und bei der Zeremonie die Art der Pflanze bestimmen, die wachsen soll.

Wenn man den Überlieferungen glaubt, dann ist die **Schale der Wundersamen Heilung** das älteste Artefakt Peraines, denn Los erschuf es aus sich selbst, damit Peraine versuchen konnte, die sterbende Sumu wieder zu beleben. Die Spur dieses mythischen Gefäßes verliert sich, es soll im Tausendgrünen Tempelhain verborgen sein, dessen Lage gleichfalls unbekannt ist. Das Abbild der Schale aber kann man als Sternbild des Kelches am fernsten Südhimmel erkennen, das in der Sternkunde für Schicksal und Bestimmung steht.

Erst kürzlich wurde ein weiteres Artefakt entdeckt, der **Krug der Heiligen Lindegard**. Wasser, das man in ihn hineinfüllt, gewinnt heilende Kräfte und lässt Pflanzen wachsen. Der Krug ist der größte Schatz des neuen Ilsurer Haupttempels des Kultes.

Wer mittels Liturgie den Krug beschwört, erhält Wasser aus den **Heiligen Quellen von Ilsur**, die in der Lage sind, die schwersten Verletzungen zu kurieren. Seit Ilsur Zentrum des Kultes wurde, pilgern jedes Jahr hunderte Gläubige zu den Heiligen Quellen.

Vor der tobrischen Küste hat sich in den letzten Jahren eine kleine Insel gebildet, **Frühlingsstrand**. Dort lebt eine Baumnymphe, die von der Göttin Peraine erleuchtet ist und Besuchern Orakel liest. Die Früchte des dort wachsenden Apfelbaumes gelten als sehr nahrhaft.

Der **Perainehain von Anchopal** ist ein Schutzwall gegen die Gorische

Wüste. Peraine schuf ihn in der Nacht auf den 27. Peraine 223 BF. Der Hain ist ein beliebter Pilgerort für Gläubige aller Völker.

Weitere wichtige Pilgerorte des Peraine-Kultes sind das Therbüniten-Kloster in Nasir Malkid und das Haus des Ordens in Therbüns Geburtsort Malkid in Almada.

HEILIGE UND ALVERANIARE

In zahlreichen Städten Aventuriens finden sich Schreine und Altäre zu Ehren des **Heiligen Therbün von Malkid**, dem Gründer des Therbüniten-Ordens. Die Heilige **Theria ni Ulghain**, Schutzpatronin der Heilkunst, genießt ebenfalls aventurienweite Bekanntheit. Dagegen sind die Heilige **Selma von Arimont**, eine Missionarin, die von Oijanihas (einem Waldmenschenstamm) zu Tode gejagt wurde, und der Heilige **Parinor**, ein Apotheker, der bei dem Versuch, in der Dämonenbrache Knoblauch anzubauen, sein Leben ließ, nicht jedem Aventurier bekannt. Sie werden nur von einzelnen Berufszweigen als Schutzpatrone verehrt. Erst seit kurzem zählt **Sankta Lindegard** zu den Heiligen. Sie lebte zur Zeit der Magierkriege in Tobrien, dank ihres Mutes konnten sich die Bewohner eines ganzen Dorfes vor dem Krieg retten. Der **Heilige Kedio**, ein Magier, der während der Erforschung der Roten Keuche starb, wurde erst vor wenigen Jahren heilig gesprochen, wird aber nur in seiner Heimat Darpatien und im südlichen Horasreich verehrt, in dem die Seuche wütete.

DER PERAINE-GLAUBE IN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Der Peraine-Kult der frühen Siedler aus dem Gildenland hat sich überall dorthin verbreitet, wo deren Nachfahren Siedlungen errichteten. Bei den **Thorwalern**, ohnehin kein Volk des Ackerbaus, ist der Glaube nur gering verbreitet. Hier beanspruchen Travia und Ifirn Elemente des Peraine-Glaubens für sich. Auch bei den **Mhanadistanis** steht die Verehrung Peraines hinter den Kulturen der jungen Göttin Tsa (Lebenskraft, Geburt) und der heiteren Göttin Rahja (Weinbau, Viehzucht) zurück. Doch nicht weit entfernt, in **Aranien**, befindet sich das Zentrum der aventurischen Peraine-Verehrung. Zahlreiche Tempel und Klöster säumen die Landschaft, hier besitzen die Kirche und der Orden der Therbüniten weitläufige Ländereien. Auch in den bevölkerungsstarken Reichen Horas' und Rauls wählt der überwiegende Teil der einfachen Landbevölkerung Peraine als Schutzgottheit. Es gibt einige regionale Besonderheiten der Verehrung, insbesondere in Almada, wo lokales Brauchtum um die Stärke und Zeugungsfähigkeit der besten Stiere dazu geführt hat, dass neben dem Storch mancherorten auch der Stier als perainegesegnetes Tier verehrt wird. In **Meridiana**, wo man mühevoll dem Urwald nutzbares Ackerland abtrotzen muss, ist der Peraine-Kult über die Jahrhunderte fast in Vergessenheit geraten.

Missionierungen sind ein wichtiger Bestandteil des Kultes, daher findet man Peraine-Priester auch oft bei den Naturvölkern Aventuriens – sofern sie nicht gleich wieder vertrieben werden.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Bedeutendster Vertreter der Peraine-Kirche ist der Diener des Lebens: **Leatmon Phraisop der Jüngere**, nach dem Massaker oronischer Meuchler einziger Überlebender der traditionsreichen Familie. Der Junge, geboren 1015 BF, wurde im Alter von 14 Jahren von der Göttin zum neuen Patriarchen erwählt und übernahm trotz seiner Jugend die Kirchenführung. Sein Wirken ist inspiriert und entschlossen.

Seine Vorgängerin im Amt war die Großmeisterin der Therbüniten **Shila al-Agrah** (Amtstitel Abd-al-Ibis), die bis zu Leatmons Weihe 1029 BF vom niedergorischen Kloster Nasir Malkid aus treuhänderisch die Kirche führte und den künftigen Patriarchen ausbildete. Unermüdliche Hilfsbereitschaft ist die Lebensmaxime der pragma-

tischen Ordensherrin, spirituell erleuchtete Reden sind von ihr nur selten zu hören.

Fiana Birkenhain treibt als Pflegerin des Landes in Tobrien die Ackerwirtschaft und den Bau von Kornspeichern voran – eine ebenso lobenswerte wie schwierige Aufgabe, denn durch den immer noch andauernden Kampf gegen den Feind im Süden kommt Tobrien nicht zur Ruhe. Der resoluten Fiana traut man jedoch zu, Gehör zu finden, obwohl ihre direkte Art gewiss nicht jedermanns Sache sein dürfte.

UNPERSCHROCKENE PRAKTIKER: DIE GEWEIHTEN DER PERAINE

Auf dem Lande werden Peraine-Priester als Bringer des Erntesegens verehrt, egal ob sie nun einen Tempel betreiben oder nur auf der Durchreise sind. Sie sind als Menschen der Tat bekannt: Sie arbeiten auf den Feldern mit, legen Gärten an und nehmen Entbindungen vor – keine Eigenheit der lebenden Natur ist ihnen unbekannt. Beliebt sind auch die Feste, die anlässlich der Einsaat und vor allem im Travia-Mond zur Ernte gegeben werden. Hier zeigt sich, dass Peraine-Geweihte nicht nur arbeiten, sondern zu besonderen Anlässen auch fröhlich feiern können – und eine gute Ernte ist immer ein besonderer Anlass.

In der Stadt sind die Diener der Göttin (neben den Marbiden oder Noioniten, die aber beide ein sehr spezielles 'Klientel' haben) oft die einzigen, die Schwerkranken und Sterbende pflegen, auch und besonders, wenn jenen das Geld für einen Medicus fehlt. In größeren Städten betreibt die Peraine-Kirche deswegen eigens Spitäler, häufig von Therbûniten geführt.

Allen Peraine-Priestern scheint es gegeben zu sein, unerschrocken den Kampf gegen schwerste Krankheiten aufzunehmen, gleich ob von Mensch oder Vieh, ohne Furcht vor Ansteckung und im festen Vertrauen auf den Beistand ihrer Göttin. Zudem verfügen sie über eine profunde Kenntnis in der Kunde der Heil- und Giftkräuter.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Das Noviziat beginnt im Alter von etwa 12 Jahren. Eine Tempelschule ist unüblich, vielmehr bilden die Geweihten ihre Novizen einzeln aus, häufig die eigenen Kinder. Die Novizen nehmen am alltäglichen Leben der Geweihten teil und lernen vieles durch Anleitung und frühe praktische Erfahrung. Für das letzte Ausbildungsjahr reisen die Novizen alleine – die Lehrer geben ihnen meist Segenswünsche und Talismane mit – zu einem größeren Tempel der Region, wo sie die noch fehlende Theorie lernen und auf die Weihe vorbereitet werden. Abschließend treten sie einzeln vor einen hohen Geweihten, der sich mit ihnen ins Tempelinnerste – oder aber an einen abgelegenen Ort – begibt und sie nach einer gemeinsamen Meditation prüft. Erweist sich die Novizin als tatkräftig und spirituell gefestigt, wird noch in der Abgeschiedenheit die Weihe vorgenommen.

In der Peraine-Kirche gibt es zwei Möglichkeiten, seine Ausbildung zu absolvieren: im Tempel einer Stadt, wo man vornehmlich mit Kranken und Krüppeln konfrontiert wird, oder auf dem Land, wo der Erntedienst im Vordergrund steht.

TRACHT

Die Kleidung einer Peraine-Geweihten zeichnet sich durch Zweckmäßigkeit aus. Sie muss robust sein für das Tagwerk, gleichzeitig ist sie aber auch ein Zeichen des Standes. Deswegen tragen die meisten Peraine-Geweihten eine einfache grüne, ärmellose Kutte. Darüber wird der mit Ährensymbolen bestickte Überwurf getragen, dessen Ärmel wie ein Blütenkelch geschlitzt sind; bisweilen besitzt der Überwurf auch eine Kapuze. Für die Arbeit wird der Überwurf in der Regel abgelegt, häufig wird eine – ebenfalls grüne – Schürze umgebunden. Auch Geweihte höheren Rangs legen dann ihre Insignien ab.

Eine ungewöhnliche Karriere hat der Hohe Abt des Dreischwernordens, **Thronwig von Bregelsaum**, hinter sich. Der ehemalige Markgraf lebte seit dem Verlust seiner Ländereien an die Schergen Borbarads im Exil in Gareth und pflegte dort den Palastgarten, bis ihn eine dreigöttliche Vision ereilte. Er kehrte dem Hochadel den Rücken, um die einfache Ordenskutte überzustreifen. Seine neue Aufgabe erfüllt den hervorragenden Botaniker mit emsiger Geschäftigkeit.

GEBOTE, VERBOTE, IDEALE

Hilfe: Leiste jeder Kreatur Hilfe, wenn sie diese benötigt.

Aufopferung: Arbeite am Tag und meide den Müßiggang.

Bescheidenheit: Geht nicht verschwenderisch mit den dir anvertrauten Gaben und Ressourcen um.

Heilkunst: Bilde dich umfassend in der Heilkunst und habe nach Möglichkeit stets heilsame Kräuter griffbereit.

ZITATE

»Du fragst dich, wie du all das schaffen sollst? Am besten ist, du fängst erst einmal an.«

»Hunger und Leid sind die Schwestern des Müßiggangs.«

»Säe – erst dann kannst du ernten.«

MIRAKEL UND LITURGIEN

Nach Meinung der meisten Aventurier stellt die Feldarbeit und die Beschäftigung mit lebenden Wesen ganz allgemein noch immer die angemessenste Form eines Peraine-Gebets dar. Bei den Ritualgebeten finden vor allem Pflanzen wie Getreideähren, Lauch und Knoblauch Verwendung, aber auch Storchensfedern und grüne oder braune Achatstücke. Vielen Wundern der Peraine ist es zu eigen, dass sie sich so langsam zutragen, wie das Gras wächst, und oft nur die Geweihte selbst weiß, dass die Göttin ihre Hand im Spiel hatte.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: KL, IN, CH, FF, Ausweichen; *Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Pflanzenkunde, Tierkunde, Ackerbau, Hauswirtschaft, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Kochen, Viehzucht*
Mirakel-: alle bewaffneten Kampftechniken; *Betören; Fallenstellen; Kriegskunst; Falschspiel, Schlösser Knacken*

LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Speisung der Bedürftigen, Therbûns Erkenntnis, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Anrufung der Erdkraft, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleiner Giftbann, Lohn der Unverzagten, Objektweihe, Peraines Pflanzengespeisung, Wundsegen

Grad III: Dreifacher Saatsegen, Exkommunikation, Fürbitten des Heiligen Therbûn, Große Seelenwaschung, Großer Eidsegen, Großer Giftbann, Parinors Vermächtnis, Segen der Heiligen Noiona, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Segensreiches Wasser

Grad V: Anathema, Fünfte Lobpreisung des Frühlings, Heilige Salbung der Peraine, Konsekration, Kräftigung der Schwachen und Verehrten

Grad VI: Segen der Heiligen Theria

ORDEH VUD LAIEHVÜPDE

THERVÜPITEH

Im Gegensatz zur Kirche sehr straff organisiert sind die Thervüniten, die bereits 27 BF von Thervün von Malkid, einem Peraine geweihten Medicus aus Almada, gegründet wurden. Sie betreiben viele Siechenhäuser in großen Städten und haben sich dem Kampf gegen das Elend der Seuchen und Kriege verschrieben. Während der Invasion der Schwarzen Horden waren die Ordensmitglieder – üblicherweise in einfache grüne Kutten gehüllt – sowohl auf dem Schlachtfeld als Feldscher wie auch in den Lazaretten zu finden und versorgten mit aufopferungsvollem Eifer die Verwundeten und Versehrten. Viele, die von der unermüdlichen Arbeit der Thervüniten beeindruckt waren, schlossen sich in den letzten Jahren als Laien dem Orden an (*Größe*: groß; *Wappen*: keines).

DREISCHWESTERNORDEH

Der *Heilige Orden der drei guten Schwestern von den Feldern* – oder kurz: der Dreischwesternorden – ist ein Zusammenschluss von Travia- Peraine- und Tsa-Gläubigen mit dem Ziel, Wildnis urbar zu machen und Siedlungen in der Nähe der Schwarzen Lande zu gründen, um das Land auf diese friedliche Weise zurückzuerobern und von der dämonischen Verunreinigung zu heilen. Die Mitglieder des Ordens verpflichten sich zu Armut, eigenhändiger Landarbeit, Ehetreue und Friedfertigkeit und in Teilen zum Verzicht auf fleischliche Nahrung. Dazu sammeln sie auch Sach- und Geldspenden im Hinterland, wo sie auch Ausbildungshäuser unterhalten. Hauptsitz des Konsiliums ist Gareth, wo der Hohe Abt Thronwig residiert. (*Größe*: mittel; *Wappen*: drei verschränkte Hände auf runder Scheibe, keine verbindlichen Farben)

SPÄTER BEITRITT ZU DEN THERVÜPITEH

Voraussetzungen: MU 14, KL 13, FF 13, KO 13; sehr gute Kenntnisse der Heilkunst (eine Heilkunde 12, eine zweite 7), außerdem handwerkliche, kämpferische oder strategische Kenntnisse (zwei passende Handwerkstalente 7 oder eine Waffenfertigkeit 12, außerdem Selbstbeherrschung, Athletik, Körperbeherrschung 7 oder Kriegskunst, Rechtskunde und Menschenkenntnis 7). Die handwerklichen Voraussetzungen können mit den heilkundlichen getauscht werden.

Modifikationen: SO +1 (sofern noch kein Geweihter); Nachteile: Moralkodex (Thervüniten), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente.

BEITRITT ZUM DREISCHWESTERNORDEH

Voraussetzungen: momentan wird jeder Bewerber mit aufrichtiger Gesinnung in den Orden aufgenommen. Vorteilhaft sind natürlich eine hohe FF sowie gute Kenntnisse in Natur- und Handwerkstalenten sowie ggf. der Baukunst.

Modifikationen: Nachteile: Moralkodex (Dreischwesternorden), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), aber angesichts der geringen Mitgliederzahl ist die Hierarchie kaum ausgebildet, so dass die Verpflichtungen wenig zum Tragen kommen; außerdem gewährt der Orden die Möglichkeit auf Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente.

FEVERGLUT VUD HANDWERKSKUNST – DIE KIRCHE DES INGERIMM

INGERIMM FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Beständigkeit, Geduld, Geschicklichkeit, Härte, Kraft, Fleiß, ungebändigter Zorn, Mut, die ewige Flamme der Esse

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Verbreitung: vor allem Nord- und Mittelaventurien

Weltliche Aufgaben: Segnung von Handwerksstücken und Waffen, Weihe von Gebäuden und anderen Bauten (zum Beispiel Brücken, Stollen in Bergwerken)

Wichtige Tempel: Angbar (Haupttempel), Gareth, Pilgertempel am Schlund, Salza / Salzerhaven, Taladur, Uhdenberg, Zwerch; in Notmark, Ragath und Tjolmar befinden sich Tempel des alten Ingrakultes.

Feiertage: Tag der Waffenschmiede (21. Ingerimm)

Symbol / Sternbild: Hammer und Amboss

Beinamen: der Zornige, Himmlischer Schmied, Alverans Hammer, der Rote Gott (selten)

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Simia (Sohn Ingerimms und Tsas, schöpferischer Neubeginn), Sankta Ilpetta, (Ilpetta Ingrasim, Geduld), Sankt Rhÿs (Rhÿs der Schnitter, Geschicklichkeit), zahlreiche Schutzpatrone des Handwerks



Orden und Laienbruderschaften: Schnitter, Bruderschaft des lodernden Feuers

Heilige Talismane und Artefakte: Stein des Ingerimm, Heilige Laternen zu Angbar, Ring der Flammen, Finger Ingerimms

Heilige Orte: Geburtshaus des Heiligen Rhÿs (Abilacht), Schlund (Raschtulswall), Feuerturm (Vallusa)

Sinnbilder: Hammer und Amboss, lodernde Flammen, ausbrechender Vulkan, gekreuzte Spitzhacke, Lava stilisiert als dampfende Wellen
Heiliges Tier: im übertragenen Sinne das Feuer, das sich wie ein Lebewesen fortbewegt und nach Nahrung sucht.

Traditionelle Zuordnungen: Farben: Rot wie Feuer, Schwarz wie Erz; Pflanzen: Tanne, Feuerkraut; Essenzen Rauch der Esse, Rauchschalen mit Tannenzweigen, Kristalle und Edelsteine in allen Formen, Erze; Steine: Rubin; Symbole: Hammer und Amboss, Schmiedefeuer, Glut

Opfergaben: Artefakte, Werkzeug, Schätze, Bodenschätze (vor allem Zwergenkohle, einfache Kohle, Erze, Mineralien, Metalle, Kristalle etc.), Rauch



Politischer Einfluss: groß bei den mittelreichischen Handwerkergilden, sonst eher gering

Hierarchie innerhalb der Kirche: mittel

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Feindbilder: Löschen eines Feuers (Brände dürfen eingedämmt werden); Händler, die Handwerksstücke nicht zum gerechten Preis feilbieten; Magier, die mit Hilfe ihrer 'arkanen Pfuscherei' Handwerksstücke magisch verändern oder erschaffen; Betreiber von Manufakturen

Lehre der Kirche: Das Feuer ist das Element des Lebens: Es verbreitet Wärme und spendet Licht in der Dunkelheit.

Ziele der Kirche: Schutz der ingerimmgefälligen Handwerkskunst, Wahrung des Feuers

ΕΙΝ ΒΕΚΕΠΠΝΙΣ ΔΕΣ ΓΛΑΥΒΕΝΣ

»O Ingerimm, Herr über Fels und Erz,
dir zu Ehren beten wir:
Es ist: Feuer und Stein!
Dein Zorn bewahrt uns vor dunklen Pfaden.
Deine Kraft gibt der Welt Gestalt.
Es ist: Glut und Gebein!
Dein Geist beflügelt unser Tagwerk.
Deine Beständigkeit gibt uns Halt.
Es ist: Erz und Kristall!
Deine Gaben halten wir in höchsten Ehren.
Dein Hammer schlägt bis in alle Ewigkeit!
Es sei: Esse und Metall!
Demut und Geduld seien unsere Tugenden.
Fleiß und Geschick seien unsere Werkzeuge.«

Jenseitsbild: Ingerimms Esse

Weltbild: Ingerimm hat die Welt nicht für den Menschen geschaffen, aber mit den göttlichen Gaben kann sich der Mensch die Welt nach seinem Willen formen.

Menschenbild: Das Feuer ist der Freund des Menschen. Wer es missachtet, den verbrennt es, doch wer es achtet, dem nützt es.

Stärkstes Argument: mythologisch Ingerimms Hammer Malmar (Erdbeben, Vulkanausbrüche); praktisch: »Beharrlichkeit verhilft zum Sieg.«

Lebensinhalte der Gläubigen: selbstlose Versenkung in die handwerkliche Arbeit, Traum vom vollkommenen Handwerksstück; Wahrung des Feuers

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Der Handwerkskunst der Geweihten wird Respekt und Anerkennung entgegengebracht.

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Doch als die Giganten sahen, dass Los' Kinder die Schöpfung bereits unter sich aufgeteilt hatten, gerieten sie in großen Zorn. Ingra, der stärkste und mächtigste unter ihnen, war aus Sumus Leib entstanden, als das Feuer in ihr im Kampf gegen den Allgott am höchsten loderte. So wurde er der Herr über Feuer und Erz und führte nun sein Gefolge gen Alveran.«

—aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

Der Herr über Feuer und Erz ist sehr alt und überdies sehr mächtig, so wissen einige Schriften zu berichten, denn ihm sind zwei der sechs Elemente untertan. Manche Quellen bezeichnen ihn gar als einen der ältesten Götter, der vom Anbeginn der Zeit die Welt nach seiner Vorstellung geschaffen hat. Mit Kraft und Geschick hat er die elementaren Naturgewalten gebändigt und ihnen eine gefällige Form gegeben. Hohe Berge, schroffe Gebirge und feurige Vulkane sind leibhaftige Zeugnisse seines göttlichen Schaffens. Der Schlund, die blutende Wunde des schlafenden Giganten Raschtul, wird von vielen als heiligster Ort Ingerimms angesehen. Andere Erzählungen wiederum sehen Ingerimm als Himmlischen Schmied, der in seiner Esse mit feurigem Eifer Artefakte für seine Geschwister erschafft, wobei ihm bisweilen das heiße Schmiedefeuher außer Kontrolle gerät. Berühmt geworden ist vor allem seine Äonen alte Rivalität zu seinem Bruder Efferd, und vielleicht steckt viel mehr dahinter als der natürliche Widerstreit von Feuer und Efferds Element, dem Wasser. Nicht umsonst heißt es in der Inschrift des Feuerturms in Vallusa, der die Stadt vor den Fluten des Meeres schützen soll: »Wo Ingerimm Efferd trotzt ...»

Es heißt, von allen Wesenszügen Ingerimms würden Geduld und Zorn am stärksten hervorstechen. Nichts vermag den Gott leicht aus der Ruhe zu bringen, so dass es lange Zeit braucht, bis er in Zorn gerät. Doch wenn es so weit ist, dann ist dieser Zorn feurig und ungebändigt: Er heizt seine Esse an und schwingt seinen Hammer *Malmar*, er lässt die Erde beben und Ingerimms heilige Berge, die Vulkane, speien Glut und Asche.

In mancher Hinsicht erinnert sein Wesen auch an die launischen und dickköpfigen Zyklopen, ihren Erzählungen nach selbst Kinder Ingerimms, die unbeirrbar nach Vollendung ihres Handwerks streben und weder durch Reichtümer noch durch Freundlichkeit gnädig zu stimmen sind.

Doch Ingerimm ist nicht nur der grimmige Gott, dem die Belange der Sterblichen einerlei sind. Er ist auch der Schutzpatron des Handwerks, den die Gläubigen für seine göttlichen Gaben ehren: Feuer als Element des Lebens und Erz als Urgestein der Schöpfung, Kohle, Edelsteine und glitzernde Kristalle, aus Feuer und Stein geborene Verbindungen wie Glas, Porzellan und gleißender Stahl. Nicht zuletzt wurde den Sterblichen sein Wissen um die Erschaffung 'weltlicher Artefakte' zuteil, denn er gab ihnen Erfindungen wie Hammer, Sense oder Brennofen, das Rad und derlei Dinge mehr.

DIE KIRCHE

Der Glaube der Menschen spiegelt sich innerhalb der Kirche in verschiedenen Richtungen wider, wobei sich die Verehrung des Gottes von Region zu Region, ja, sogar von Tempel zu Tempel unterscheidet. Von einem einheitlichen Bild der Kirche kann daher nicht gesprochen werden.

Im Norden Aventuriens überwiegt der mystisch verklärte Kult des Feuergottes Ingra. Seine Entstehung liegt im Dunkel der Geschichte, doch die Gelehrten vermuten, der Glaube sei von den Zwergen überliefert worden, die vor Tausenden von Jahren ihre Heimat Xorlosch in Richtung Orkland und Ehernes Schwert verlassen haben. Im Mittelpunkt des Kults steht das Feuer, doch nicht etwa die anheimelnde Wärme des Herdfeuers, sondern die sengende Hitze der lodernen Flammen. Hier gilt das Feuer zugleich als schöpferische und reinigende Kraft, die zu Beginn alles Leben formt und am Ende wieder zu Asche verbrennt. Die Geweihten heiligen die Ewige Flamme und erweisen dem Gott ihre Ehrerbietung auf eine Weise, die dem Uneingeweihten recht befremdlich erscheinen mag: Brandzeichen auf Stirn oder Handflächen werden ebenso wenig gescheut wie das Einschmelzen von Schmuck, Münzen oder Waffen.

Neben dem Ingra-Kult haben sich viele lokale Feuerkulte und Sekten herausgebildet, die sich ganz dem heißen Element verschrieben haben.

Gerade in der Nähe von Vulkanen kommt dem Feuer eine nahezu mystische Bedeutung zu. Immer wieder wird von Brandopfern berichtet, die den Herrn der Esse besänftigen sollen. In entlegenen Gegenden Mhanadistans finden sich noch uralte Totenbräuche, in denen die Verstorbenen mal mit heißer Asche und glühenden Kohlenstücken bestattet, mal unter Aufsicht eines einäugigen Flammengötzen verbrannt werden. In manchen Regionen Araniens ist es Sitte, die Fruchtbarkeit der Felder durch gezielte Brandlegung oder durch beschwörende Fackelmärsche zu erhöhen.

Weitaus weniger 'glühend' ist die traditionelle Verehrung im Mittelreich, wo Ingerimm als Schutzpatron des Handwerks und der Zünfte gilt. Hier ist der Ingerimm-Kult sehr weltlich ausgeprägt und besitzt bei den Bürgern und in Zunftkreisen großen Einfluss. So sind ehrfürchtige Gottesverehrung und hohe Politik oft untrennbar miteinander verbunden. Im Mittelpunkt des Glaubens steht die ingerimmgefällige Handwerkskunst, deren Wahrung und Verbreitung sich die Geweihten verpflichtet fühlen. Der einzelne Handwerker ehrt Ingerimm, indem er besonders schöne Werkstücke in die Obhut des Tempels gibt oder um die Gunst des Gottes für neue Werke bittet.

Die ursprüngliche Verwandtschaft zum Angrosch-Kult lässt sich nur noch im Kosch, in den Nordmarken, am Schlund und auch in Vallusa finden. Aus Tobrien und dem nördlichen Weiden wird berichtet, dass die Verehrung des Erzes an Bedeutung gewinnt, sei es nun als Gabe Ingerimms oder gar als Element der Schöpfung, das vor dämonischen Schändungen zu schützen ist.

Der Kult im Lieblichen Feld ähnelt prinzipiell der mittelreichischen Form, ist jedoch nicht so stark ausgeprägt. Größere und vor allem prunkvolle Tempel befinden sich in den Städten Silas, wo die Verehrung Ingerimms von der Blüte der Goldschmiedekunst profitiert, und Methumis, deren Tempel zugleich die Herzogliche Handwerkskammer und die Fakultät für Rechenkunst und Mechanik beherbergt. Horasische Neuerungen, wie die Manufaktur, sind der ganzen Kirche ein Dorn im Auge.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Die Organisation der Ingerimm-Kirche ist recht einfach; eine strenge Hierarchie gibt es nicht. Hier ist besonders der einzelne Geweihte von Bedeutung, der sich Tag für Tag durch seine Handwerkskunst vor seinem Gott bewähren muss.

Oberste Geweihte des Ingerimm ist die **Hüterin der Flamme** zu Angbar. Aus traditioneller Verbundenheit zu Xorlosch stehen ihr aus dem Volk der Hügelzwerg die beiden **Schürer der Flamme** zur Seite. In ihrer Obhut liegen vor allem die Pflege des Tempels und der Erhalt der tempeleigenen Werkstätten. Nach weit verbreitetem Glauben hat die Hüterin solange ihr Amt inne, bis eines Tages die Kraft ihre Arme und das Feuer ihr Herz verlassen. Ingerimm selbst erwählt dann unter den Geweihten einen würdigen Nachfolger durch die Feuerprobe eines Werkstückes in der Heiligen Esse des Angbarer Tempels. In der Regel fällt seine Wahl auf einen Hochgeweihten, den Vorsteher eines Tempels.

Die **Meister der Esse**, wie die Tempelvorsteher offiziell genannt werden, sind die ehernen Säulen des Kultes und gleichermaßen seine Baumeister. Mit ihrem Wirken prägen sie das Bild der Kirche in der Umgebung ihres Tempels. Sie haben sich entweder ganz traditionell dem Umgang mit Feuer, Erzen und uralten Künsten verschrieben oder aber betreiben mit glühendem Eifer Zunft- und Kirchenpolitik. Beim täglichen Dienst im Tempel werden sie von den **Wahrern der Glut** unterstützt, den Akoluthen der Ingerimm-Kirche. In der Bevölkerung wird den zum Akoluthen geweihten, meist ehrgeizigen oder besonders frommen Handwerkern stets viel Anerkennung entgegengebracht. Gleichwohl geht damit die Verpflichtung einher, sich mit Hingabe der Vollendung der eigenen Handwerkskunst zu widmen. Oftmals sind sie auch mit der Ausbildung der Novizen betraut, den Lehrlingen des Ingerimm. Die einfachen Geweihten, **Gesellen des Ingerimm**, stellen das Fundament der Kirche dar, denn sie tragen den Glauben und die Ansichten der Kirche über rechtschaffene Handwerkskunst in die Welt hinaus. Meist wählen sie ein Leben auf Wanderschaft, um fremde Künste zu erlernen, um besonders schöne Handwerksstücke für den heimischen Tempel zu finden oder um Rat und Segen bei handwerklichen Arbeiten zu geben.

TEMPEL UND INGERIMM-DIENST

Die Tempel des Ingerimm sind oft düstere, natürliche oder aus dem Fels gehauene Höhlen, deren einziger Schmuck schillernde Tropfsteine, gold- und silberdurchzogenes Gestein oder glitzernde Kristalle sind – rau, aber dennoch von urwüchsiger Schönheit. Die Gotteshäuser in den Städten sind vor allem gewaltige Bauten aus Marmor oder dunklem Basalt, im Innern geschmückt mit vollendeten Meisterstücken des Handwerks. Allen Kultstätten ist gemein, dass sich im Allerheiligsten die Heilige Esse befindet, das ewig lodernde Feuer Ingerimms.

Die Tempel des Ingerimm besitzen fast immer auch eine Schmiede oder ein vergleichbares Feuer (wie einen Hochofen). Deshalb sind die Temperaturen in solchen, aus Stein erbauten Gebäuden meist sehr hoch und die Tempel sind aus Stein gebaut. Ausnahmen in der Bauweise kommen durchaus vor, insbesondere dort, wo Ingerimms Position als Schmiedegott hinter seiner Position als Gott der übrigen Handwerke tritt. Meist sind es dann Fachwerkhäuser.

Die hohen Gottesdienste zu Ehren Ingerimms erinnern an die langwierige Prozedur des Schmiedens. Rhythmisch, im Takt des Schmie-

WEIHEGRADE		
Funktion	Titel	Verzierte Gürtelschnalle
Novize	Lehrling des Ingerimm	Kupfer
Akoluth	Wahrer der Glut	Messing
Priester	Geselle des Ingerimm	Bronze
Tempelvorsteher	Meister der Esse	Silber
Matriarchin	Hüterin der Flamme	Gold, im Zentrum ein Rubin

DER WAFFENSEGEN

»... und er erbat mit der überlieferten Formel Sein Urteil:
"Oh, Himmlicher Schmied, Ingerimm, unser Herr!

Im Namen der Flamme und des Erzes,
im Namen der unfehlbaren Alveraniere und der Heiligen,
Ingerimm, mein Herr, richte!"

Nach diesen Worten schlug Seine Gnaden Iberion die Klinge mit der geballten Kraft seiner gewaltigen Arme auf einen mächtigen Felsbrocken, der zentral in der Mitte des Tempelraumes lag. Ein ohrenbetäubendes Krachen war die Folge. Ein Singen der Klinge, gepaart mit einem Donner, der dumpfer und bedrohlicher klang als jeder gewöhnliche Donner. Gleichzeitig ging ein Vibrieren durch die Halle, und man hatte das Gefühl, den Boden unter den Füßen zu verlieren. Während alle Anwesenden auf die Knie sanken und versuchten, sich irgendwo festzuhalten, stand Meister Iberion felsenfest und starrte gebannt auf die Klinge in seinen Händen, die für einen kurzen, kaum wahrnehmbaren Moment in einem tiefen Rot zu leuchten begann.

Schließlich war es Seine Gnaden, der als erster das Schweigen brach: "Ingerimm hat Euer Werk gewürdigt, Meister Ambros. Er hat auch den neuen Träger von Feuerzunge angenommen. Seht her! Die Klinge ist makellos. Keine Scharte, kein Riss, nur die unbefleckte Schönheit eines Meisterwerkes. Sein Segen liegt auf Euch."«

—Auszug aus dem Protokoll eines Waffensegens, Tempel zu Angbar, 21. Ingerimm 1025 BF

MEISTERINFORMATIONEN ZUR WAFFENSEGUNG

Eines der bedeutendsten Rituale der Ingerimm-Kirche ist neben der traditionellen Segnung des Handwerks der Waffensegen, der sich deutlich von der Weihe der Rondra-Kirche unterscheidet. Hier stehen vor allem das Handwerksstück als solches, das handwerkliche Geschick des Schmiedes und die Eignung des Trägers im Vordergrund. Kämpfer, die nur an einer scharfen und belastbaren Waffe interessiert sind, werden oft direkt zum Rondra-Tempel weitergeschickt. Es ist vor allem die Aufgabe des Geweihten, sich eingehend mit dem Träger der Waffe zu unterhalten und die Ernsthaftigkeit seines Anliegens zu prüfen. Ein ehrfürchtiger Glaube an Ingerimm ist dabei ausdrücklich erforderlich.

Die eigentliche Zeremonie, der stets eine große Anzahl von Gläubigen beiwohnt, wird mit folgenden Worten eingeleitet: "Flamme und Fels! Hitze und Stahl! Zorn und Härte! Mut und Kraft! Herr des Feuers, Herr des Erzes, erhöhe mich!"

Im Anschluss daran würdigt der Geweihte das Handwerksstück. Er beschreibt im einzelnen, durch welchen Meister und wie lange es geschmiedet wurde, ob besondere Materialien wie Edelsteine oder seltene Erze verwendet wurden, ob die Klinge über Verzierungen oder sonstige Auffälligkeiten verfügt, und vor allem, ob und welche Schriftzeichen eingraviert wurden, sei es der Name Ingerimms oder der Klinge. Dann stellt er den Träger und den Einsatzzweck der Waffe Ingerimm vor und bittet schließlich um seinen Segen.

Der hier vorgestellte Waffensegen ist äußerst selten zu beobachten und sollte sich nur in den wichtigsten Tempeln ereignen. In der Regel begleiten lediglich kleinere Manifestationen von Erz und Feuer das Ritual. Eine Waffe, an der Ingerimm keinen Gefallen findet, wird entweder zerbrechen oder sichtbare Scharten davontragen.

dehammers, wiegen sich die Gläubigen hin und her und stimmen dazu gleichförmige Gesänge an, in denen der Klang des Hammers, wie er auf den Amboss fällt, Widerhall findet. Kürzere Gebete werden

oftmals stumm an den Gott gerichtet, begleitet vom zischenden Harz in der Glut der Esse, vom Rauch, der aus den Kohlebecken aufsteigt, oder vom Singen des Stahls, der gerade geschmiedet wird. Als Opfergeschenke werden Ingerimms Gaben dargeboten und als Dank wieder dem ewigen Feuer überantwortet.

Das höchste Fest ist alljährlich der 21. Ingerimm, der *Tag der Waffenschmiede*. Besonders in Angbar, dem Herzen der Kirche, kommen viele Gläubige aus weiten Teilen des Landes zusammen, um den Feierlichkeiten beizuwohnen.

Der Höhepunkt des Festes ist der Angbarer Gang zur Flamme, eine Fackelprozession, die bei Einbruch der Dunkelheit vor den Toren der Stadt beginnt und ihr würdiges Ende im Ingerimm-Tempel findet. An diesem Tag werden traditionell neue Lehrlinge in die Gemeinschaft aufgenommen oder ein neuer Meister der Esse ernannt. Unter den Schmieden ist es Sitte, besondere 'Meisterstücke' zu vollenden und anschließend durch den Gott weihen zu lassen. Solcherart ausgezeichnete Waffen tragen deshalb oft die Inschrift 'ING21' am oberen Ende der Klinge.

HEILIGE TALISMANE UND HEILIGE ORTE

Der Stein des Ingerimm: Als Ingerimm am *Tag des Zorns* im Jahre 3072 v.BF in Xorlosch die Erde beben ließ, brachte ihm der Angrosch-Priester Humarasch Sohn des Ugin seine einzige Tochter zum Opfer dar. Und während sich ringsumher die Erde aufat und Feuersbrünste aufwallten, blieb wie durch ein Wunder die Sippe des Priesters unversehrt. Dort jedoch, wo man das Kind den Flammen übergeben hatte, lag nun ein riesiger Erzbrocken aus Mindorium, als sei der Leib des Kindes in diesem Metall aufgewogen worden. Seitdem wird der Talisman, der gut gehütet im Angbarer Tempel liegt, zum Schutz vor Erdbeben, Vulkanausbrüchen und Feuersbrünsten herbeigerufen.

Heilige Laterne zu Angbar: Die Laterne der Ilpetta Ingrasim ist ein mit filigranster Flammen-Ornamentik geschmücktes Kunstwerk aus Zwergenstahl. Mit diesem Meisterstück errang die Heilige Ingerimms Wohlgefallen und wurde so im Jahre 776 BF die neue Hüterin der Flamme. Seit alters her gewährt die Laterne sicheres Geleit durch einsturzgefährdete Stollen oder Höhlen. Sie wird im Tempelraum zu Angbar aufbewahrt, wo eine ewige Flamme in ihr brennt.

Der Ring der Flammen: Im Jahre 1020 BF hat Hilpertion Asgareol seinem Gott ein kunstvolles Meisterwerk geweiht. Das Artefakt, ein sich windender Kranz rotgoldener Flammen, ist über und über mit winzigen Granat- und Onyxsteinen besetzt. Leicht bekommt man den Eindruck, die dargestellten Flammen seien nicht aus starrem Gold gefertigt, sondern züngelten heiß und echt empor. Mut und Zuversicht verbreitet der Ring, wenn die Dunkelheit hereinbricht. Es heißt, der Ring habe in der Nacht des brennenden Himmels einige Gebäude vor dämonischem Feuer bewahrt.

Der Finger Ingerimms: Im Jahre 385 v.BF wurde der Bildhauer Aisynphan Osakis mit der Fertigung einer Statuette beauftragt, die den Gott der Vulkane gnädig stimmen sollte. Doch dem König der Zyklopeninseln gefiel das Werk nicht, und er ließ den Erschaffer vor lauter Zorn erschlagen. Bald darauf erbeute der Vulkan Amran Nemoras und begrub Palakar unter sich. Erst 980 BF gelang es der Kirche, das Kleinod zu bergen. Der Talisman, ein Stück Lavagestein in Form eines Steinmeißels und ursprünglich als Abbild eines schmiedenden Zyklopen gedacht, wirkt als göttlich ordnende Kraft auf ausströmende Lava ein.

Als Heilige Orte gelten in der Kirche des Ingerimm das **Geburtshaus des Heiligen Rhys** in Abilacht, wo zahlreiche Werke des Heiligen aufbewahrt werden und wohin es zahlreiche Pilger jeder Jahr hinzieht, der **Feuerturm von Vallusa**, der die Stadt vor den Fluten schützt, und der **Schlund** im Osten Gartiens im Raschtulswall, ein Vulkan, in dem die heiligsten Riten des Kultes abgehalten werden.

HEILIGE UND ALVERANIARE

Rhys der Schnitter, ein ehemaliger Landarbeiter, der sich nach dem Untergang Havenas Ingerimm zuwandte und in den darauf folgenden Jahren einige der größten Werke der Schmiedekunst schuf, gilt vielen als größter Heiliger der Ingerimm-Kirche und wird vor allem als Schutzpatron der Grobschmiede verehrt. Sein berühmtestes Meisterwerk ist das Rommilyser Tor zu Gareth. Weitere Kunstwerke befinden sich in seinem Geburtshaus in Abilacht, zu dem alljährlich zahlreiche Gläubige pilgern.

Die Heilige **Ipsetta Ingrasim** wird von vielen als Vorbild ingerimmgefälliger Geduld verehrt. Berühmt geworden ist sie vor allem deswegen, weil es erstmals einer einfachen Gesellin des Schmiedegottes gelang, durch Ingerimms Gunst zur Hüterin der Flamme erwählt zu werden. Ihre Reliquie ist die Heilige Laterne zu Angbar (s.o.).

Die Kirche kennt auch einige Märtyrer, die im Dienste des ingerimmgefälligen Handwerks ihr Leben ließen: Die Heilige **Waliburia**, Patronin der Kürschner und Gerber, starb während des bornischen Junkeraufstandes im Jahre 692 BF. Der Heilige **Aisyphan**, Schöpfer des Fingers Ingerimms (s.o.), wurde erschlagen, weil seine Arbeit dem König der Zyklopeninseln nicht gefallen mochte.

Daneben werden zahlreiche Schutzpatrone des Handwerks verehrt, die je nach Berühmtheit ihres Meisterwerks oft nur regionale Bedeutung haben. Die mit ihnen assoziierten Heiligen Reliquien werden im Rahmen der Liturgie MEISTERSTÜCK herbeigerufen.

ORDEN UND LAIEPBÜNDE

Zünfte und Wandergesellen: Im Gegensatz zu anderen Kulturen sind Orden in der Ingerimm-Kirche nahezu unbekannt, zumindest im traditionellen Sinne, denn die Grenzen zwischen einer einfachen Handwerkervereinigung und einer ingerimmgefälligen Bruderschaft sind fließend. Gerade die großen Gilden der Reichsstädte, allen voran die Garether Zünfte, sehen sich gern als 'Orden des Ingerimm', die ihr jeweiliges Handwerk unter den Schutz des Gottes oder eines Heiligen stellen. Die teils strengen Sitten und Gebräuche der Zünfte erinnern dabei oft an Ordensregeln.

Neben dem organisierten Zunftwesen existiert die Wandergesellen-Bewegung. Sowohl für den einfachen Handwerker als auch für den geweihten Gesellen steht nach der Freisprechung eine mehrjährige Wanderschaft an. Viele Gesellen bleiben dem Leben auf Reisen treu und schließen sich zu kleineren Gemeinschaften zusammen, wie etwa die Wandergesellen zu Ehren des Heiligen Thimorn, eine Schar von angesehenen Baumeistern.

DER INGERIMM-GLAUBE IN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Noch aus der früheren Zeit kennt man den alten Namen des Ingerimm. Der Kult des *Ingra* ist noch heute vereinzelt anzutreffen. Die Fjarningere verehren *Angara*, die Göttin des Herdfeuers, vielleicht eine Verschmelzung aus Ingerimm und Travia.

Aber nicht nur die Menschen verehren Ingerimm. Bei den Angroschim wird Ingerimm *Angrosch* genannt und ist der Schöpfer der Zwerg. Die Orks beten zu *Gravesh*, den Gott des Handwerks. Vermutlich haben die Orks ihren Glauben an Gravesh von den Zwergen übernommen.

Die Schurachai kennen wiederum *Inkra*, den Gott, der mit seinem Feuer das Eis schmelzen will um alles zu überschwemmen. Auch die Zyklopen verehren anscheinend Ingerimm, bei ihnen wird er *Ingrasch* ge-

nannt und es verwundert nicht, warum die Einaugen den Gott des Schmiedefeuer anbeten, sind sie doch mit den Zwergen zusammen die besten Schmiede Aventuriens und gelten wie diese als ein Volk des Schmiedegottes.

Selbst außerhalb von Aventurien ist Ingerimm bekannt. So kennen in Myranor die Kerrishiter einen Gott namens *Bal'Ingra* und verehren ihn als eine der höchsten Gottheiten.

STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

In der Kirche des Ingerimm gibt es mit den Traditionalisten und dem Ingra-Kult zwei größere Richtungen, die meistens, aber keineswegs immer, harmonisch nebeneinander existieren. Näheres finden Sie weiter oben.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Sephira Eisenlieb, eine gebürtige Koscherin, wurde 1029 BF zu neuen Hüterin der Flamme. Sie sorgte vor allem deswegen für Aufmerksamkeit, da sie als einfache Geweihte und nicht, wie sonst üblich, als eine Meisterin der Esse in dieses Amt durch göttliche Fügung berufen wurde. Sephiras Ziel ist es, den Kurs ihres Vorgängers Hilpertion Asgareol – die Annäherung des traditionalistisch-handwerklichen und des mystisch-feuerverehrenden Flügels – fortzusetzen, gute Beziehungen zu dem zwergischen Kult des Angrosch zu erhalten und den Menschen in den angebrochenen dunklen Zeiten beizustehen. Die Berufung auf den heldenhaft verstorbenen Vorgänger kommt ihr bei der Durchsetzung ihrer politischen Ziele nur gelegen.

Arascha Walroder, die Ewige Schmiedin, vertritt als Hochgeweihte zu Notmark den urtümlichen Ingra-Kult des Nordens. Ihr rußgeschwärztes Haar und die durch ein Netz von Brandnarben 'geschmückte' und vom Schweiß glänzende Haut verleihen ihr beinahe etwas Statuenhaftes. Verstärkt durch die düster-rauchige Atmosphäre im Tempelinnern mag dies auch der Grund sein, weshalb die misstrauische Bevölkerung ihr schon so manches Gerücht angedichtet hat. Arascha selbst sieht sich als Hüterin des gewaltigen Heiligtums unterhalb des Tempels, denn hier öffnet sich der Schlund eines versunkenen Vulkans. Dem Ratsuchenden gewährt sie gerne ihre Hilfe, wobei sie eine ganz eigene Vorstellung von Gottesehrfurcht besitzt.

SCHUTZPATRONE DES HANDWERKS

Schutzpatron	Handwerk	Heilige Reliquien
Sankt Aisyphan	Steinmetze	Finger Ingerimms, s.u.
Sankta Alruna	Weber	Meilersgrunder Spinnwirtel
Sankt Bospor	Goldschmiede	Gildenlade der Garether Goldschmiede
Sankta Coruna	Graveure	Reichssiegel der Klugen Kaiser
Sankt Firunian	Töpfer	Wandlether Schale
Sankt Helmbrecht	Fleischer / Räucherer	—
Sankta Ingrimiane	Waffenschmiede	Twergentrutzer Schleifstein
Sankta Maline	Zimmerer / Küfer	Großes Fass von Vinsalt
Sankta Odelinde	Stellmacher	—
Sankt Rhys	Grobschmiede	verschiedene
Sankta Rondralieb	Harnischmacher	Panzerhandschuh Kaiser Rauls
Sankt Stordian	Seiler	Erstes Tau des Flaggschiffs von Admiral Sanins d.Ä.
Sankta Sylvette	Schuster / Sattler	—
Sankt Thallian	Färber	Bluttuch von Mengbilla
Sankt Thimorn	Baumeister	—
Sankta Waliburia	Kürschner / Gerber	—
Sankta Ysinthe	Schneider	—
Sankt Zachariad	Glasbläser	Gläserner Kelch von Bethana

DER GEHEIMBUND DER SCHNITTER

»Ihr fragt allen Ernstes, ob ich einen Schaden erlitten hätte? Diese Bengel haben mich ruiniert! Jawohl, restlos ruiniert! Seht her: An diesem Apparat wurden die wichtigsten Elemente entfernt: die tragenden Rädchen dort am Unterbau und nebenbei die Lenkhebel, wenn ihr versteht, was ich meine. Wahrscheinlich dienen die Teile jetzt irgendwo als Spielzeug in Kinderhänden oder schmoren gerade in irgendeinem Kaminfeuer!«

—Ilderico Montazzi, erzürnter Besitzer eines Manufakturbetriebes in der Nähe von Methumis

»Betreffend der Vorkommnisse in Neetha im letzten Efferdmond bleiben bedauerlicherweise noch zahlreiche Details ungeklärt. Aufgrund der annähernd zeitlichen Koinzidenz eines weiteren Vorfalls in der Nähe von Methumis steht zu befürchten, dass es sich mitnichten um einen Einzelfall handelt.«

—Auszug aus einem Geheimpapier der liebfeldischen Staatskanzlei

Das Aufblühen des Manufakturwesens und die harten Handelsbedingungen der liebfeldischen Handelscompagnien haben in jüngerer Zeit einen Geheimbund auf den Plan gerufen, der vor allem in größeren Städten des Lieblichen Feldes für Aufruhr sorgt. Inzwi-

schen häufen sich die Berichte, nach denen Lagerhallen in Brand gesteckt, Waren mit Unrat verschmutzt, Aufseher und Wachen verprügelt oder gar komplizierte Mechanismen sachkundig entfernt oder zerstört werden.

Die Rede ist von den **Schneitern**, benannt nach dem Heiligen Rhys, deren oberstes Ziel die Wahrung des Handwerks und des Zunftwesens ist. Zu den erklärten Feinden zählen in erster Linie die Betreiber von Manufakturen, die mit der Herstellung von billigen Massengütern so manchen altehrwürdigen Handwerksbetrieb in den Ruin getrieben haben, sowie im Allgemeinen jegliche Modernisierer des Handwerks.

Von einer echten Organisation kann nicht gesprochen werden. Die Schnitter – rechtschaffene, wenn auch hitzköpfige und teils naive Gesellen – finden sich in der Regel in kleinen Handwerksbetrieben zusammen, meist unter der Führung eines glühenden Laienpredigers oder Ingerimm-Geweihten, und planen im Verborgenen ihr Vorgehen. Derzeit mag es etwa ein Dutzend Rädelsführer geben, die für den Zusammenhalt des Bundes sorgen. Ob der Geheimbund Verbindungen zur Kirche in Angbar unterhält oder gar von der KGIA protegiert wurde, muss als wilde Spekulation angesehen werden.

GESCHICK UND SCHAFFENSFREUDE: DIE GEWEIHTEN DES INGERIMM

Ausgestattet mit dem Wissen in den Künsten seiner Heimat verlässt der junge Geweihte nach der Weihe den Tempel und geht auf Wanderschaft. Neben dem erklärten Ziel, die eigene Handwerkskunst durch Erlernen fremder Techniken zu vervollkommen, bekommt er meist noch eine Weisung seines Meisters mit auf den Weg: seltene Materialien zu beschaffen, Zeichnungen von Bauwerken oder Konstruktionen anzufertigen, besonders schöne Artefakte für den Tempel zu sammeln etc. Junge Geweihte des seltenen Ingra-Kults werden oft ausgeschiedt, um die verschiedenen Formen des Feuers zu beobachten und seine Beschaffenheit zu enträtseln.

Auf Reisen schließt sich der Geweihte gerne einer Schar Gleichgesinnter an, die ihn als verlässlichen Gefährten kennen lernen: meist ernst und ruhig, doch dann wieder hitzköpfig und aufbrausend. Geradezu sprichwörtlich ist der lodernde Zorn des Geweihten, wenn man ihn mit einer unbedachten Äußerung in Rage versetzt. Dann vertritt er mit flammendem Eifer seine Ansichten, und es fällt schwer, diese Flamme wieder zu löschen. Ein Diener Ingras wirkt aufgrund seines Glaubens zunächst fremdartig, manchmal sogar unnahbar. Es wird daher einige Zeit dauern, bis er und seine Gefährten einander Vertrauen schenken.

Die Ausbildung der Geweihten variiert meist von Tempel zu Tempel. Dennoch lassen sich im Wesentlichen zwei Richtungen in der Ausgestaltung unterscheiden: Die Gesellen des **traditionellen Kultes** widmen sich mehr dem allgemeinen Handwerk, während die Geweihten des **Ingra-Kults** dem Umgang mit Feuer und Erz und damit vor allem der Schmiedekunst verbunden sind. Eine Laufbahn als **Feuerleser** (siehe unten) ist möglich, sollte aber erst nach einigen bestandenen Abenteuern eingeschlagen und mit dem Meister abgesprochen werden.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Die Novizen werden meist im Alter von 12 Jahren im Tempel aufgenommen und sind in der Regel schon im Kindesalter durch Geschick

und Schaffensfreude aufgefallen. Während der Lehrzeit werden sie in den Künsten des Handwerks und in der Kunde von Ingerimms Gaben unterrichtet. Schließlich lernen sie, durch vollständige Versenkung in das Handwerk die Nähe zu Ingerimm zu finden. Das Ende der Lehrzeit bildet die feierliche Weihe zum Gesellen. Bisweilen mag es vorkommen, dass junge Heißsporne noch nicht über genügend Gefühl und Geduld verfügen. In solchen Fällen steht den Novizen noch ein weiteres Lehrjahr bevor, um so den 'richtigen Schliff' zu erhalten.

TRACHT

Die Geweihten tragen traditionell die Schmiedeschürze aus geschwärztem oder rotbraunem Rindsleder, dazu einen breiten Gurt, an dem das Handwerkszeug befestigt ist. Unter der Lederkluft wird in der Regel eng anliegende Kleidung aus rot-schwarzem Tuch getragen, häufig versehen mit geflammten Mustern. Die Geweihten des Ingra-Kults verzichten bisweilen ganz auf zusätzliche Kleidungsstücke und bevorzugen stattdessen nur Arm- und Beinschienen. Die Gürtelschnalle als Zeichen des Weihegrades wird vom Träger selbst geschmiedet. Während sich die meisten Novizen mit schlichten Formen und stilisierter Symbolik begnügen, stellt die Schließe der Geweihten oft ein kostbares Kleinod dar, verziert mit seltenen Metallen oder edlen Kristallen. Ebenfalls selbst gefertigt ist die Laterne des Geweihten, deren Flamme ein Jahr lang brennt und alljährlich, meist am 1. Ingerimm, im Tempel neu geweiht wird. Als rituelle Waffe führen die Geweihten den Schmiedehammer mit sich.

GEBOŦE, VERBOŦE, IDEALE

Wahrung des Feuers: Lasse niemals zu, dass in deiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird. Brände dürfen allerdings eingedämmt werden. (Daneben haben sich viele Geweihte auch der *Wahrung des Handwerks* oder der *Wahrung des Erzes* verschrieben.)

Opfer: Opfere besonders schöne Artefakte und Kostbarkeiten deinem Gott und erschaffe selbst solche Meisterwerke der Handwerkskunst.

Demut und Geduld ('Seele des Feuers'): Du musst dich stets aufs Neue vor deinem Gott bewähren. Stolz und Prahlerei sind Ingerimm ein Gräuel. Ein Handwerksstück wird auch nicht von jetzt auf gleich gelingen, denn dazu braucht es Ruhe und Geduld.

Fleiß und Geschick ('Form des Erzes'): Strebe mit unerschütterlichem Eifer nach der Vollendung der eigenen Handwerkskunst, denn nur so mag Ingerimm Gefallen an dir finden.

Zorn und Kraft: Wann immer es nötig sein sollte, dem rauen Wesen Ingerimms nachzueifern, tue es und lass deinem Grimm freien Lauf.

Zitate

»Wer auch immer das Feuer entzündet hat, nur Ingerimm selbst darf es löschen.«

»Hammer sollst du sein, nicht Amboss, mein Freund!«

»Wahrlich, ein Meisterstück! Seht her ...«

MIRAKEL UND LITURGIEN

Die selbstlose Versenkung in handwerkliche Arbeit zählt als die beste Art, mit Ingerimm in Kontakt zu treten. Vor allem die Arbeiten, bei denen Stahl, Keramik, Glas und Porzellan aus Feuer 'geboren' werden, sind den Ingerimm-Geweihten heilig. Die Gebete, die an Ingerimm gerichtet werden, sind vielgestaltig und älter als die Menschheit. Sie erinnern an das Zischen von Tannenharz in der Glut der Esse, an das Singen des rot glühenden Metalls, das sich dem Schmiedehammer ergibt, an beißenden Qualm, der von der Lohe emporsteigt, und an die Bäche von Schweiß, die über die lederne Schmiedeschürze rinnen.

Allgemein ist es üblich, dass der Geweihte mit beiden Füßen auf dem Boden steht. Zur Einstimmung gehört die Versenkung in das Wesen der umgebenden Steine, Metalle oder Feuerstellen, um so das spirituelle Bild der Umgebung zu erfassen und als Halt gebrauchen zu können. Bei höheren Ritualgebeten (ab IV. Grad) gilt es als unabdingbare Voraussetzung, dass sich der Geweihte in der Nähe eines (Schmiede-) Feuers oder aber größeren Mengen Edelmetalls befindet.

Objekte, die auf irgendeine Weise geweiht werden sollen, werden oft mit Ingerimm gefälligen Zeichen und Marken verziert (bei den Zwergen in Angram). Fast jeder Tempel verfügt zu diesem Zweck über eigene Geheimzeichen und Symbole, die mit den letzten Handgriffen zur Kennzeichnung einer Handwerksarbeit eingearbeitet werden.

Zwerge rezitieren Gebete in einem brummelnden Singsang und führen sie oft in der Sippengemeinschaft durch.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, FF, KO, KK; *Selbstbeherrschung, Lehren, Überzeugen, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Rechnen, Schätzen, Bergbau, Steinmetz;* dazu zwei Talente aus folgender Liste: *Alchimie, Baukunst, Bogenbau, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Maurer, Metallguss, Steinschneider/Juwelier, Zimmermann*

Mirakel-: *Fischen/Angeln, Gaukeleien, Schwimmen, Seefahrt*

LITURGIEN

Die unten genannten Liturgien sind grundsätzlich von Geweihten des Ingerimm, des Angrosch und des Gravesch zu erlernen, sofern der Schüler einen entsprechenden Lehrer findet und für würdig befunden wird (Meisterentscheid). Der Austausch ist jedoch (gerade bei den Orks) ausgesprochen spärlich. Die Liturgien werden aber immer über die jeweils eigene Liturgiekenntnis abgewickelt.

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmo-

niesegen, Heilige Schmiedeglut, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesege, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Simias Kelch, Vertrauter der Flamme, Vertrauter des Felsens

Grad III: Blick in die Flammen, Exkommunikation, Exorzismus, Goldener Blick, Großer Eidsegen, Purgation, Seelenprüfung, Visionssuche, Waliburias Wehr

Grad IV: Herr über Feuer und Glut, Indoktrination, Ordination, Sicherer Weg durch Fels, Unterpand des Heiligen Rhys, Weihe der Ewigen Flamme

Grad V: Anathema, Gebieter der Lava, Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration, Meisterstück

Grad VI: Eherne Kraft – lodender Zorn

DIE BRUDERSCHAFT DES LODERNDEN FEUERS

»Wer das Feuer beherrschen will, muss ihm dienen.«

—Ingund vom Schlund, Meisterin der Esse

»Wenn irgendwo ein Haus in Flammen aufgeht, muss später genau festgestellt werden, warum es gebrannt hat, ob etwa ein Unfall oder Missgeschick vorlag, ob Brandstiftung im Spiel war oder ob Ingerimm selbst eingegriffen hat.«

—aufgeschnappt in Havena, kurz vor der Großen Flut 702 BF

Als im Zuge borbaradianischer Attacken die Städte des Mittelreiches in Flammen standen, hat sich eine geheimnisvolle Gruppe von Ingerimm-Geweihten der staunenden Priesterschaft zu erkennen gegeben, deren Wurzeln angeblich mehrere Jahrhunderte zurückreichen. Die Entstehung des Ordens liegt im Verborgen, und der Kreis der Eingeweihten, dem Gerüchten zufolge sowohl hochrangige Geweihte Ingerimms und Angroschs als auch einige Druiden angehören sollen, hüllt sich in Schweigen.

Wie der Name bereits andeutet, beschäftigen sich die Geweihten eingehend mit der urtümlichen Macht Ingerimms: dem Feuer. Oberstes Ziel ist es, die verschiedenen Manifestationen des Feuers zu beobachten und darin den Willen Ingerimms zu erkennen. Der profane Zweig der Feuerleser, der überwiegend aus jüngeren Geweihten besteht, untersucht Brände und Feuersbrünste auf höchst wissenschaftliche Art und Weise: Was war die Ursache eines Brandes? Wie heiß und wie schnell brannte das Feuer? Welche Brandmittel wurden eingesetzt? Mitunter sitzen die Geweihten stundenlang in tiefe Konzentration versunken vor einem Häufchen Asche oder einem verkohlten Holzstück, um dann strahlend zu verkünden, was sie herausgefunden haben. Die erfahreneren Feuerdeuter des mystischen Zweigs verfolgen vor allem ein Ziel: Wie können Vulkanausbrüche und Erdbeben, bei

ORDENSBEITRITT BEI DER BRUDERSCHAFT DES LODERNDEN FEUERS

Voraussetzungen: KL 12 IN 15 CH 14; nur Ingerimm-Geweihte; Jähzorn höchstens 5 (sofern vorhanden); ausgeprägte Gabe zum Prophezeien (5), sehr gute Wissensfertigkeiten (Rechtskunde 10, Götter/Kulte 7, Geschichtswissen 7, Baukunst oder Mechanik 5), gute Fertigkeiten als Grobschmied (7)

Modifikationen: Liturgie: Blick in die Flammen (III); Verpflichtungen (gegenüber der Bruderschaft); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente wie Prophezeien, Götter/Kulte, Selbstbeherrschung oder Gesteinskunde.

denen Ingerimms Willen am stärksten offenbar wird, richtig gedeutet oder gar vorhergesagt werden?

Für die Geweihten der Bruderschaft ist das Feuer die mystische Verbindung zu Ingerimm. Durch das Feuer, so lehren es die hohen Geweihten, offenbart sich der Schmiedegott den Sterblichen, wenngleich sein Wille erst enträtselt werden muss. Doch der lange Weg zur

Erkenntnis erfordert Zeit, Erfahrung und vor allem Geduld. Jüngere Ordensmitglieder, denen es meist noch an Erfahrung im Umgang mit der Mystik des Feuers mangelt, werden daher zunächst dem profanen Zweig der *Feuerleser* zugeordnet, bevor sie dann in die höheren Geheimnisse des mystischen Zweiges der *Feuerdeuter* eingeweiht werden.



ENERGIE TRADITION, BRENNENDER GLAUBE – DIE KIRCHE DES ANGROSCH

DER ANGROSCH-GLAUBE DER ZWERGE FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Feuer, Erz, Vulkane, Erdbeben, Schmiedehandwerk, Standhaftigkeit, Tradition, Mut, Härte, Kraft, Fleiß, ungebändigter Zorn, Beständigkeit, Gemeinschaft

Gottheit: Angrosch, daneben: Rondra (bei den Ambosszwerge), Phex, Simia (bei den Brillantzwerge)

Schöpfungslehre: Angrosch schuf die Welt und die Zwerge.

Verbreitung: überall, wo Zwerge zu finden sind.

Weltliche Aufgaben: Wahrung der Traditionen und des Zusammenhalts, Geschichtsschreibung, Durchführung der Feuertaufe sowie von Bestattungen, Lehre

Wichtiger Tempel: Xorlosch

Feiertage: Tag der Abschwörung (7. Ingerimm, siebenjährig, auf der Drachensinsel in Xorlosch), Tag des Feuers (1. Ingerimm), Tag des Aufbruchs (8. Ingerimm)

Sternbild: Amboss

Beinamen: großer Vater, altes Väterchen, Allmächtiger Baumeister der Welt, Vater von Feuer und Stahl, Herr der Erde, Konstrukteur des Weltenmechanismus

Heilige, Erwählte: Heiliger Largorax (erster Bewahrer der Kraft), Heiliger Organa, Heiliger Taladax

Orden und Laienbruderschaften: Dur Mortar ka drax ('Orden der Wächter')

Heilige Talismane und Artefakte: Angroschs Stein, Laterne der Ilpetta Ingrasim, Finger Angroschs, Largorax' Hammer

Heilige Orte: Heilige Hallen in Xorlosch, der Schlund (Nordrand des Raschtulswall)

Sinnbilder: 'bei Angroschs langem Bart', 'heiß wie Angroschs Esse', 'alt wie Xorlosch', 'dickfellig wie Angroschs Haut'

Typische Opfergaben: Gold, Edelsteine, Waffen, Schmuck, kunstvolle selbst gefertigte Gegenstände

Struktur: gering ausgeprägt, unter den höchsten Vertretern ordnen sich die Geweihten nach ihrem Ansehen.

Politischer Einfluss: bei den Zwerge: sehr groß (die derischen Vertreter Angroschs haben eine gewichtige Stimme in der Politik, wenn sie nicht gar selbst Bergkönig sind), sonst: keiner

Hierarchie innerhalb der Kirche: groß

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel bis gering

Feindbilder: Pyrdacor, allgemeiner: Drachen und Geschuppte als seine Diener; Habgier und Herrschsucht

Lehre der Kirche: Der Zusammenhalt macht uns stark.

Ziele der Kirche: Wahrung der Tradition, des Zusammenhalts, Aufrechterhalten der 'Wacht' (die Schätze der Erde bewahren und den Kampf gegen den Drachen fortführen)

»Rog Angrog tarosch,
Rog Angrog ka mortar,
Rog Angrog marosch,
Rog Angrog Angranoth,
Angrosch!«

»Dir zu Ehren dienen wir,
dir zu Ehren wachen wir,
dir zu Ehren halten wir aus,
dir zu Ehren leben wir, Vater!«

—erzzwergisches Reisegebet, frei übersetzt von Hilpertion Asgareol,
dem vormaligen Hüter der Flamme zu Angbar



Jenseitsbild: Angroschs Hallen

Weltbild: Die Welt gilt es zu schützen, wie es uns aufgetragen wurde.

Menschenbild: Die Großgewachsenen tragen alle ihren Kopf zu hoch.

Stärkstes Argument: »Der nächste Drachenkrieg wird kommen. Nur eine starke Gemeinschaft und die Hitze des Feuers kann siegen.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Sie sind Auserwählte Angroschs, ihr Leben ist der Glaube, ihr Glaube das Leben.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Bei den Zwergenvölkern: Angrosch ist der allgegenwärtige Vater; andere: siehe Ingerimm.

VOM WESEN DER GÖTTHEIT

»Und als Angrosch empor gestiegen war, blickte er zurück. Als er sah, was der goldene Drache und dessen Gefolge aus seinem Werk gemacht hatten, loderte das Feuer des Zornes heiß in seiner Brust.

Und so, mein Sohn, stieg er hinab, sammelte die härtesten Steine, das zähste Erz und das heißeste Feuer und brachte alles in seine Werkstatt. Dort formte er aus den gesammelten Steinen und der Glut des Feuers acht Körper, alle nach seinem Abbild. Und als sein Werk vollendet war, brach er acht Teile aus seinem Lebensfunken und hauchte sie den Körpern ein. Und so, mein Sohn, wurden die ersten Angroschim geschaffen. Aus seinem Körper und seinem Funken schuf er uns, nach seinem Abbild. Dann stieg er abermals empor und überließ es uns, zu wachen über sein Werk.«
—Murgrim Sohn des Murgrosch zu seinem Sohn Bromald, festgehalten im siebten Jahr nach dem Beben (1589 v.BF) von einem vergessenen Gelehrten

Ein einheitliches Bild Angroschs wird man vergebens suchen. Stämme und Sippen haben ihre eigenen Geschichten und Legenden, und diese scheinen nur in dem Punkt, dass die Zwerge von Angrosch selbst geschaffen wurden, einig zu sein.

DIE KIRCHE

Auch wenn die Großgewachsenen meinen, es gäbe viele Götter, und sie einigen davon besondere Verehrung schenken – für einen Angrosch ist es unumstößliche Tatsache, dass sein Volk von einem einzigen Gott erschaffen wurde. Angrosch ist der Schöpfer aller Zwerge: ihr Stammvater. Sie wurden geschaffen, um die Schätze der Erde zu bewahren und den Kampf gegen den Drachen zu führen.

Allerdings beginnen schon bei der Auslegung dieser wenigen, für alle Angroschim unumstößlichen Tatsachen die Differenzen zwischen den einzelnen Glaubensrichtungen. Während die einen den Kampf für gewonnen halten und kaum mehr Gedanken daran verschwenden, sehen andere in der Wache gegen die Geschuppten ihre wichtigste Pflicht. Auch das Bild, das die Zwerge von ihrem Gott haben, unterscheidet sich von Sippe zu Sippe. So sehen ihn viele als den gütigen Stammvater oder den weisen König der Erde. Andere verehren ihn als Konstrukteur eines gewaltigen Weltenmechanismus oder gar als irrsinnig gewordenen Schmied.

Die Zwerge haben kein einheitliches Glaubensbild, jede Sippe und jeder Stamm erzählt die gemeinsamen Legenden und Geschichten ein wenig anders. Trotz all dieser unterschiedlichen Ausprägungen ist die Angrosch-Kirche in der zwergischen Gesellschaft allgegenwärtig.

ARTEFAKTE UND HEILIGE ORTE

Die im Krater eines vor Urzeiten erloschenen Vulkans liegende Stadt **Xorlosch** gilt als die heilige Stadt aller Zwerge. Vor über zehntausend Jahren errichtet, ist sie vermutlich die älteste durchgehend bewohnte Siedlung Aventuriens. Keinen Spann Boden gibt es hier, die nicht vom Blut eines Zwerges durchtränkt ist, so erzählt man sich. Da die Stadt und die heiligen Hallen seit den Jahren der großen Zwietracht nur noch für Erzwerge zugänglich sind, wurde vor zweieinhalb Jahrtausenden ein zweiter Tempel errichtet, in dem seither die zahlreichen Pilger ihre Opfergaben darbringen können.

Neben den ältesten Aufzeichnungen zwergischer Geschichte liegt in Xorlosch auch **Largorax' Hammer**. Dieser aus einer unbekannten schwarzen Legierung gefertigte Hammer ist über und über mit Runen bedeckt, deren Bedeutung bis heute nur zu Teilen entschlüsselt werden konnte. Von einem kundigen Schmied geführt, lassen sich damit Schmiedearbeiten legendärer Güte herstellen. In der Not jedoch vermag ein mit voller Kraft geführter Hieb auch den härtesten Stein zu zerschmettern. Nichts kann einem solchen Hieb widerstehen, so heißt es, und mit seiner Hilfe soll sich manch ein verschütteter Geweihter seinen Weg ans Licht gebahnt haben. Aufbewahrt wurde dieses heilige Artefakt im Xorloscher Tempel, dort konnte nach langer

Prüfung auch die Liturgie zum Rufen dieses mächtigen Gegenstandes erlernt werden. Seit einiger Zeit ruht der Hammer aber im Heiligtum von Malmazrom.

Malmazrom ist ein heiliger Ort sowohl der Geoden als auch der Angrosch-Kirche. Hier wird derzeit der Hammer von Largorax aufbewahrt. Die Höhle wird deshalb auch die Hammerhöhle genannt.

DER ANGROSCH-GLAUBE IN VERSCHIEDENEN KULTUREN

Der Glaube an Angrosch ist den Zwergen vorbehalten, denn er ist ihr Stammvater. Die unterschiedlichen Völker der Zwerge verehren Angrosch jedoch durchaus unterschiedlich, so z.B. auch unter dem Namen **Ingra** (s.u.). wird auch von Menschen verehrt, meist unter seinem zwölgöttlichen Namen **Ingerimm**. Aber viele Kulturen und Völker kennen den Gott des Feuers (mehr dazu bei Ingerimm auf Seite 124ff.).

DIE AMBOSSZWERGE

Als ihren Schöpfer und großen Vater, als Begründer und Besitzer aller Schätze der Erde verehren die Ambosszwerge Angrosch. Trotz tiefer Verehrung für ihren Gott wird man Frömmerei und lautstark ausgedrückte Gläubigkeit kaum antreffen. Sie beten bevorzugt alleine im Stillen. Solche Gebete gleichen dann eher einem Gespräch zwischen Vater und Sohn als einer rituellen Huldigung.

In der Gemeinschaft der Sippe feiern sie allerdings oft und gerne große Feste zu Ehren des 'alten Väterchens', wie sie Angrosch gerne nennen. Dabei gibt es rituelle Ring- und Boxkämpfe, und große Feuer werden zu Ehren des Vaters von Feuer und Stahl entzündet. Auch besonders kunstvolle Werkstücke werden in Anwesenheit der Sippe geschmiedet. Meist dauern diese Feiern bis lange in den nächsten Tag hinein, wobei auch große Mengen Bier vertilgt werden. Von Außenstehenden als Besäufnis belächelt, ist dies für die Ambosszwerge eine Art, ihren Gott zu ehren, indem sie die Gemeinschaft hochhalten. Einige Sippen, vor allem jene, die weit ab von Xorlosch beheimatet sind, verehren neben Angrosch auch Rondra, wobei sich, je nachdem, wie kriegerisch die Gemeinschaft ist, das Verhältnis der beiden zueinander verschiebt. Rondra ist für manche die Knappin oder Waffenträgerin Angroschs, für andere ist sie seine Gemahlin, und einige wenige gehen soweit, Angrosch nur als ihren eifrigen Schmied zu sehen. Rondra wird hierbei nicht als die klassische menschliche Kriegerin gesehen, sondern vielmehr als eine zwergische Heldin, die mit List, Axt und Armbrust kämpft – eine Ansicht, die schon zu manchen Streitereien mit Rondra-Geweihten geführt hat.

DIE FEUERTAUFE

»Monoton und dumpf dröhte das Schlagen der Hämmer herüber, während die Mutter dem jungen Zwergen eine Hälfte des Bartes zu Zöpfen flocht. Dies ist das Symbol, dass er sich erst auf dem Wege vom Jugendlichen zum Manne befindet, so hatte es mir Borograx erzählt, der Priester der Sippe. Der trat dann auch vor, als die Mutter fertig war, und verband dem jungen Zwerg die Augen. Dann verließen die beiden die heilige Halle der Sippe.

Die letzte Nacht vor seiner Feuertaufe hatte der Junge alleine im Gebet verbracht, und nun führte ihn der Priester tief hinab unter die Erde. Durch zahllose, gewundene Gänge immer tiefer – bis der Prüfling jegliche Orientierung verloren hatte.

In einer alten Halle tief unten vollzog der Priester dann ein althergebrachtes Ritual, um daraufhin den Jüngling mit verbundenen Augen in der Dunkelheit zurückzulassen – mit dem Auftrag, bis sieben mal sieben zu zählen, dann die Binde zu entfernen und sich zu Angroschs Ehren den Flammen zu opfern.

Nach diesen ominösen Worten, so hat man mir berichtet, wurde der Kandidat allein gelassen mit dem Pochen seines Herzens und der Hitze eines prasselnden Feuers, welches immer näher kam. Als er schließlich die Augenbinde entfernte, loderte eine Wand aus Flammen zwischen ihm und dem Ausgang. Die Alten sagen: Wenn er mutig durch die Flammen schreitet oder diese im Vertrauen auf Gott herannahen lässt, spürt er zwar ihre Hitze, wird sich aber nicht verbrennen. Sicher gelangt er zum Ausgang, und geführt von der göttlichen Kraft, die ihn kurz zuvor gestreift hat, findet er selbst in der Dunkelheit zurück in die Hallen der Sippe.

Diejenigen jedoch, die vor den Flammen zurückweichen oder sich verkriechen, werden zwar errettet, jedoch erhalten sie nur noch eine einzige weitere Chance, die Feuertaufe zu bestehen und somit als vollständiges Mitglied der Gesellschaft anerkannt zu werden. Scheitern sie erneut, so verlassen diese Unglücklichen meist ihre Sippe, bei der sie fortan als 'unfertige Geschöpfe' gelten. Jemand mit Angst vor dem Feuer scheint den Zwergen zutiefst suspekt zu sein.

Bei der ausgelassenen Feier nach der Rückkehr des jungen Zwerges erzählte mir einer der Ältesten der Sippe noch von einer lang vergangenen Feuertaufe. Bei dieser wurde der Kandidat völlig von den Flammen verzehrt – für den Alten war klar, dass der Tote ein Anhänger des Drachen gewesen war.«

—aus den Aufzeichnungen Rowins von Firunen

DIE ERZZWERGE

Neben Angrosch, ihrem Gott, erkennen die Erzzwerge keine anderen Götter an. Der von den Menschen verehrte Ingerimm ist nur eine schwache Anlehnung an ihren Gott, und die anderen elf menschlichen Götter sind allenfalls als Diener Angroschs zu sehen.

Die Welt wurde einst vom 'Allmächtigen Baumeister der Welt', wie sie ihn auch nennen, geformt. Fremde Mächte brachten Chaos und Wirnis – manifestiert als Drache – in die Welt, um seine Schöpfung zu zerstören. Dagegen schuf Angrosch aus Erz, Fels und Feuer die Zwerge, auf dass sie als seine geliebten Kinder gegen die Feinde kämpfen. Er selbst sitzt im feurigen Herzen der von ihm geschaffenen Welt und sieht von dort aus alles. Dabei ist er nicht nur der freundliche Vater, sondern auch streng und hart, wenn es darum geht, Frevler zu bestrafen. Solche Frevler werden von den Erzzwergen oft als 'Drax rardosch' bezeichnet: als 'dem Drachen verfallen'.

Der Drache nimmt im Glaubensgebäude der Erzzwerge eine besondere Stellung ein. Er ist in ihren Augen ewig und von zeitlichen Ereignissen nicht verletzbar. Mag die sterbliche Hülle, der goldene Drachenleib Pyrdacors, vernichtet sein und selbst sein Name beinahe vergessen, so lebt sein Geist dennoch fort. Als Habgier und Herrsch-

sucht ergreift er von Zwergen und anderen Besitz und macht jene, die sich als Herren dünken, doch nur zu seinen Sklaven.

DIE BRILLANTZWERGE

Dieses kunstliebende, reisefreudige Volk verehrt ebenfalls Angrosch als Erschaffer und Stammvater. Daneben hat dieser bei ihnen auch die Rolle des Schirmherren der Künste und des Handwerks inne. Aber auch Phex (den sie **Fekol** nennen) spielt eine wichtige Rolle. Wenn es um den Handel geht, richten die Brillantzwerge ihre Bitten an ihn, und in den zahlreichen Geschichten, die sie sich erzählen, wandert er als flinker, umtriebiger Begleiter an der Seite des ruhigen, unerschütterlichen Angrosch. Die Tatsache, dass es in diesen Erzählungen stets die Neugier und Abenteuerlust des Diebes ist, welche die beiden in Schwierigkeiten bringt, scheinen die Brillantzwerge nicht weiter krumm zu nehmen.

Als Tochter Angroschs und Tsas findet **Simia** bei den Brillantzwergen gewisse Verehrung, erzählen doch die Legenden, dass der Name des Volkes sich von einem prächtigen Brillanten ableitet, der einst ein Geschenk Simias an Calaman war.

DIE HÜGELZWERGE

Für die Hügelzwerge sind die Jahre der urzeitlichen Gefechte gegen die goldenen Drachengötter lange vorbei und abgeschlossen. Schon das heutige Weiterbestehen der Angroschim zeigt ja, dass Angrosch sie nicht nur zu dem einen Zweck erschuf, die Drachen zu bekämpfen. Ihnen erscheint Angrosch vielmehr als der gütige Vater, der dem Herd- und Schmiedefeuer gebietet und allen Zwergen und Menschen das Handwerk gebracht hat.

In dieser Hinsicht ähnelt ihre Vorstellung stark dem menschlichen Ingerimm-Kult. Es waren wohl auch die Hügelzwerge, die den Menschen von ihrem Gott berichteten und bei der Errichtung seines höchsten Heiligtums in Angbar geholfen haben: Denn hier residiert der Hüter der Flamme, das Oberhaupt der Ingerimm-Kirche. Mag der Hohepriester auch ein Mensch sein, seine beiden Gehilfen, die Schürer der Flammen, entstammen traditionell dem Volk der Hügelzwerge und haben großen Einfluss auf den Kult.

ANDERE ZWERGE

Ob die verfluchten **Tiefzwerge** überhaupt noch irgendetwas anbeten oder gar dazu in der Lage sind, ist unbekannt.

Die Wilden Zwerge, die **Brobim**, kennen Angrosch nicht mehr. In ihrer Glaubensvorstellung ist die Welt nur eine erkaltete Asche des Urfeuers, das sich in den Bauch der Erde zurückgezogen hat, bis der Weltenerschöpfer Ingra wieder Funken schlägt und alles in Flammen aufgeht.

Die **Roten Zwerge** sind nur noch dem Gold verfallen. Ihr Glaube an Angrosch höchstens noch eine Erinnerung an die Vergangenheit.

Die **Finsterzwerge** huldigen Angrosch so, wie es auf den ältesten Stelen Xorloschs beschrieben steht, und die Geweihtenschaft gilt selbst unter den Erzzwergen als sehr konservativ und urtümlich.

ORDEN UND LAIENBÜNDE

Die Art der Verehrung Angroschs ist so vielfältig wie die Völker der Zwerge. Wenn auch die meisten den klassischen Glaubensrichtungen ihres Volkes anhängen, so gibt es dennoch immer wieder kleine Gruppen oder Sippen, die sich ihr eigenes Bild zurechtgeschmiedeten. Hierbei zeigen die Angroschim große Toleranz: Solange Angrosch als Stammvater feststeht, hat jedes Glaubensbild seine Daseinsberechtigung in der zwergischen Gesellschaft. So gibt es eine Gruppe, die Angrosch als genialen 'Konstrukteur des Weltenmechanismus' verehrt. Alles um sie herum ist ein unglaublich komplizierter Mechanismus, in dem Angrosch bei der Vollendung seines Werkes aufging. Seitdem läuft der Mechanismus seinen vorbestimmten Weg, und nichts kann ihn darin aufhalten, nichts kann den Lauf der Zukunft beeinflussen. Die Weisesten mögen es aber

schaffen, einen Teil des Werkes zu verstehen und daraus Schlüsse zu ziehen – aber all das ist in dem Mechanismus bereits berücksichtigt. Eine andere kleine Gruppe sieht die Aufgabe der Zwerge darin, möglichst große Mengen an Edelsteinen in Angroschs Namen zu sammeln. Sie sehen in ihnen die Splitter von Sumus zerborstenem Herz. Jeder hilft auf seine Weise beim Sammeln. Die Brillantzwerg erhandelt die Splitter, andere graben danach – und dereinst, wenn alle gefunden sind, wird Angrosch das Herz zusammenfügen und die Urmutter wiedererwecken.

Wenige solcher Glaubensgruppierungen haben eine feste Struktur entwickelt. Der Orden **Dur Morator ka drax**, in Garethi etwa **‘Hüter der Wacht’**, entstand bereits während des großen Drachenkrieges und führt auch heute noch im Verborgenen den Kampf gegen die Drachen sowie den Missbrauch der Magie und für den Zusammenhalt der Angroschim fort (Größe: sehr klein). Die stets persönlich ausgewählten Mitglieder nehmen seit über fünftausend Jahren Einfluss auf Kirche und Politik, wo es ihnen möglich ist.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Eine klare, festgelegte Struktur, wie sie bei den Kirchen der Zwölfe zu finden ist, wird man bei der Angrosch-Kirche der Zwerge vergebens suchen. Hier hat jedes Volk einen eigenen höchsten Geweihten, dem zur Seite einige wenige Gehilfen stehen. Die kleine Geweihtenschaft darunter ordnet sich, wie bei den Zwergen üblich, nach ihrem Ansehen.

DIE GEWEIHTEN DES ANGROSCH

Die meisten Priester des Angrosch bleiben als **Hüter der Esse** in den heiligen Hallen ihres Volkes. Einige jedoch ziehen als **Hüter der Wacht** hinaus, um Angroschs Lehre auch in der Fremde umzusetzen – um gegen Habgier und Raffsucht zu kämpfen und um den Zusammenhalt des Volkes der Angroschim zu stärken. Andere Angrosch-Geweihte vertiefen sich in die Studien alter Schriften. Diese **Hüter der Tradition** sammeln Wissen über alte Rituale und versuchen, aus lange vergangenen Ereignissen zu lernen.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Jeder Novize wird von einem einzelnen angesehenen Geweihten ausgebildet. Von diesem lernt er neben den Grundzügen eines Handwerks auch die religiösen Geheimnisse der Kirche. Damit der junge Priester nicht nur durch die Sichtweise seines Lehrmeisters geprägt ist, verlangt es die Tradition, dass jeder Anwärter nach abgeschlossener Ausbildung auf Reisen geht. Er soll verschiedene Sippen besuchen und in den dortigen Angrosch-Heiligtümern einen kurzen Dienst verrichten. Während diese Reise einen jungen Brillantzwerg typischerweise weit weg von seiner Heimat führt, reicht es einem Erzzwerg schon, einige Wochen bei einer benachbarten Sippe zu verbringen. Erst nach dieser Zeit gilt der Jüngling als vollwertiger Priester und darf ein Heiligtum wählen, in dem er seinen Dienst versehen will (wobei hier sein früherer Lehrmeister doch ein Wörtchen mitzureden hat).

TRACHT

Im täglichen Leben tragen Angrosch-Geweihte feste, funktionelle Kleidung, die in dunklen Farben gehalten ist (der Fels symbolisieren soll) und stellenweise mit roten Einsprengseln (als Zeichen des Feuers) verziert ist.

Nur zur Durchführung großer Zeremonien tragen sie ihre rituellen Gewänder. Diese schweren, über und über mit edlen Metallen ver-

zierten Roben werden von Generation zu Generation weitergegeben. So sind manche dieser Gewänder bereits Tausende Jahre alt. Das wirkliche Erkennungszeichen der Geweihten ist ein um den Hals getragener kleiner metallener Hammer, der bei der Priesterweihe vom Hochgeweihten verliehen wird. Alle diese Schmuckstücke eines Volkes gleichen einander, so dass der Kundige erkennen kann, zu welchem Volk der Träger gehört. Eine Rangfolge lässt sich daraus jedoch nicht ableiten. Es gibt aber sieben uralte Hämmerchen, die von den angesehensten Geweihten aller Völker getragen werden. Nur diese werden weitervererbt, die gewöhnlichen werden mit dem Geweihten bestattet.

So ist bei den Ambosszweigen der alte **Arombolosch Sohn des Agam**, König von Waldwacht, als **Angroschs Waffenträger** gleichzeitig Bergkönig und höchster religiöser Vertreter. Ihm zur Seite steht ein von ihm ernannter Hohepriester, der für die Novizenausbildung zuständig ist und den Bergkönig in allen religiösen Fragen berät.

Den Geweihtenschaft der Erzzwerge wird von **Xolgorim Sohn des Xaraf** geführt. Als Patriarch von Xorlosch und **Bewahrer der Kraft** ist er nominell der Höchste Geweihte Angroschs in Aventurien. Dieser Position wird jedoch aufgrund Jahrtausende alter Streitereien nicht von allen Angroschim anerkannt.

Bei den Brillantzweigen ist das Amt der **Matriarchin von Lorgolosch** mit **Ingrascha Tochter der Irin** traditionell weiblich besetzt. Allerdings war nach der Flucht der Brillantzwerg vor den Schwarzen Horden aus den Beilunker Bergen die Zukunft dieser Kirche ungewiss. Doch Ingrascha hat auch in der neuen Heimat ihres Volkes in Angralosch bereits gute Kontakte zu den Nachbarn in Fasar und Aranen geknüpft und setzt ihren Kurs fort.

Angraxa Tochter der Irida ist seit einiger Zeit die Hüterin des heiligen Ortes Malmazrom und bewacht den Hammer des Largorax.

Von den Hügelzweigen wurde Hilpertom Asgareol, damals der höchste Geweihte der menschlichen Ingerimm-Kirche, als religiöses Oberhaupt anerkannt – vor allem, da diesem mit den beiden Schürern der Flamme zwei Hügelzwerg als einflussreiche Berater zur Seite stehen. Nun hat diese Rolle **Sephira Eisenlieb** inne (nach dem Verständnis der Hügelzwerg ‘auf Probe’), die den Kurs ihres Vorgängers fortsetzt.

zierten Roben werden von Generation zu Generation weitergegeben. So sind manche dieser Gewänder bereits Tausende Jahre alt. Das wirkliche Erkennungszeichen der Geweihten ist ein um den Hals getragener kleiner metallener Hammer, der bei der Priesterweihe vom Hochgeweihten verliehen wird. Alle diese Schmuckstücke eines Volkes gleichen einander, so dass der Kundige erkennen kann, zu welchem Volk der Träger gehört. Eine Rangfolge lässt sich daraus jedoch nicht ableiten. Es gibt aber sieben uralte Hämmerchen, die von den angesehensten Geweihten aller Völker getragen werden. Nur diese werden weitervererbt, die gewöhnlichen werden mit dem Geweihten bestattet.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Wahrung des Zusammenhalts: Die Kraft der Zwerge ist ihr Zusammenhalt. Trage also deinen Anteil dazu bei, dass keine Angroschim übervorteilt, verletzt oder gar getötet werden – außer sie selbst haben sich gegen die Gemeinschaft der Zwerge gewendet.

Wahrung der Wacht: Dere vor dem Drachen und seinen Dienern zu schützen ist die Aufgabe, die Angrosch den Zwergen zugedacht hatte. (Dieser Aufgabe wird in den verschiedenen Völkern jedoch unterschiedlicher Stellenwert beigemessen.)

ZITATE

»Auch wenn der Körper des Drachen vernichtet ist, seinem ewigen Geiste müssen wir widerstehen.«

»Ein Narr bist du, junger Fremder, wenn du dein Ohr den Mahnungen der Vergangenheit verschließt – denn sie berichtet demjenigen, der zu lauschen weiß, nicht nur über das, was war, sondern auch über Dinge, die vielleicht noch sein werden.«

»Möge sich die Erde auftun und dich verschlingen, mögen die felsigen Tiefen dir die Knochen brechen und die lodernen Flammen Angroschs dich verbrennen!«

MIRAKEL UND LITURGIE DER ANGROSC-KIRCHE

Die wenigsten Angrosch-Liturgien laufen still und unbemerkt ab: Die Priester bitten ihren Gott mit donnernder Stimme um seine Hilfe, oft untermalt von rhythmischen Schlägen des Schmiedehammers auf Stein oder Metall (oder, wenn gerade nichts anderes hilft, einfach auf den Erdboden). Oftmals wird sogar eine große Zahl von Gläubigen zusammengerufen, um gemeinsam Angrosch anzurufen.

Längere Gebete werden zumeist in die Form einer handwerklichen Arbeit gebracht, vor allem natürlich in den Vorgang des Schmiedens, so dass 'nebenher' noch Gebrauchs- oder rituelle Gegenstände von großer Kunstfertigkeit entstehen. Bezieht sich eine Liturgie auf einen Gegenstand, wird er zumeist mit Gravuren oder Intarsien in Angram versehen.

Typische Nebenerscheinungen von Angrosch-Wundern sind entferntes Rumpeln, manchmal begleitet von einem Erzittern des Erdbodens, mitunter kommt es auch zum Aufflackern von (bereits brennendem) Feuer – auch hier natürlich vor allem Schmiedefeuer.

Weitere Einzelheiten entsprechen denen des Ingerimm-Kultes (siehe Seite 124ff.).

MIRAKEL

Mirakel+ /Leittalente: KL, FF, KO, KK; *Selbstbeherrschung, Menschenkenntnis, Überzeugen, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik,*

Rechnen, Schätzen; dazu vier Talente nach Wahl aus folgender Liste: *Baukunst, Bergbau, Feinmechanik, Feuersteinbearbeitung, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Kristallzucht, Metallguss, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Zimmermann*

Mirakel-: *Akrobatik, Fliegen, Gaukeleien, Schwimmen, Boote Fahren, Seefahrt*

LITURGIE

Grad I: Eidsegen, Erneuerung des Gebornstenen, Feuersegen, Glücksegen, Göttliches Zeichen, Harmoniesegen, Heilige Schmiedeglut, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Weisheitssegen

Grad II: Allmacht der Lohe, Angroschs Opfergabe, Blick für das Handwerk, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Vertrauter der Flamme, Vertrauter des Felsens

Grad III: Angroschs Zorn, Blick in die Flammen, Exkommunikation, Exorzismus, Geläutert sei Erz und Goldgestein, Goldener Blick, Großer Eidsegen, Seelenprüfung, Visionssuche

Grad IV: Feuertaufe, Herr über Feuer und Glut, Indoktrination, Ordination, Sicherer Weg durch Fels

Grad V: Anathema, Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration, Lagorax' Hammer rufen

Grad VI: Eherne Kraft – lodrender Zorn

HARMONIE UND EKSTASE – DIE KIRCHE DER RAHJA

RAHJA* FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Liebe, Lust, Rausch, Wein, Ekstase, Harmonie, Schönheit, Freude, Pferde, Blumen, Feste

Pantheon /Schöpfungslehre: Zwölfgöttermithos

Verbreitung: ganz Aventurien, besonders Horasreich, Almada, Aranen, tulamidische und südaventurische Bereiche

Weltliche Aufgaben: Ausrichtung von Feierlichkeiten, Ausbildung in 'grundlegenden Rahjatechniken', Betreuung von Winzern und Pferdezüchtern

Wichtige Tempel: Belhanka (Haupttempel), Tiefhusen (Heilige Weinstöcke), Fasar, Baliho, Gareth

Feiertage: Fest der Freuden (1.–7. Rahja)

Sternbild: Stute

Beinamen: Schöne Göttin, Heitere Göttin, Berausende, Liebholde, Herrin der Morgen(Abend-)röte

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Sankta Dorlen (Versöhnung zwischen Feinden), Sankt Khabla (Schönheit), Sankt Ascandear (Hingabe), Sankt Valpo (Brauer, Brenner, Winzer und Zecher), die Himmelsrösser Sulva und Tharvun als Stammeltern aller Pferde Deres, halbgöttliche Söhne Aves und Levthan

Orden und Laienbruderschaften: Orden der Säbeltänzer, Kriegerschule der Kavaliere Rahjas zu Belhanka

Heilige Talismane und Artefakte: Kelch der Rahja, Levthansband, Joborner Liebeslicht, die mythischen Schleier Rahjas

Heilige Orte: Palast Rahjas auf Deren (Belhankaner Tempel), Weinstöcke von Tiefhusen

Sinnbilder: Männer und Frauen können 'rahjagleich' sein (von göttlicher Schönheit), sich in 'Rahjas Armen' befinden oder 'Rahja op-

fern' (zwei Umschreibungen des Liebesspieles). Jemand 'nimmt den Schleier' beim Eintritt in die Rahja-Kirche (eine Anspielung auf die luftige Garderobe der Priesterschaft) oder 'leert den Kelch bis zur Neige' (genießt das Leben in vollen Zügen).

Heiliges Tier: Stute (meist weiß oder fuchsfarben), im tulamidischen Raum seltener der Hengst, im Lieblichen Feld auch Pfau oder Taube
Traditionelle Zuordnungen: Farben Rot und alle Rot-Töne; Pflanzen: Rosen, wilder und kultivierter Wein, Rosenholzbaum, Granatapfel, bisweilen werden Kakaobaum, Zuckerrohr und Zuckerrübe genannt; Steine: Amethyst, Rosenquarz, Granat

Opfergaben: die eigene Lust und Hingabe, Liebeslieder und -gedichte, Tanzdarbietungen, auch Schmuck, Wertgegenstände und Ländereien sowie kostbare Schleier, Konfekt (Horasreich), Wein, Parfum, Weihrauch, Räucherstäbchen, Blumen und Ziergegenstände sowie rahjagefällige Kunstgegenstände

Politischer Einfluss: regional sehr groß – zum Beispiel hat Gylvana von Belhanka durchaus politische und wirtschaftliche Interessen im Horasreich; regional ebenso Madalena von Punin in Almada; in Fasar ist die Hüterin eine Erhabene (und damit im Kreis der Mächtigsten).
Hierarchie innerhalb der Kirche: gering. Die Geliebte der Göttin ist eher eine Festkönigin, die Metropolen sind zwar regional einflussreich, die Priester und Tempelvorsteher schulden jedoch nur Rahja Gehorsam.

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: groß. Im Liebesspiel finden sie alle zu Rahja, ob sie es glauben oder nicht.

Feindbilder: sexuelle Gewalt ohne beiderseitige Zustimmung, Unkultiviertheit, Gefühlskälte

Lehre der Kirche: Allein in der Ekstase erkennt der Mensch, wer er wirklich ist – entkleidet von Allüren, Ängsten, Hoffnungen und Selbstlügen.

*) Aussprache: tulamidisch 'Radscha', Garethi 'Raia'



»Rahja, Herrin mein,
halt Einzug in mein Herz!
In Ewigkeit will dein ich sein,
aus meiner Seele banne den Schmerz!
Die Glut des Leibes widme ich dir,
Lust und Leidenschaft schenke mir,
Herrliche. Herrliche. Herrliche!«

denn die Götter sind neidisch mit der Zeit des Menschen. Der Tod kann einem Haus und Heim, Geld und Besitz, Macht und Wissen nehmen. Aber die Freuden, die ein Mensch genossen hat, kann ihm niemand nehmen.

Stärkstes Argument: »Spüre die Göttlichkeit im Pochen des Blutes in deinen Lenden; spüre die Göttlichkeit mit allen Sinnen im Rausch und in der Wirklichkeit. Wenn du es nur zulässt, ist die Göttin überall.« – »Lust ist Freiheit.«

Lebensinhalte der Gläubigen: Freude und Genuss verbreiten, Feste feiern, sich Rahja hingeben. Das Leben mit jedem Atemzug genießen.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Der offene und unbeschwerte Umgang mit Rauschzuständen und ausgelebter Sexualität ist vielen hart arbeitenden Menschen (gerade dort, wo Praios, Peraine, Ingerimm und vor allem Travia stark verehrt werden) oft unverständlich, müssen sie sich doch mühen, ein wenig Freizeit für solche Tätigkeiten aus ihrem geregelten Tagesablauf 'abzuzucken'. Die Stadtbevölkerung ist in ihrem Umgang mit den Rahja-Geweihten schon weitaus offener, wenn auch hier bisweilen solche Missverständnisse vorkommen, wie den Tempel für ein 'Edelbordell' oder eine 'Rauschkrauthöhle' zu halten. Wer jedoch einmal den Schritt über die Schwelle gewagt und die göttliche Ekstase erfahren hat, den lässt Rahja nie wieder los.

Ziele der Kirche: den Menschen innerlich zu bilden und in Einklang mit sich selbst zu führen; Leidenschaft zu verbreiten und den Menschen Genüsse aller Art zu schenken oder zu vermitteln

Jenseitsbild: Rahjas Zelt der Leidenschaft. Wer sein Leben genutzt hat, wird nicht beklagen, wenn es zu Ende ist; hat er doch, in jedem Augenblick, da Rahja ihn berührt, von der Erfüllung gekostet. Rahja erwartet ihn in ihrem Zelt, wo er die allgegenwärtige Nähe der süßen Herrin erleben wird. Alle geheimen Leidenschaften werden dort erfüllt. Es ist der Ort unaufhörlicher Genüsse, ohne Reue, ohne Neid, ohne Überdruß.

Weltbild: Die Welt ist voller Hass, Neid und Furcht. Allein Ekstase, Leidenschaft und Freude sind in der Lage, dem die Stirn zu bieten und den Menschen die Kraft zu geben, den Kampf gegen die Widrigkeiten fortzuführen.

Menschenbild: Jeder Mensch sucht nach der Erfüllung seiner Sehnsüchte und Gelüste. Man muss das Leben genießen, solange es währt,

VOM WESEN DER GOTTHEIT

»Die Geschichte von der Entstehung aller Kreaturen lehrt uns, dass Los' Tränen paarweise auf Sumu fielen, so dass von jedem Wesen zwei einer Art entstanden: Schaf und Widder, Maus und Mäuserich, Frau und Mann. Und jedes Paar erkannte, dass es zueinander gehörte, ein Teil wurde vom anderen angezogen.

Als sie alle sich aber gefunden hatten, da wussten sie nicht, was sie miteinander beginnen sollten. Und es war Rahja, von allen Göttern die schönste, die die Kreaturen lehrte, welche Lust, welcher Rausch zugleich sich aus dem Umstand gewinnen lässt, dass die Teile eines Paares einander gleich und doch so verschieden voneinander sind. Offenbarungen sagen uns, dass sich zwar viele Götter um das Wohl der Menschen kümmern, aber nur Rahja darum, was sie wirklich wollen.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

DIE KIRCHE

Die Heitere Göttin gebietet über Lust und Rausch, Harmonie und Liebe, und ihre sterblichen Anhänger sehen sich oft dem Vorwurf ausgesetzt, sich nur um ihren eigenen Genuss zu kümmern und den 'Ernst des Lebens' zu verdrängen.

Oft werden die Rahjani (sprich: 'Radschani'; tul. für Rahja-Priester, auch Singular für Priester und Priesterin) um ihr vermeintlich leichtes und vergnügtes Dasein beneidet. Es ist jedoch nicht einfach, im richtigen Moment 'loszulassen', um die göttliche Ekstase zu erleben, und noch schwieriger ist es, dies einem Laien oder Tempelbesucher zu vermitteln und nahe zu bringen. Einfacher erlernt sind da schon

die Grundlagen der persönlichen Schönheit und der grundlegenden Rahja-Techniken, die Kunde von berausenden und einstimmenden Substanzen, die Vorbereitung von Festivitäten und die eher theoretischen Lehren der Harmonie (in Ton und Bild, Gefühlsleben, Bewegung und Ausdruck). Das jährliche Treffen in Belhanka ist eine der wenigen Gelegenheiten, bei denen Rahja-Geweihte sich in rauschhafter Selbstvergessenheit ergehen können.

Für den mhanadistanischen Zweig des Kultes stellt sich die Angelegenheit weitaus unkomplizierter dar: Rausch und sexuelle Ekstase bringen dem Menschen Freude und sollten verbreitet werden. 'Hö-

here Weißen' und Erkenntnis durch Lust sind jedoch ausgebildeten Geweihten vorbehalten.

Durch die Heiligen Becken in den Tempeln können die Geweihten nicht nur die meisten Blessuren heilen, auch der körperliche Alterungsprozess schreitet bei regelmäßigem Baden langsamer voran, so dass die Priester zwar reifer und schöner werden, oft aber noch mit über fünfzig den Tempeldienst versehen und gar wie Mitte dreißig wirken. Noch ältere Geweihte bleiben in ihren Tempeln und bilden Novizen aus, führen eines der Tempelgestütze oder eine tempeleigene Reitschule, ziehen sich ins private Leben als normale Bürger mit einer Kelterei, Parfumeurswerkstatt, einem Weinrestaurant, Badehaus, einer Tanzschule o. ä. zurück oder treten (selten) einem Kloster bei (zum Beispiel Dubar auf den Zyklopeninseln).

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Die Priesterschaft Rahjas ist nur in eine schwache Hierarchie gegliedert. Die Verwendung von Titeln ist weitgehend ungebräuchlich und variiert nach Region, oft sind Kosenamen wichtiger, als die Tempelvorsteherin die 'Gastgeberin der Leidenschaft' zu nennen. Je nach Weihegrad erhalten die Priester Tätowierungen von brillanter Farbgebung und kunstvoller Schönheit, die sich – so heißt es – in Rahjas Ekstase oder Zeiten höchster Entrückung verändern.

Junge *Schüler der Leidenschaft*, die **Novizen** der Kirche, helfen zuerst in weltlichen Bereichen des Tempeldienstes, während sie auf ihre zukünftigen Aufgaben und Erkenntnisse vorbereitet werden, was üblicherweise vier Jahre in Anspruch nimmt.

Die Kirche der Rahja ehrt langjährige Verbundenheit und Frömmigkeit mit der **Akoluthenweihe**, die auch rahjagläubigen Winzern, Spielleuten, Poetinnen, Pferdezüchtern, Kurtisanen o.ä. zuteil wird, ebenso langjährigen Tempelgardisten wie Rahjakavalieren oder Säbeltänzern.

Die **Priester**, die *Lehrer der Leidenschaft*, betreuen zum einen die Gäste beim Ewigen Fest, zum anderen den Tempelbesitz, wie etwa den Weinkeller, den Blumengarten, die Pferdeställe oder -zuchten, die Parfümerie oder die Schneiderei, und sind oft selbst Meister ihres (Handwerks-)Fachs. Sehr wenige Priester betreuen auch Schreine und Kapellen auf dem Lande oder ziehen gar als Prediger und Seelsorger durch die Welt, um Beratung in Liebesdingen zu geben oder im Auftrag eines Mäzens Feste zu veranstalten. Sie reisen jedoch fast nie alleine, sondern in Begleitung eines Vertrauten oder eines Rahjakavaliers. Die **Tempelvorstehrer**, die *Gastgeber der Leidenschaft*, sind für die reibungslose Feier des Ewigen Festes verantwortlich. Sie unterstehen in religiöser Hinsicht direkt der Göttin, die sie als Hausherrin gleichsam vertreten, doch sind sie meist so in organisatorische Tätigkeiten eingebunden, dass sie nur wenig Zeit finden, sich bisweilen den Gläubigen zu widmen.

Die höchsten Würdenträger der Rahja-Kirche nach der Geliebten der Göttin sind seit dem Jahr 1023 BF die zehn **Hüterinnen und Hüter der Göttlichen Gaben**, Vorsteher wichtiger Tempel, in denen heilige Artefakte oder andere denkwürdige Reliquien aufbewahrt oder einzigartige Besitzungen betreut werden. Die **Geliebte der Göttin** ist die oberste Geweihte der Kirche und hat ihr Amt immer nur für ein Jahr inne, denn auf jedem Fest der Freuden wird eine neue Geliebte oder

ein Geliebter der Göttin gewählt. Jede Geweihte ist wählbar, doch meist sind es Tempelvorstehrer, die den Ruf erhalten. Die Aufgaben der Geliebten der Göttin sind weitgehend zeremoniell.

DIE TEMPEL

Die wichtigste Einheit in der Rahja-Kirche ist der Tempel, der als Haus der Göttin betrachtet wird, die darin Hof hält. Alle Geweihten sind ihre Diener, die ein reibungsloses Ablaufen des 'Ewigen Festes' gewährleisten, das die Herrin mit ihren Besuchern feiert.

Die Tempel der Rahja gehören unzweifelhaft zu den schönsten Aventuriens: geschwungene Formen aus rosafarbenem Eternenmarmor, Muschelkalk der Purpurschnecke und Rosenholz, runde und ovale Hallen mit Fenstern aus Silas-Glas, licht und luftig, bestechend durch die filigrane Leichtigkeit der Kuppelbauten und Säulenhallen, von einem kleinen Park oder Lustgarten umgeben – ein Bild, das der Göttin der Schönheit würdig ist und nach dem viele, vor allem 'güldenländische' Tempel aufgebaut sind. In allen Rahja-Tempel üblich sind Bildnisse oder Statuen, die die Göttin oder Menschen beim Liebespiel zeigen, häufig auch 'wildharmonische' Muster, wie sie nur aus einem Rausch heraus entstehen können.

Die Vorhalle dient nur der stillen Andacht, dem materiellen Opfer und der Fürbitte. Das Heilige Becken mit warmem Rosenblütenwasser bildet die Grenze zur eigentlichen Tempelhalle, die nur in gereinigtem Zustand betreten werden darf. Wohlriechende Blüten schmücken das Tempelinnerste, die Wände sind mit Seide oder Samt in Dunkelrot bespannt, Wandmalereien, Mosaiken und Wandteppiche sind hier im Überfluss zu finden.

Das Herz eines jeden Hauses der Rahja ist unbestreitbar das stets kunstfertige Standbild der schönen Göttin. Die drei hauptsächlichen Arten der Darstellung sind die Tanzende (Freude), die Liegende (Sinnlichkeit) und die Rahja in Ketten (rauschhafte Selbstaufgabe). Im Norden wird Rahja dagegen oft reitend dargestellt.

DER RAHJA-DIENST

Die Rituale zu Rahjas Ehren sind von Frohsinn, Freude am Leben und heiterer Sinnlichkeit, bei den Tulamiden von wilder Leidenschaft und Hingabe geprägt.

Dieser Weg zur Ekstase ist der Rahja heilig, und niemand wird seinem Gatten oder seiner Gattin einen Vorwurf aus dem Besuch eines Tempels machen, noch hätte es Sinn, einen Handelsherrn oder eine Fürstin zu erpressen, der oder die in einem Rahja-Tempel gesehen wurde. Man genießt und teilt die Lust um der Lust willen – und nicht, weil man den Partner abhängig machen oder erpressen will.

Gläubigen, die der rahjanischen Freuden für würdig gelten, weil sie den nötigen religiösen Ernst aufbringen, dürfen an dem Ewigen Fest, dem Götinnendienst, teilnehmen, bei der kleine Geschenke an die Herrin üblich sind. Ihnen wird nach der Reinigung im Bad der göttliche Wein Tharf (gekeltert aus der Traube 'Rahjas Göttergabe') gereicht, der den Geist berauscht, aber die Sinne bis aufs Äußerste verfeinert und stimuliert.

Die Ewige Feier im Hause der Göttin kann viele Formen annehmen, und nur einige haben mit körperliche Liebe zu tun: Ebenso ist der



WEIHEGRADE

Grad	güldenländ. Bezeichnung
Novizin	Schülerin der Leidenschaft
Akoluthin	Dienerin der Leidenschaft
Priesterin	Lehrerin der Leidenschaft
Tempelvorsteherin	Gastgeberin der Leidenschaft
Metropolitan	Hüter der Zehn Göttlichen Gaben
Kirchenoberhaupt	Geliebte der Göttin

tulamid. Bezeichnung, die oft auch dem Vornamen nachgestellt werden
Bastrasun/-ya (Sohn / Tochter der Reinheit)
Sulefsun/-ya (Sohn / Tochter der Schönheit / des Liebreizes)
Tarefsun/-ya (Sohn / Tochter der Wollust / Leidenschaft)
Tarfilasun/-ya (Sohn / Tochter der höchsten Erfüllung)
Bylothim ay Mechallayat (Hüter der Kostbarkeiten)
Al'Tarfiri/a (der / die Wollüstige / Leidenschaftliche)

Tanz ein Genuss für Tänzer wie Zuschauer, ein schönes Lied kann eine wundervolle Gabe für Sänger und Zuhörer sein, und die Fröhlichkeit des ungezwungenen Beisammenseins ist ebenso Göttinnen-dienst wie der Rausch des Liebesspiels.

Alle Wege zur Göttin haben die Stimulierung der Sinne gemeinsam, vom Sehen und Hören über das Tasten und Riechen bis zum Schmecken. Wenn 'Rahja im Raume weil', kann auch der Duft eines Parfüms, der Geschmack von exotischen Früchten oder eine eingängige Melodie die göttliche Ekstase auslösen.

Gebete werden in der Regel frei improvisiert und ähneln oft Liebesgedichten für die Göttin. Eine übliche Floskel ist "Rahja, erfülle mich!". Wer die Feier im Tempel besucht, bringt oft Geschenke mit, wie man sie auch zu einer weltlichen Festlichkeit brächte: einen schönen Strauß Blumen, eine Schale Zuckerwerk oder auch ein wohlklingendes, selbst geschaffenes oder irgendwo aufgeschnapptes Lied. Wer hingegen um weltlichen Beistand der Priesterschaft in Liebesdingen bittet oder künstlerische Eingebung erfleht, opfert eher Münzen, Schmuck oder Edelsteine.

KIRCHE, OBRIGKEIT UND GLÄUBIGE

Die Rahja-Kirche und die weltliche Obrigkeit haben vielerorts wenig gemeinsam, denn so, wie die Welt aufgebaut ist, scheint die Politik weder nach den Lehren der Harmonie noch nach denen der Ekstase geführt werden zu können. Daher bemüht sich die Kirche vor allem darum, dort, wo sie weltlichen Einfluss hat, sich die nötigen Freiräume zu schaffen, um ihren Kultus auch gegen engstirnige Kritiker aufrechtzuerhalten – was ihr in den meisten zivilisierten Regionen auch gelingt.

Die Aventurier, die Rahja verehren, lieben die Göttin als Schirmherin der Freuden und der Liebe, aber auch der darstellenden Künste wie Musik und Tanz, sind deshalb aber nicht notwendigerweise oft im Rahja-Tempel anzufinden. Fast jeder Schöngest, jede Verliebte, jede leidenschaftliche Musikerin ist rahjagläubig, auch wenn er oder sie niemals einen Tempel von innen gesehen haben sollte.

In vielen Regionen stehen die Riten der Rahja in deutlichem Widerspruch zu anderen zwölfgöttlichen Lehren, sei es, dass sie die Beschränkung auf einen lebenslangen Sexualpartner ablehnen, sei es, dass sie allerlei Traumkräuter als Mittel zur Erlangung persönlichen Lust- und Erkenntnisgewinns gutheißen oder auch, dass für sie gelebte Sexualität und Fruchtbarkeit nichts miteinander zu tun haben müssen.

Zuhälterei und Armutsprostitution sind jedoch auch ihnen ein Graus, und so kommt es häufig zu regelrechten 'Bekehrungswettstreiten' mit den Badilakanern, in denen die Rahja-Diener die Huren und Lustknaben darin ausbilden, ihre Eigenständigkeit zu wahren, selbst Lust zu empfinden und letztendlich auch der Verrohung der 'Kundschaft' durch eine harmonische Atmosphäre entgegenwirken, während die Travia-Diener die 'gefallenen Mädchen und Burschen' so schnell wie möglich verheiratet und mit Familienanschluss sehen möchten.

Besondere Fürsorge der Kirche gilt den Liebenden, und schon manches Mal setzten sich Rahjani über konventionelle Sitten hinweg, um Liebenden zu helfen, die nach Ermessen der Weltlichen nicht zueinander kommen durften, sei es, weil Standesunterschiede, zu nahe Verwandtschaft, Familienfehden oder gar der Glaube sie trennten.

HEILIGE TALISMANE UND ARTEFAKTE

Der Kelch der Rahja: Angeblich aus dem Guldland stammend, wurde der Kelch von den ersten Siedlern nach Aventurien gebracht. Als die Garether Bosparan stürmten, überdauerte der Kelch den Sturm in Teremon und wurde knapp hundert Jahre später wieder nach Belhanka gebracht. Dies feiert alljährlich ein Umzug an Bord der Galeere Seestute von Belhanka nach Teremon und zurück. Der amethystgeschmückte Goldpokal mit Weinblatt-Verzierungen und

einem Rebstock nachempfundenen Stiel hat die Gabe, jegliche hineingegossene Flüssigkeit in Tharf zu verwandeln, so dass überall dort ein Fest der Göttin gefeiert werden kann, wo der Kelch anwesend ist. Die Liturgie, die den Kelch ruft, wird in der heiligen Ekstase der Amts-Initiation gelehrt. Andere Geweihte erhalten sie, wenn sie sich würdig erwiesen haben.

Das **Levthansband** gleicht einem teuren Gewandgürtel aus roter Seide mit goldenen Stickereien und ist eine mächtige Fessel, die sämtliche psychischen wie physischen Empfindungen des Gebundenen ins Unermessliche gesteigert. Angeblich kann es sogar Wesen überderischer Macht und deren Kräfte binden. In seinem Heimattempel zu Tiefhusen wird das Band vor allem bei der Priesterweihe angewandt. Mit dem **Liebeslicht** von Joborn schlichtete Sankta Dorlen 133 BF den Krieg zwischen den Kämpfern Nostrias und Andergasts. Die unscheinbare irdene Duftlampe der Geweihten strömt Rosenduft aus, der bei Bewaffneten Angst und Hass schwinden lässt und die nachfolgende Verbrüderung oft in einem orgiastischen Fest gipfeln lässt. (Das Liebeslicht wirkt nur auf lebende, fühlende Wesen, und überdies nicht gegen solche, die aus tiefster Überzeugung handeln.)

Eine alte, oft unterdrückte Legende der Tulamiden über den **Ersten Schleier** behauptet, dass sich der Rahja-Sohn Levthan einst mit der Erzdämonin Belkelel eingelassen habe und von ihr in Fesseln geschlagen worden sei. Als die göttliche Mutter Rahja in die Niederhöhlen hinabstieg, musste sie der Legende nach an jeder der sieben Höllentore einen ihrer Schleier dem Torwächter überlassen. Ihre Nacktheit habe ihr in Belkelels Reich aber erst ermöglicht, den Sohn zu befreien. In Fasar wird seit ewigen Zeiten eine hauchzarte Stoffbahn von glutroter Farbe als der Erste Schleier der Göttin gehütet. Der Erste Schleier ermöglicht es einer Geweihten, in den Träumen einer beliebigen Person zu erscheinen.

Der **Himmelsamethyst** zu Festum ist nur ein Splitter des im bornländischen Brandthusen vom Himmel gefallenen Amethysts. Seine Kräfte sind noch unbekannt, richten sich jedoch vermutlich gegen widernatürliche Wesen der Belkelel.

HEILIGE UND ALVERANIARE

HEILIGE

Dorlen von Joborn war die Geweihte, die einen Krieg zwischen Nostrianern und Andergastern schlichtete und die Joborner Verbrüderung stiftete. Sie gilt als Spenderin der Versöhnung zwischen Feinden.

Ascandear von Baburin war ein Gläubiger, der aus Liebe zum Bild der Liegenden Rahja im Tempel von Baburin jeder anderen Liebe bis ins hohe Alter entsagte. Als Lohn für diese Hingabe schenkte ihm die Göttin jugendliche Schönheit bis zu seinem Tode und nahm ihn als Beschützer der Hingabe in ihr Paradies auf. **Sankt Ascandear** gilt damit bei den Harmonisten als Schutzheiliger der Hohen Minne; im östlichen Zweig wird er kaum verehrt. Die **Heilige Rahjalina** ist eine frühere Geliebte der Göttin, die den Bosparanjer erfunden hat. **Sankt Valpo** (Kaiser Valpo von Gareth) gilt als Patron der Brauer, Winzer und Zecher. Gerade die Tulamiden kennen sehr viele lokale Rahja-Heilige mit Großtaten in Winzerei, Pferdezucht und Liebeskunst.

ALVERANIARE

Sulva ist die Stute der Rahja, **Tharvun** ihr Hengst (tul. 'sulef' = 'Liebreiz', 'Schönheit'; 'taref' = 'Wollust'), beide gelten als Stammeltern aller Pferde Deres. Vor allem von Tharvun sagt man, er paare sich auch heute noch mit verlockenden Stuten und zeuge besonders vortreffliche Fohlen. Beide Himmelsrösser werden mit Flügeln dargestellt, und im Tempel von Teshkal (östliches Andergast) werden sie noch vor der Göttin verehrt.

Khabla gilt nach herkömmlicher Tradition als der Mann, der Levthan gezeugt und ausgetragen hat; er wird zugleich als Bruder der Meriban (der Mutter Ifirns) bezeichnet. In Mhanadistan (aber auch bei den

DIE HÜTER UND HÜTERINNEN DER GÖTTLICHEN GABEN

Hüterin des Göttlichen Kelches zu Belhanka

Horasreich mit

Hüter des Valpoglücks zu Gareth

Zyklopeninseln und Dröl

Hüterin des Rosengartens von Zorgan

Garetien, Darpatien, Kosch

Hüterin des Levthansbandes zu Tiefhusen

Aranien und Khunchom

Svelltscher Städtebund

und Orkland

Hüter des Liebeslichtes von Joborn

Andergast, Nostria, Albertaina

Hüterin der Heiligen Herde zu Menzheim

Weiden

Hüter des Roten Lotos zu Al'Anfa

Südliche Stadtstaaten

Hüterin des Ersten Schleiers zu Fasar

Mhanadistan mit Rashdul

Hüterin der Kunstreitschule Rahjas zu Punin

Almada und Nordmarken

Hüter des Himmelsamethysten zu Festum

Bornland

und akrobatische Sexualpraktiken, manche sogar durch wochenlange Fastenriten mit Entzug der Sinneswahrnehmungen oder schmerzhaftes Rituale. Ziel dieser sicherlich aus dem Ferkina-Kult der Rascha stammenden Praktiken ist nicht nur die Vereinigung der Seele der Geweihten mit der Göttin, sondern auch die Perfektion der Sinneswahrnehmungen, die Ausbildung einer übermenschlichen Körperwahrnehmung und -kontrolle. Für viele Harmonisten rücken die Ekstatiker dagegen gefährlich nahe an die dunkle Lust der Erzdämonin Belkelel heran. In manchen Regionen wie in Tiefhusen und in Meridiana haben sich Mischformen der beiden Strömungen eingebürgert.

RAHJA IN

UNTERSCHIEDLICHEN REGIONEN

Novadis) hingegen gilt Khabla als weiblich und leibliche Mutter des Widder-Gottes. In jedem Falle ist Khabla, ganz gleich, welchen Geschlechts, Schutz-Heilige(r) der Schönheit.

STRÖMUNGEN INNERHALB DER KIRCHE

Die Grundidee der göttlichen Lehren wird von fast allen Tempeln übereinstimmend gesehen. Nach ihr ist es vor allem wichtig, gemeinschaftlich Lust zu verspüren und zu verbreiten sowie Leid zu vermeiden, denn allein die genossenen Freuden nimmt die Seele mit ins Jenseits. Dabei wird 'Liebesleid' durchaus als vorbereitende Stufe des Lustempfindens gesehen; beim Lustempfinden aus Schmerz heraus scheiden sich jedoch die Geister. Einig ist man sich jedoch in der Ablehnung von maßloser Lust und Ekstase auf Kosten des Partners.

Die gütendländische Tradition (auch: **Harmonisten**; speziell in Zivilisationszentren des Horas- und Mittelreichs) ist ein heiterer, gelöster und verspielter Kult, der die Ideen der Harmonie der Welt und der Selbsterkenntnis durch Lustgewinn und Lust-Gabe in den Mittelpunkt rückt. Die Erkenntnisstrebenden streben danach, ihre leiblichen und seelischen Bedürfnisse zu befriedigen und diese Sinneseindrücke zu genießen und dadurch zu ekstatischen Höhen zu gelangen – aber auch solche Ausgeglichenheit zu besitzen, dass sie schmerzhaft und unangenehme Erfahrungen mit heiterer Gelassenheit ertragen können. In der Hingabe lernen die Gläubigen zudem, den weltlichen Schein von Besitz und Äußerlichkeiten von der inneren Wahrheit der Seele zu trennen. Dass ein kultiviertes und ästhetisches Äußeres für den Kult und die Gläubigen dennoch von Wichtigkeit ist, wird nicht als Widerspruch gesehen, denn Schönheit ist ein inneres Bedürfnis der Seele und sollte auch nach außen strahlen.

Im eher bodenständigen **Norden** (Svelltland, Bornland) hat die Rahja-Kirche so manche Sitten der Naturreligionen und Satuarian-Anbetung aufgenommen, wie es scheint: nächtliches Tanzen auf Waldlichtungen im Mondlicht, das Feiern wildromantischer Feste oder Orgien im Freien, bei denen selbst Anrufungen Levthans vorkommen sollen. Die **Roten Riten der Radscha** (Tulamidenlande, vor allem Mhanadistan) verbreiten das individuelle Streben nach göttlicher Ekstase. Leidenschaft und Wollust gelten hier als die intensivsten und ehrlichsten menschlichen Gefühle, die in der Lage sind, die Seele von Hass, Neid und Angst zu befreien und neu auferstehen zu lassen.

Viele Geweihte der *Radscha Uschtammar* (urtulam.: 'Rote Schwester') nähern sich der Göttin durch fortgeschrittene Ekstase-Techniken wie Trance-Tänze, Genuss von bewusstseinsverändernden Rauschmitteln

und in den Süden hauptsächlich die Herrin der Lust und des Weines (und mancher Tempel dort kaum mehr als ein besseres Bordell), wird sie in vielen ländlichen Gebieten des Horasreichs und Almadars vor allem als Herrin des Weinanbaus gesehen. Im Norden Aventuriens hingegen nimmt der Aspekt des Weines einen geringeren Stellenwert ein, dafür wird sie immer mehr zur Göttin der Pferdezucht.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Gylvana von Belhanka ist die Hüterin des Kelches zu Belhanka und damit die treibende Kraft angesichts ständig wechselnder Kirchenoberhäupter. Die gerissene Gylvana ist eine überzeugte Machtpolitikerin, die den Einfluss der Kirche speziell im Horasreich schon häufig in Verhandlungen benutzt und vermehrt hat. **Aillil Andara Galahan** aus der Familie der Grafen von Honingen wirkt dagegen als Diplomatin zugunsten Albertainas. Obwohl sie sehr auf ihr eigenes Wohl bedacht ist und Genuss fast zu sehr schätzt, wurde die wunderschöne Geweihte bereits mehrfach zur Geliebten der Göttin gewählt. **Llabaduin von Gareth**, der Gareth's Hüter des Valpoglücks und oftmalige Geliebte der Göttin, ist ein gut aussehender Waldmensch mit intensiver Ausstrahlung, der Kirchenfrevler gnadenlos verfolgt.

Die Hüterin des Ersten Schleiers ist **Reshalia ai Djer Khalil**, die die mhanadistanisch-ekstatischen Kultrichtung repräsentiert. Die blinde 'Herrin des Rausches' (tul.: Bel'Khalil) ist eine Erhabene von Fasar, der man nachsagt, sie habe die innersten Mysterien geschaut und sei nun unverwundbar und in der Lage, allein durch eine einzige Berührung ein Gegenüber in Ekstase zu versetzen. **Yasinthe von Tuzak** ist ebenfalls vielmalige Geliebte der Göttin. Sie hat sich mittlerweile in einem Bergkloster nordwestlich Fasars niedergelassen und dem mhanadistanischen Kult zugewandt.

Ein hintergründiger Beobachter ist **Adario Effren del Urioste**, der Hüter des Roten Lotos zu Al'Anfa, der die Harmonie in den Sternen zu ergründen sucht. Eine Mystikerin der anderen Art ist **Alimee von Tiefhusen**, deren Weg der Selbsterfahrung maßgeblich durch das Levthansband in ihrer Obhut geprägt ist. Ein gänzlich untypischer Rahja-Geweihter ist der bodenständige **Raitjan Angmund**, ein trinkfester Meistersänger, der als Hüter des Liebeslichts von Joborn in den Streitenden Königreichen für den Frieden wirbt. Im Bornland hat **Mirhiban saba al'Kashbah** bereits oftmals als Hüterin des Himmelsamethysten fungiert, doch zieht sie Leben und Aufgaben einer einfachen Geweihten in Pervin stets vor.

SCHÖPHEIT UND EKSTASE: DIE GEWEIHTEN DER RAHJA

In jedem Geweihten der Rahja spiegelt sich die Schönheit der Göttin wieder, und so sind sie oft von besonderer Attraktivität und Lieblichkeit, wenn nicht gar von makelloser Schönheit. Die Rahja-Geweihten

bestechen durch ihr beherrschtes und allzeit freundliches Wesen. Diese Ernsthaftigkeit und Bewusstheit in allen ihren Taten dient dazu, die geheiligte Ekstase umso intensiver zu empfinden.

Rahja-Geweihte sind hauptsächlich in größeren Städten vertreten und verlassen den Schutz des heimatlichen Tempels selten. Eine Ausnahme ist das jährliche Fest der Freuden in Belhanka, zu dem fast jeder Tempel eine Abordnung schickt. Immer werden auch Priester benötigt, die auf diplomatische Mission oder wichtige Botengänge geschickt werden, bestimmte Gläubige besuchen, ein Artefakt begleiten (die Tharf-Lieferungen an die Tempel werden zum Beispiel immer auch von mindestens einem Mitglied der Rahja-Kirche begleitet), und manche Priester folgen den Visionen der Göttin dorthin, wohin diese sie leiten.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Junge Schülerinnen und Schüler der Freude beginnen meist mit zwölf Jahren ihren Dienst und werden in allerlei weltlichen Dingen und Künsten ausgebildet. Mit etwa sechzehn Jahren beginnt ihre Einweisung in die Feinheiten und Geheimnisse der körperlichen Liebe. Die Kunst der Verführung und der Festgestaltung sowie künstlerische Talente wie Tanzen, Singen, Musizieren, Malen und Dichten werden von Rahja-Geweihten besonders gepflegt, dienen sie doch auch der Anbetung der Schönen Göttin.

TRACHT

Die Roben der Priesterschaft verdienen diesen Namen kaum: Priesterinnen tragen leichte Kleider, Priester Röcke oder Hosen und ein entweder sehr weites oder sehr enges Hemd (wenn überhaupt) – bei Männern wie Frauen sind auch rote Schleier oder die knappe offene Brokatweste zur Pluderhose beliebt. Immer jedoch werden dünne, fast durchsichtige rote Stoffe (Seide oder Spitze) verwendet. Als Schuhe werden je nach Wetter 'goldene' Sandaletten oder rote Wildlederstiefel getragen. Im tulamidisch-aranischen Raum sind ausgiebige Henna-Zeichnungen auf der Haut beliebt. Auf Reisen sowie außerhalb des Tempels kleiden sie sich meist der zu erwartenden Witterung entsprechend, wobei sie jedoch stets Wert darauf legen, dass die Kleidung möglichst körperbetont ist.

Alle Geweihten der Rahja-Kirche tragen auch auf Reisen eine kleine Flasche Tharf mit sich, dessen Inhalt sie in besonderen Situationen segnen können.

Alle Priester erhalten bei ihrer Weihe eine besonders farbintensive Tätowierung, die beim Erlangen neuer Ränge (Tempelvorstand, Hüterwürde, Geliebte der Göttin) weiter ergänzt wird. Dies ist zu Beginn eine beliebig geschmückte Rose, wird bei Tempelvorstehern durch Weinlaub ergänzt, die Hüter erhalten ein Symbol passend zu dem ihnen anvertrauten Gut, und die Geliebten der Göttin schließlich wählen ein Symbol ihrer Wahl (Stutenkopf, Rosenbusch o.ä.), das für jedes weitere Jahr der Würde ergänzt und erweitert wird. Diese Tätowierungen sind sehr individuell, und in Zeiten höchster Entrückung scheinen sie sich sogar zu bewegen und zu verändern (eine Rose erblüht weiter, glänzt vor Tautropfen, Weinranken wachsen oder tragen Früchte o.ä.).

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Freude: Erfreue dich der Gaben der Göttin und ihrer Geschwister schon im Diesseits – doch sie sind nur ein Vorgeschmack auf das jenseitige Paradies. Verbreite und vermittele die Freude am Leben auch den Gläubigen.

Gleichmut: Auch wenn Du nicht stets Freude empfinden kannst, denke daran, dass dein Tun die Freude bringen kann und dass kein derisches Leid ewig dauert.

Ekstase: Strebe danach, den Rausch und die Lust nicht nur für dich selbst zu empfinden. Die Ekstase ist immer auch der Weg zur Göttlichkeit, auf den du andere führen kannst und sollst.

Harmonie: Strebe danach, selbst in Harmonie zu leben, sie in deiner Kunst zu zeigen und sie anderen zu vermitteln. Harmonie ist das 'passende Maß', ist Ordnung ohne Zwang. Jede Übertreibung mindert die Harmonie.

Leidenschaft: Tue nur, was dir und anderen Freude bringt und was die Göttin von dir verlangt – aber das tue aus vollem Herzen.

Hingabe: Deine Begeisterung gelte vor allem der göttlichen Ekstase, nicht irdischen Dingen oder Ereignissen. Binde dein Herz nicht an etwas Vergängliches, solange du Rahja dienst.

Allumfassende Liebe: Binde dich nie weltlich an eine Person, um ihr alleine und ausschließlich die Gaben der Herrin zu vermitteln.

ZITATE

»Weine nur, weine, bis du keine Tränen mehr vergießen kannst! Morgen aber lache!«

»Wie sinnlos ist ein Leben, das nicht von Leidenschaft erfüllt ist!«

»Lust und Leidenschaft stammen nicht nur aus dem Geist. Die Göttin sorgt auch für unseren Leib.«

MIRAKEL UND LITURGIEN

Typische Bestandteile einer Rahja-Liturgie sind die Berührung, der gemeinsame Genuss von Wein und das Einreiben oder Massieren mit Rosenwasser oder -öl; oft wird die zu Segnende mit einer Rosenblüte berührt, mit Weinlaub gekränzt, auf Weinlaub gebettet, mit Trauben gefüttert, mit entsprechenden Edelsteinen geschmückt, oder der Staub von zerriebenen Edelsteinen wird ihr in den Wein oder ins Essen gemischt. Begleitet werden Manifestationen der göttlichen Kraft typischerweise durch einige Klänge der Sphärenharmonie, den Duft nach Rosen oder Wein, herabschneidende Rosenblätter oder das Aufleuchten des roten Sulvolichts.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, GE, Ausweichen, Körperbeherrschung, Reiten, Sinnenschärfe, Zechen, Betören, Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen; dazu zwei Talente aus folgender Liste: Abrichten, Akrobatik, Brauer, Etikette, Gaukeleien, Heilkunde Seele, Musizieren, Schnaps Brennen, Singen, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tanzen, Tätowieren, Winzer

Mirakel–: bewaffnete Kampftechniken, Kriegskunst, Grobes und Unschönes

LITURGIEN

Grad I: Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Rahjas Erquickung, Reichung des Amethyst, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Göttliche Verständigung, Hauch der Leidenschaft, Heiliger Befehl, Heiliges Liebesspiel, Initiation, Objektweihe, Rahjas Rauschsegen, Sulvas Gnade

Grad III: Ascandears Hingabe, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Khablas Jugend, Levthans Fesseln, Rahjalinas Weinranke, Rahjas Fest der Freude, Rahjas heitere Gelassenheit, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Rahjalinas Kuss, Rahjas Freiheit, Rahjas Geheiliger Wein, Rahjas Schoß

Grad V: Anathema, Khablas makelloser Leib, Konsekration

Grad VI: Dorlens Verbrüderung, Rahjas Sinnlichkeit

ORDEH VUD LAIEHVÜPDE DER RAHJA-KIRCHE

DIE SÄBELTÄNZER

Es gibt viele ungewöhnliche Orden im Tulamidenland, und einer davon ist die Gemeinschaft der Säbeltänzer: Angeblich entstanden, als sich noch junge Amazonen mit Männern des Ferkina-Stammes verbanden, betrachten sie den Kampf als Spiel schöner und athletischer Körper und verbinden Gewandtheit mit Waffenkunst, überhaupt spielt Kunstfertigkeit die größte Rolle. Die rahjagefällige Mystik der 'Harmonie im fechtenden Körper' vereint Schönheitssinn und Gewalttätigkeit. Sie sind zugleich entrückt wirkende wie auch gnadenlose Kämpfer, die komplexe Glaubensrituale und Wildheit verbinden und undurchschaubar wirken, so wie sie selber die Finten der adeligen Gesellschaft nicht durchschauen. Im Gefecht wirken sie, als wären sie in einem fast hypnotischen Tanz mit der blitzenden Klinge gefangen, in dem sie rege von Manövern wie Finten und Ausfällen, Wuchtschlägen und Klingensturm Gebrauch machen. Und obgleich Säbeltänzer ihren Körper im Kampf ungehindert zur Schau stellen, sind sie doch alles andere als leicht zu haben – und wenn sie Werbern nachgeben, werden diese oft mehr Wildheit erleben, als sie geahnt hatten. Heute liegt die wichtigste Festung des Ordens (Größe: klein; Wappen: ein langes, rotes Tuch) und der Sitz ihrer 'Sheika' im mhanadistanischen Erkenstein, wo auch viele der Laien bzw. Akoluthen ausgebildet werden. Sie dienen in den Tempeln von Arani und Mhanadistan als Wachen und Kulttänzer, doch in jüngster Zeit kann man sie auch vereinzelt im übrigen Aventurien antreffen.

Die meisten Säbeltänzer sind Laien oder Laienpriester, die erfahreneren Ränge Akoluthen, die Ordensoberen der Rahja geweiht.

Im Tempel bedecken den bloßen Leib rote Malereien, auf Reisen tragen die Säbeltänzer meist weit flatternde Kleidung aus dünnem rotem Stoff. Ihre Waffe ist der Amazonen- oder Reitersäbel, den sie auch vom Pferderücken aus verwenden.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Rauschhafter Kampf: Nicht der Tod des Gegners ist wichtig, sondern die Ekstase des Kampfes.

Ansonsten: siehe Rahja-Priester.

DIE KAVALIÈRE RAHJAS

Aus der Kriegerschule des Tedeo Rahjalieb ya Aranori zu Belhanka gehen alljährlich einige Männer und Frauen hervor, die sich ganz dem Schutz der im Kampf wehrlosen Priesterschaft der Rahja gewidmet haben. Schon ihre Ausbildung ist rahjabeton, und der Salon (und das Boudoir) sind ebenso ihr Revier wie der Turnierplatz und das Schlachtfeld. Sie dienen mit ihren Prunkrüstungen (die körperbetont und schützend sind: ein Bronzeharnisch sowie ein roter Streifenschurz über kurzem Rock. Arm- und Beinschienen und der altertümliche Bronzehelm mit wehendem rotem Pferdeschweif ergänzen die Paraderüstung; der Rahjakavalier muss sie allerdings selber erstehen) als 'vorzeigbare' Reiter für Umzüge und Paraden und als kultivierte

Leibwächter, die ebenso auf Empfängen, Tanzfesten oder Turnieren (und selbst im Schlafgemach, wie viele meinen) an der Seite ihrer Schutzbefohlenen glänzen. Zum Studium zugelassen werden daher nur Schülerinnen und Schüler, die nicht allein körperliche Kraft, sondern auch die nötige Ausstrahlung besitzen. Die Leitung der Schule hat Tedeo Rahjalieb ya Aranori inne, der auf die Anfragen von Rahja-Tempeln die Kavalieri in den Dienst von Tempeln vermittelt. Zum Fest der Freuden treffen sich die unbeschäftigten Kavalieri gerne in Paraderüstung in Belhanka, um im Lanzenmarsch am Umzug der Priesterschaft teilzunehmen.

Rahja-Kavalieri sind darauf eingeschworen, die ihnen anvertrauten Priester zu schützen.

DER ORDEH DER ROSE

Hinter Mhaharan Arkos Shah, dem (nominellen) Fürsten von Arani, hatte sich in den Jahren der oronischen Bedrohung eine Schar junger Männer (und weniger Frauen) Araniens gesammelt, die die Geliebte nach den Lehren der Weidener oder Hohen Minne anbeten: mit nächtlichem Gesang zum Lautenspiel unter dem Fenster, der Widmung von Gedichten und Heldentaten, dem Streiten im Turnier mit einem Unterpand der Liebe und ähnlich 'romantischem' Beiwerk, ganz im Sinne von Sankt Ascendear. Oft ist auch die Priesterschaft der Rahja Ziel solcher Verehrung, die ein subtiles Spiel von kleinen Zeichen und Blicken sein kann. Höchstes Ziel ist die Vereinigung mit der Liebsten in Rahjas Ekstase – doch da dies das Ende der Minnereverung darstellen würde, wird diese selten gewährt.

In den Kämpfen des 35-Tage-Krieges ist der größte Teil des Ordens gefallen, und durch den Rückzug Maharan Arkos Shahs von den Regierungsgeschäften ist er auch nicht mehr im selben Maße wie früher an die Krone gebunden. Heute genießt ein Mitglied des Ordens zu meist große Freiheiten, da Monate vergehen können, bevor der Maharan nach einem seiner Getreuen ruft.

Es gibt keine Bekleidungsvorschriften, da es sich hier um einen gesellschaftlichen Laienbund ohne klerikalen Einfluss handelt. Beitreten kann jeder Mann von einem gewissen Rang, der sich an die Regeln hält (Kaufherrenkinder, Höflinge, Knappen, Offiziere etc.). Weitere Informationen über den Orden der Rose erhalten Sie in **Erste Sonne** auf Seite 123.

BEITRITT ZUM ORDEH DER ROSE

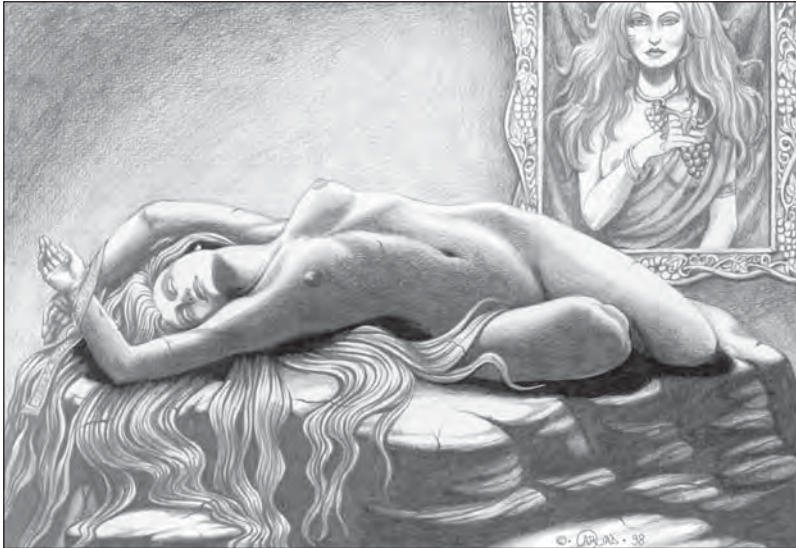
Voraussetzungen: CH 14, SO min. 7; gute Kenntnisse eines Kampftalents (vorzugsweise Säbel, Fechtwaffen oder Schwerter 7), außerdem gute höfische und künstlerische Kenntnisse (Etikette 7, Schriftlicher Ausdruck oder Musizieren oder Singen 7)

Modifikationen: SO +1; Nachteile: Verpflichtungen (gegenüber Arkos Shah); außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordentypischer Talente.

LUST UND ZWANG – DER KULT DES LEVTHAN

»Meriban aber, die man aus der Firun-Legende kennt, hatte einen Bruder, der in der gleichen Stunde wie sie geboren war und auf den Namen Khabla hörte. Als Rahja den Khabla erblickte, da glaubte sie, sie blicke in einen Spiegel, so schön war er anzuschauen. Und Rahja erlaubte dem

jungen Mann, ihr Lager zu teilen. Da die Liebliche aber die Lasten der Kindstracht nicht auf sich nehmen mochte, hieß sie Khabla, ihren Sohn



Von Satuarria, der Göttin der Hexen selbst, wird gesagt, dass sie, was sie Levthan angetan, später oft bereute, denn Liebe und Hass durchdringen sie, wenn sie an ihren Bezwinger denkt. Wenn aber die Liebe überwiegt und die Göttin in Levthans Arme treibt, dann begegnet sie dem göttlichen Tiernmenschen und muss ihn in dieser Gestalt ertragen: Die Verwandlung zurückzunehmen, um sich selbst zu schonen, will der Göttin nicht gelingen. Und als wirke eine mystische Kraft, vermögen sich die Hexen Levthans Zaubers kaum zu entziehen, sondern suchen seine Nähe. In den Efferd-Nächten tanzen an manchen versteckten Plätzen die Hexen in wildem Reigen, ekstatisch, orgiastisch und in tiefer Trance verfangen. Mit ihnen drehen sich Levschije, Biestinger und andere Kreaturen des Waldes und huldigen ihrem unheiligen Herrn.»

—ursprüngliche Version des Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen, 681 BF, ins Gauthi übertragen

auszutragen, und gab diesem, als er geboren war, den Namen Levthan.

Levthan war seiner Mutter und seinem Vater an Schönheit gleich.

Alle Frauen der Menschen und manch eine Unsterbliche sehnten sich nach ihm. Nur Satuarria, die aus dem Ei Geborene, war ihm nicht zu Willen und spottete seiner.

Da überwältigte Levthan sie heimlich in einer Efferd-Nacht und band sie mit einer Zaubersessel, die er sich von der Göttin Hesinde erbeten hatte, und bezwang sie auf diese Weise.

Satuarria aber rächte sich an dem Frevler, indem sie ihn für alle Zeiten in einen großen Widder verwandelte. So steht Levthan Tag um Tag auf einer trockenen Wiese, dürres Stroh und scharfe Kräuter wiederkäuend. Einzig in den Efferd-Nächten vermag Levthan die Fessel seines Fluches zu lockern. Dann nimmt er die Gestalt des gehörnten, brünstigen Mannwidders an und macht Jagd auf schöne Maiden, vor allem aber auf die Hexen der nördlichen Wälder.

Levthan, der wilde Gott der animalischen Stärke und männlichen Fruchtbarkeit, gilt als Sohn Rahjas. Es gibt es zwar einen einzigen offiziellen Tempel des Gottes, nämlich in Fasar (sowie einen berühmten geheimen in Al'Anfa), dafür aber (vor allem im Norden) unzählige Lichtungen, Haine und Wälder, denen man nachsagt, sie seien Levthans-Kult- und / oder Hexentanzplätze. Der 'Gehörnte', dessen Gefolge unheimliche Waldwesen wie die Levschije und Faune sind, hat seinen Platz hauptsächlich in der Verehrung (oder Verdammung) der Töchter Satuarias, deren Wirken von viel Aberglauben umwoben ist, so dass auch Levthan (wie ja auch dem anderen Gehörnten, Brazoragh) von so manchen konservativen Priestern des Zwölfgötterkults dämonische Kräfte nachgesagt werden. Die Novadis kennen einen Versucher namens Lev'tan, die Norbarden erzählen in Legenden von einer zauberkräftigen Echse namens Leffatte, und die Tulamiden nennen den Sohn Rahjas Alef Aytan: der 'Große der Machtvollen'.

DER LEVTHANS-KULT

Es ist unmöglich, von einer einheitlichen 'Kirche' des Levthan zu sprechen, denn seine Anhänger sind so ungebändigt und sprunghaft wie der Mannwidder selbst. Die Gläubigen unterwerfen sich keinen strengen Reglementierungen, denn dies käme ihnen wie ein Verrat an den Prinzipien des Levthan vor, der die ungezügelte Leidenschaft und den wilden Trieb verkörpert.

Manche behaupten, dass Levthan in seiner wilden Lust längst alles Göttliche hinter sich gelassen habe und nunmehr fest zu Belkelels Gefolge gehöre – und dass im Moghulat Oron die Sekte der Levthans-Jünger (offizieller Name: *Orden des Gehörnten Gottes*), von denen sich einige tatsächlich in Mannwidder verwandeln konnten, existierte, hat viel zur Festigung dieser Theorie beigetragen. Heute streunen die letzten Überlebenden dieses Kultes durch entlegene Gebiete Araniens (siehe hierzu auch **Erste Sonne**, v.a. Seiten 117, 179, 181). Dass sich einige von ihnen nach wie vor dabei der Mannwiddergestalt bedienen, fördert den Ruf Levthans nicht. Von einzelnen Geweihten des Gottes ist auch zu hören, dass sie sich als Rächer des Gottes sehen und schöne Hexen jagen und schänden, um sich für die Levthan angetane Schmach zu rächen. Unnötig zu sagen, dass diese Extremisten weder von den Gerichten noch von der Rahja-Kirche geduldet werden. Auch ist bis dato in Aventurien kein Levthan-Geweihter bekannt, der von seinem Herrn mit karmaler Kraft gesegnet worden wäre. Doch mögen sich nach dem Untergang Orons einige Sekten gegründet haben, die Levthan gerade wegen dieses 'dämonischen Hauchs' verehren – und wer weiß, ob Belkelel nicht dem einen oder anderen Mitglied eines solchen Kultes Kräfte verleiht, die ein Uneingeweihter für göttlich halten könnte.

In ähnliche Richtung gehen die Legenden, nach denen Levthan den Verlockungen der Niederhöhlen verfiel, wo Rahjas Widersacherin Belkelel ihn in Ketten schlug:

»Und die Herrin darselbst beschloss, den Brünstigen zu retten, und stieg mit der Macht ihrer Gottheit bekleidet in die Niederhöhlen. Und oh, war sie schön! Doch die Wärter der Höllen waren nicht blind, und so musste sie einen jeden an jeder der sieben Höllenpforten in einen Schleier hüllen, damit sie passieren konnte, und so ließ sie alle ihre Sieben Schleier zurück, bis sie nackt vor Bel Khelel und Levthan stand.

Doch in diesem ihrem eigensten und schönsten Gewande strahlte ihre Göttlichkeit noch heller, und ihre Schwester Bel Khelel sah, dass Rahjas Schönheit die ihre übertraf, denn sie war nicht verzerrt durch den Hass. Und so befreite Rahja Levthan aus der Finsternis, doch er dankte es ihr schlecht, bedenket man, dass er ihre Schwester Tsatuara mit Gewalt sich nahm.»

—Übersetzung einer Schriftrulle des Levthan-Tempels zu Fasar ins Garethi, 987 BF.

*»Sohn der Rahja, eil herbei,
schenk uns die Lust von allem frei,
reiß uns mit im wilden Reigen,
bis sich des Morgens Boten zeigen.«
—ein Hexenlied aus Sewerien*

EINIG UND DOCH VIELFÄLTIG – DER BUND DES WAHREN GLAUBENS

DER BUND FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Gemeinschaftlichkeit der Zwölfe, die 'Zwölfeinigkeit'

Pantheon / Schöpfungslehre: Zwölfgöttermythos

Schöpfungslehre: Los / Sumu

Verbreitung: in ganz Aventurien durch Wanderprediger; stärker im Horasreich und in Tobrien um die Klöster herum

Weltliche Aufgaben: Verbreitung des Zwölfgötter-Glaubens, Stärkung der Gemeinschaft der Zwölfe

Klöster: Mantrash'Mor, Göttertrutz

Heilige Talismane und Artefakte: Kosmogonika, Silem-Horas-Edikt, Kette der Zwölfgötter (verschollen), Diamant von Brig-Lo

Sinnbilder: Ein Juwel strahlt seine ganze Schönheit und Reinheit aus, obwohl – oder besser – gerade weil es so viele unterschiedliche Facetten besitzt.

Symbole: Dodekagramm (ein Stern mit zwölf Zacken) mit Symbolen der Zwölfgötter, Dodekagon (als Symbol des Mysteriums von Kha)

Politischer Einfluss: gering (wird auch nicht angestrebt)

Hierarchie innerhalb des Bundes: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel

Feindbilder: alles, was wider das Zwölfgötter-Pantheon ist.

Lehre des Bundes: Vereint wird das Gute das Böse bezwungen.

Ziele des Bundes: Verbreitung und Stärkung des Zwölfgötter-Glaubens und Verhinderung des Weltendes

Stärkstes Argument: »Die Zwölfe sind mehr als die Summe ihrer Anteile, wahre Stärke ist Einigkeit.«

Lebensinhalte der Mitglieder: Die Welt so gestalten, dass man den Idealen aller Zwölfe zugleich gerecht werden kann, den Glauben an die Zwölfe im Volk festigen und ausbreiten.

Bild des Bundes in der Bevölkerung: gern gesehen in zwölfgöttlichen Landen als sogenannte 'Zwölfgötter-Geweihte'

VOM WESEN DES BUNDES

»Als die Zeiten am dunkelsten waren, vernahm die Prophetin Illumnestra den Klang der Sphären, wurde erleuchtet und verkündete den Menschen Aventuriens die Kosmogonika: die Schöpfungssage der Welt Dere.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

»Seit Anbeginn währt das schändlich Hämmern an den Grundfesten Alverans. Die Zahl der Frevler ist Myriade, die Zahl der Erzfrevler ist Legion, die Zahl der Gottfrevler ist größer denn jeder Sterbliche ahnt.

Am Urgrund der Welt wuchert der Dämonenbaum, denn als einstmals die Dämonen bis zu SUMUS Herz vordrangen, legten sie die Saat des Bösen. Äon für Äon bricht der Dämonenbaum durch die Sphären, und es wird kommen ein Tag, da er sie schließlich sprengt.

DAS ZWÖLFGÖTTLICHE GLAUBENSBEKENNTNIS

»Ich glaube an die Allmacht der Zwölfgöttlichkeit:

an Praios, Gott der Sonne, des Gesetzes und Herrschaft,
an Rondra, Göttin des Krieges, des Sturmes und der Ehre,
an Efferd, Gott des Wassers, des Windes und Seefahrt,
an Travia, Göttin des Herdfeuers, der Treue und der Gastfreundschaft,
an Boron, Gott des Todes, des Schlafes und des Vergessens,
an Hesinde, Göttin der Gelehrsamkeit, der Künste und der Magie,
an Firun, Gott des Winters, des Eises und der Jagd,
an Tsa, Göttin der Geburt, des Friedens und der Erneuerung,
an Phex, Gott der Nacht, der Diebe und der Händler,
an Peraine, Göttin des Ackerbaus, des Humus und der Heilkunde,
an Ingerimm, Gott des Feuers, des Erzes und des Handwerks,
an Rahja, Göttin des Weines, des Rausches und der Liebe.
In ihrer Zwölfgöttlichen Vollendung herrschen sie über jedes lebende und atmende Wesen auf Dere.

Sie weisen es durch ihre Göttlichen Gebote,
sie bewahren es durch ihre Göttliche Fürsorge
und sie strafen es mit ihrer Göttlichen Macht,
wenn es in ihrem zwölfgöttlichem Ratschluss
verdient bestraft zu werden.

Gelobet seien die Zwölfe!

Es wird kommen ein Tag, da die Seelenmühle zerbricht und hervorquillt die Brut der Niederhöhlen.

Es wird kommen ein Tag, da die Trommel des Belhalhar ertönt und nicht verstummt, solange noch ein Sterblicher Atem hat.

Es wird kommen ein Tag, da der Namenlose seinen Verrat vollendet, und Rache und Angst werden seine rechte und seine linke Hand sein, wenn er das Tor der Welten öffnet.

Es wird kommen ein Tag, da die Dämonen einbrechen und zerschlagen die Sphären.

Es wird kommen ein Tag, da treten die Toten aus den Hallen, und es wird eröffnet den Kriegern, warum sie gestorben, und den Seefahrern, warum sie ertrunken.

Und es wird kommen ein Tag, da Götter und Erzdämonen einander gegenüberstehen, und sie werden zur Letzten Waffe greifen.

Und danach wird kommen kein Tag mehr und keine Nacht, und es wird Nichts sein!

—Ausschnitt aus Die Kosmogonika der Illumnestra – Der Untergang Deres, Heilige Schrift des Bundes des Wahren Glaubens, aus den Dunklen Zeiten, Kloster Mantrash'Mor, Übersetzung aus dem Bosparano

DIE ZWÖLFGÖTTLICHE GEMEINSCHAFT DES BUNDES

Wann genau Illumnestra ihre Visionen über die Schöpfung und den Untergang der Welt erlangte, ist nicht überliefert. Ebenso wenig ist bekannt, wann aus den Jüngern der Prophetin der Bund des Wahren Glaubens wurde.

Illumnestra beschrieb bereits – ohne ihre Namen zu nennen – eine Einheit der Götter, die erst deutlich nach ihr, nämlich im Zwölfgötter-Edikt des Silem-Horas, offiziell anerkannt und als einzig wahr und

verehrungswürdig für alle Zeiten als die Zwölfgötter festgelegt wurde. Eine erstaunliche Tatsache ist zudem, dass der Hesinde-Heilige Ce-reborn schon zu Anbeginn der Gildenländer Siedlerzeit die gleichen Götter in den *Annalen des Götteralters* beschrieb. Gläubige vermuten, dass der Bund einen erheblichen Einfluss auf den gelehrten Kaiser Silem-Horas, möglicherweise auch auf die frühe Hesinde-Kirche hatte.

Der Bund des Wahren Glaubens, dessen Mitgliederzahl bei etwa 100 liegt, hat sich allen Zwölfen verpflichtet und ist bestrebt, nach ihren Idealen zu leben. Seine Schwestern und Brüder (als Illumnestraner, Mantrashianer, Oberfelder oder im Volksmund als Zwölfgötter-Geweihte oder seltener als Bündler bekannt) sehen ihr Einsatzgebiet überall dort, wo der Kampf des Guten, Zwölfgöttlichen gegen das Böse, Dämonische oder Namenlose stattfindet. Auch die Illumnestraner sind nicht gegen die scheinbaren Widersprüchlichkeiten der Zwölfe gewappnet; sie schwanken bisweilen zwischen Praios' und Phexens Idealen, wägen zwischen Rondras Wüten und Tsas Wohlwollen ab. Daher scheinen sie gelegentlich unentschlössen oder Stimmungswechseln unterworfen. Haben sie sich jedoch zu einer Entscheidung durchgerungen, setzen sie diese mit absoluter Entschlossenheit um.

Die Mitglieder versuchen stets, es allen zwölf Geschwistern zugleich recht zu machen. Da das aber eindeutig nicht möglich ist, versucht eine kleine Minderheit, den inneren Konflikt zu lösen, indem sie täglich wechselnd Geboten einer bestimmten Gottheit den Vorzug geben. Und so lebt diese

Gruppe einen Tag im Sinne des Praios, einen anderen im Sinne des Phex und so fort. Andere wiederum praktizieren den Wechsel monatlich – rondrianisch im Rondramond, hesindianisch im Hesinde-Mond und so weiter. Allen Bündlern aber ist gemein, dass sie besonders in den Namenlosen Tagen allen zwölf Göttern zugleich gerecht zu werden suchen. Die selbst auferlegte Vorgabe, möglichst nach den Geboten eines jeden Zwölfgottes zu leben, birgt die Gefahr, dass der Illumnestraner sich in seinem Glauben verliert. Es sind nicht wenig Fälle bekannt, da sich ein Mitglied des Bundes in die Obhut eines Klosters der No-ioniten begeben musste, weil er nicht stark genug war, die zwölffache Bürde zu tragen.

Die Illumnestraner haben sich zur Aufgabe gemacht, den Glauben an die Zwölfgötter zu verbreiten. Sie tragen ihn in jene Landstriche, in denen andere Glaubensrichtungen vorherrschen, sei es nun die Khôm, der hohe Norden oder gar die Waldinseln.

Die Ordensmitglieder pflegen das Dasein von Wanderpredigern, die auf den Marktplätzen großer wie kleiner Städte oder in den Schänken kleiner Weiler den Menschen den Glauben mit Enthusiasmus näher bringen. Sie erzählen von den Geboten und Wundern der Zwölfe, stellen ihre Vielfalt dar und zeigen den Zuhörern, dass die Götter in allem und jedem wiederzufinden sind, ermahnen stets an die Einheit der Zwölfe. Neben dieser Mahnung zur Einheit betreiben die Illumnestraner auch intensive Missionierungsarbeit, die meist kunstfertige Erzählungen vom Pantheon und den Mythen der Zwölfe umfasst. Es geschieht aber auch, dass ein Wanderprediger seinen Auftrag in einem Tempelbau in entlegenen Gebieten sieht, wie seinerzeit in der Grünen Ebene geschehen, als es galt, in Goblingebiet einen Travia-Tempel zu errichten, zu dem der Bund seinen Baumeister Turundir Sohn des Togomil für dieses Unternehmen freistellte.

Auch wenn sie nur als 'einfache' Wanderprediger gelten, steckt wesentlich mehr hinter den Mitgliedern dieses Bundes. Es ist allgemein bekannt, dass sie vom Wirken der Zwölfe predigen und allen Widersachern, seien es nun extrem Ungläubige, Paktierer oder gar Dämonen, ihre Kraft und Mittel entgegensetzen. Finden sie aber einen finsternen Pfuhl, setzen sie alles daran, diesen zu reinigen und suchen Unterstützung durch wackere Recken, die wie sie durch die Lande streifen. In solchen Unternehmungen legen sie gern einmal ihre offizielle Tracht ab und nutzen Phexens Wege, um ihr Ziel zu erreichen.

STRUKTUR UND HIERARCHIE

Seit der Zerstörung des Klosters *Marano* (in Garetien zwischen Ferdok und Gareth gelegen) während des Orkensturms im Jahre 1012 BF ist die Kirchenstruktur weitgehend mit der Hierarchie des Klosters *Mantrash'Mor* identisch.

Novizen werden normalerweise im Alter von zwölf Jahren in den Orden aufgenommen. Gewöhnlich findet die umfangreiche Ausbildung über die Zwölfe und die Kunst des Überlebens in *Mantrash'Mor* statt. In den letzten Jahren haben sich jedoch Wanderprediger öfters Kindern angenommen, die ihre Eltern in einem der vielen Kriege verloren haben, und sie im Sinne des Ordens erzogen. Auch im Kloster Göttertrutz in Tobrien werden Novizen ausgebildet. In den Reigen der Novizen reihen sich ebenfalls die Kinder der Illumnestraner ein, denn auf *Mantrash'Mor* und in Göttertrutz leben auch einige Bündler-Familien.

Geweihte aus einer der zwölfgöttlichen Kirchen können in einem verkürzten Noviziat von zwölf Monaten dem Orden beitreten, was jedoch von vielen der einzelnen Kirchen angefochten wird. Offenbar ist der Grundgedanke der zwölfgöttlichen Einheit bislang von nur wenigen, einzelnen Kirchenoberen in letzter Konsequenz anerkannt worden.

Laienprediger und **Geweihte** (Akoluthen und Priester) stehen gleichberechtigt nebeneinander. Das Ordensgewand und die gemeinsame Mission überdecken alles, was vorher war.

Jedem Kloster steht ein **Abt** oder eine **Äbtissin** (Praetor oder Praetorin) vor, die sich insbesondere um die weltlichen Belange des Ordenshauses kümmern.

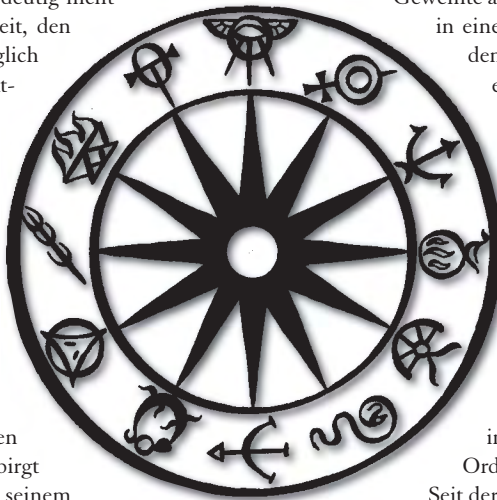
Seit der Prophetin Illumnestra I. trug jede Ordensoberin, die **Erzäbtissin** (Matriarchin), die Bezeichnung **Illumnestra**, die Rang und Name zugleich ist. Seit damals zählen wir erst zwölf Trägerinnen des Titels. Es heißt, die Götter gewähren jeder Ordensvorsteherin 12 mal 12 Lebensjahre, in denen sie nicht altert, danach aber binnen weniger Stunden dahinwelkt. Die Nachfolgerin der amtierenden Illumnestra wird durch eine Prophezeiung bestimmt, die ihre Vorgängerin noch zu Lebzeiten empfängt. Bisher waren die Erzäbtissinnen allesamt verschiedene Geweihte eines der Zwölfgötter. Eine Legende berichtet, dass die kommende Illumnestra XIII. den Orden in seine finsterste Zeit führt – eine Zeit, der mit Bangen entgegengesehen wird und die immer näher rückt.

KLÖSTER

Am Nordrand der Goldfelsen, hoch über dem Yaquirbogen, wo die Gugella einmündet, liegt das Urkloster des Bundes: **Mantrash'Mor**. Es ist das einzige Kloster, das nach der Blütezeit während der Dunklen Zeiten und der Zerstörung Maranos bestehen blieb. Der Name stammt vermutlich aus dem Tulamidischen: Mantra (Zauberformel, Hymne), Ras (Fund, Lösung, verfinsternder Sandsturm, auch Kopf, Haupt, Oberhaupt), Mor (Luftschloss, wundersamer Anblick).

Im Jahre 1028 BF wurde das neue Kloster **Göttertrutz** in der nordtobrischen Baronie Erschwerd (Mark Drachenstein) eingeweiht und dient seitdem als Ausgangspunkt für Ordensmissionen in die Schwarzen Lande.

In den Klöstern *Mantrash'Mor* und *Göttertrutz* stehen die einzigen vollendeten aventurischen Tempel, die allen Zwölfgöttern geweiht sind. In den unterirdischen Hallen des halb in den Fels gehauenen Klosters *Mantrash'Mor* studieren die Brüder und Schwestern des Bundes den zwölfgöttlichen Glauben und werden für ihre Missionen ausgebildet.



WEIHEGRADE

Funktion	Titel	Tracht / Abzeichen
Novize	–	schlichte, weiße Leinenkutte
Akoluth / Priester	–	schwarze Kutte, weißes Skapulier
Prätor	Abt	weiße Kutte, schwarzes Skapulier
Matriarchin	Erzäbtissin	weiße Kutte, schwarzes Skapulier

Die Kavernen und Gänge des Klosters bergen einige interessante Orte, unter anderem die Gräber der Illumnestraner und die Kammer der Prophezeiung, von der es heißt, dass hier Illumnestra erleuchtet wurde und dass man hier das Alter der Welt ablesen kann. Zudem ruhen hier Schriften Fran-Horas', versiegelte Dokumente Silem-Horas' und ketzerische Traktate aus der Herrschaft Hela-Horas' unter Verschluss. Die wertvollsten Schriften sind jedoch eine Erstabschrift des Silem-Horas-Edikts und die Urschrift der *Kosmogonika*.

DER BUND UND DIE OBRIGKEIT

Das Kloster Mantrash'Mor ist von der horasischen Krone mit einigem Landbesitz bedacht worden, die Illumnestra gehört als Fürstäbtissin zu den Hochgeweihten des Reiches. Trotz dieser Verflechtungen bemüht sich der Orden weitgehend erfolgreich um politische Neutralität. Laut seiner Lehre haben sich Staat und weltliche Herrscher den Zwölfgöttern und ihren Vertretern unterzuordnen. Aus diesem Grund hat sich der Orden auch – vergeblich – für eine Aufhebung des Verbots des Praios- und Phex-Glaubens in Mengbilla eingesetzt.

Mit dem Erstarken der dunklen Mächte im Osten Aventuriens wurde deutlicher, dass nur eine vereinte Vorgehensweise das Böse zu bezwingen half. Selbst alte Konflikte zwischen Praios- und Rondra-Kirche wurden beigelegt; und die Einheit der Kirchen führte zum Erstarken des Bundes des Wahren Glaubens. Der Orden ist, auch wenn es immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten kommt, bei allen Kirchen angesehen.

Jeder Illumnestraner wird mit dem gleichen Respekt behandelt wie ein Geweihter einer der Zwölfgötter-Kirchen. So geschieht es nicht selten, dass der Bund gebeten wird, in Kirchen-Zwistigkeiten zu vermitteln und zu schlichten. Einige Geweihte verschiedener Zwölfgötter, die nur in der Einheit der Kirchen eine Zukunft sahen, sind in den letzten Jahren dem Bund beigetreten.

HEILIGTÜMER UND ARTEFAKTE

Die von den Schülern Illumnestras I. niedergeschriebene **Kosmogonika** ist die wichtigste und heiligste Schrift des Ordens, deren Urschrift in den Katakomben Mantrash'Mors ruht. Obwohl es ebenfalls zu den heiligen Schriften des Ordens zählt, ist eine Einsicht in das **Silem-Horas-Edikt** (dessen Erstabschrift der Bund hütet) jedoch nur mit Genehmigung der Illumnestra möglich, die normalerweise erst nach einer eingehenden Prüfung der Absichten des Fragenden erteilt wird.

Die **Kette der Zwölfgötter**, eine Kette mit zwölf Amuletten einer unbekannten, goldschimmernden Legierung, von der jedes das Bild eines der Zwölfgötter zeigt, gilt als heiligstes Gut des Ordens. Eine Legende berichtet, sie sei das Band, mit dem die Götter das Zwölfgötter-Edikt Kaiser Silem-Horas' bestätigt hätten. Lange Jahre wurde die Kette im

Praios-Tempel zu Neetha aufbewahrt, später nach Marano überführt und ist seit dem Orkensturm verschollen. Das Amulett Borons wurde 1017 BF wieder gefunden. Als Ganzes, so sagt man, verleiht die Kette dem Träger Macht über andere Menschen, selbst über große Entfernungen hinweg. Zusätzlich schreibt man einzelnen Amuletten auch eine eigene Kraft zu, so wird beispielsweise dem Amulett der Tsa eine heilsame Fähigkeit nachgesagt.

Einst sollen alle Teile eine überderische Wirkung gehabt haben, doch im Laufe der Jahrhunderte sind einige der Amulette aus dem Gefüge gelöst und durch Kopien ersetzt worden. Lediglich von einem der entfernten Amulette ist der Aufbewahrungsort bekannt: Das mit Delphinen und Wälen verzierte Stück des Efferd zielt die Delphinkrone der zyklöpischen Seekönige. Dies war der Grund, warum man beim Verschwinden der Kette im Jahre 1000 BF keine Nachricht an den Seekönig sandte, obwohl man die Teile der Kette auf den Zyklopeninseln wusste. Man vermutete wohl, dass dieser versuchen würde, sich der anderen Amulette zu bemächtigen.

Der **Diamant von Brig-Lo** wurde der Legende nach den Illumnestranern von den Göttern nach der Schlacht von Brig-Lo zum Geschenk gemacht, mit der Aufgabe, alle zwölf Monde einen Wettstreit für Hingabe und Göttergefälligkeit unter allen Geweihten auszutragen. Diejenige Kirche, die den Wettstreit für sich entscheidet, bewahrt den Diamanten das kommende Jahr und hat die Aufgabe, dessen Geheimnis auf die Spur zu kommen (vgl. Seite 145 und **Herz 206f.**).

Seit Jahrhunderten arbeitet der Bund in den Goldfelsen am größten Zeichen der Zwölfe, dem **Monument der Zwölfgötter**. Schon jetzt als eines der Menschenwunder bezeichnet, thronen die riesigen Köpfe der Zwölfe in einer Felswand nahe der Grenzen von Horasreich, Neuem Reich und Kalifat. Das Monument ist jedoch noch nicht einmal zur Hälfte fertiggestellt: Bisher sind erst die Häupter von Praios, Rondra, Efferd, Travia und Hesinde vollendet; die Arbeiten am Bild Borons kommen infolge des Zwists zwischen den Kulturen des Gottes in Punin und Al'Anfa kaum voran.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

An der Spitze des Ordens steht Erz- und Fürstäbtissin **Illumnestra XII**. Selten verlässt die Rahja-Geweihte die Kammer der Prophezeiung; sie kümmert sich ausschließlich um die Ausbildung der Novizen und neue Missions-Strategien. Die Verwaltung des Klosters Mantrash'Mor obliegt **Miron ab Djugan'Kaij**, einem südländischen Hesinde-Geweihten, der mit dieser Aufgabe nicht sonderlich glücklich ist und lieber in den Schwarzen Landen die Lehren der Zwölfgötter stärken würde. Weitere bekannte Illumnestraner sind der besonnene **Ancorium von Mantrash'Mor**, der als erster die Zusammenkünfte des Zwölfgöttlichen Konzils (siehe Seite 32f.) leitete und auch heute häufig in Tobrien anzutreffen ist, **Bruder Memento**, der in Gareth dem Volk Mut zuspricht und von dem man sagt, dass in seiner Brust die Seelen von zwölf in Marano gefallenen Geweihten wohnen, **Khorim Jenderen**, der häufig der Gesandte der Illumnestra und ein begeisterter und eloquenter Redner ist, Schwester **Thalia aus Kutaki**, die Äbtissin des Klosters Göttertrutz, die eine charismatische und zupackende Ingerimm-Geweihte ist und auch dem Zug der Edlen angehörte, und **Adnan Vanderen**, ein über die zwölffache Bürde und die Gräueltaten des Orkensturms gefallener Prediger des Bundes, der heute im Svellmland die Macht der Orgötter und deren Sturm auf die Zwölfe predigt.

VERKÜPDER DER EIPHEIT – DER BUND DES WAHREN GLAUBENS

Die meisten Angehörigen des Bundes sind Wanderprediger, die ausziehen, um den Glauben an die Zwölfe zu stärken und zu verbreiten. Die Illumnestraner leisten Missionierungsarbeit immer da, wo die Ge-

weihten der jeweiligen Götter nur geringen oder gar keinen Einfluss haben, sei es bei den Waldmenschen, Novadis oder auch bei

so hoffnungslosen Fällen wie den Elfen oder Orks. Sie suchen aber selbst jene Orte auf, an denen der Kampf des Guten (Zwölfgöttlichen) gegen das Böse (Dämonische) andauert, wie die Schwarzen Lande, was gerne als 'Weg des wehrhaften Fuchses' bezeichnet wird.

Meist versuchen sie in gewissem Maße die Eigenschaften aller Zwölfgötter in sich zu vereinen: Eiferer, Streiter wider das Böse, moralische Instanz, Gelehrter, Heiler, Seelsorger, Prophet, Endzeitfanatiker, Lehrer, Mann des Volkes oder einfach nur Lebemann – je nachdem, welche Schwerpunkte sie während ihrer Ausbildung gesetzt haben, versuchen sie die Massen von der Güte und Herrlichkeit der Götter zu überzeugen oder handeln im Geheimen, mit Hilfe einiger Abenteurer, um den Kern des Übels zu beseitigen.

AUSBILDUNG UND WEIHE

In der Regel beginnen die Novizen des Bundes ihre sechsjährige Ausbildung im Kloster Mantrash'Mor oder neuerdings in Göttertrutz mit Beginn des zwölften Lebensjahres. Zumeist handelt es sich um Mädchen und Jungen, die ihre Familien durch Unglücksfälle oder durch Kriege verloren haben; doch auch aus den eigenen Reihen werden Novizen angenommen, denn viele Bündler leben mit der ganzen Familie im Kloster. Nach ihrer Ausbildung, die in zwölf Halbjahre gegliedert ist, begeben sich die meisten Ordensmitglieder auf Reisen, um den Menschen die Zwölfgötter näher zu bringen.

Die ersten drei Jahre der Ausbildung verlaufen für jeden Novizen gleich. Nach dieser Grundausbildung setzt jeder Schüler, nach Absprache mit den Mentoren, seine Prioritäten. Der eine mag sich mehr in die Richtung der Theorie und der Rhetorik ausrichten, die andere bevorzugt die Ausbildung zur Kämpferin wider das Böse, um dieses mit Intelligenz, List und Waffeneinsatz zu vernichten.

Auch den Geweihten einzelner Kirchen der Zwölfgötter steht der Weg zum Beitritt in den Orden offen. Sie absolvieren ein verkürztes Noviziat von zwölf Monaten, um die Glaubensgrundsätze der anderen elf Geschwister der von ihnen verehrten Gottheit zu studieren, behalten jedoch ihre bisherige Weihe und die damit verbundenen Fertigkeiten bei. Sie haben jedoch die Möglichkeit, auch Liturgien aus ihnen bislang verschlossenen Quellen zu erlernen.

TRACHT

An der Tracht der Bündler erkennt man Tätigkeit und Rang: Wanderprediger tragen über schwarzer Kutte ein weißes Skapulier. Klosterprior, Gesandte der Erzäbtissin und diese selbst sind in eine weiße Kutte und schwarzes Skapulier gekleidet, Novizen tragen ein weißes Gewand aus grobem Leinen. Ein weiterer Bestandteil der Ordensracht ist bei Geweihten ein zwölfzackiges Amulett, das oft einen Gwen Petryl in der Mitte trägt. Das Dodekagramm, der zwölfzackige

Stern, dessen Zacken jeweils ein Symbol eines der Zwölfgötter aufweist, zierte oft auch die Tracht der Illumnestraner. Neben der offiziellen Tracht scheuen die Bündler sich nicht, diese für bestimmte Aufgaben abzulegen und im Geheimen zu wirken; beispielsweise, wenn sie sich auf die Fährte eines Dämonenpaktierers geheftet haben.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Wider den Unglauben: Fichte mit Worten und Taten gegen Zweifel und Unglauben, wo du ihn findest.

Für die Gemeinschaft der Zwölfe: Lebe und handle niemals zu lange nach den Geboten nur eines der Zwölfe, sondern erkenne, dass die wirkliche Kraft in der Vielfalt und der Gemeinschaft aller liegt.

Die Verteidigung der Schöpfung: Bekämpfe alles Dämonische und Namenlose, das seit Anbeginn der Zeit an der Schöpfung nagt.

Verbreitung des Glaubens: Ungläubige oder Unwissende müssen im Glauben an die Zwölfgötter bestärkt werden; sie sollen die Wahrheit, die Macht und die Güte der Götter erkennen und nach ihren Geboten leben.

Ausgleich und Harmonie: Keine Gottheit ist dominant. Alle Zwölfgötter sind gleichberechtigt, denn sie symbolisieren Einheit und Vollkommenheit.

Prophezeiung: Erkenne die Zeichen und den Willen der Zwölfgötter und deute sie richtig.

(Anmerkung: Es mag erscheinen, dass diese Auflagen zunächst nicht schwer zu erfüllen sind, doch seit Bestehen des Ordens sind schon viele Schwestern und Brüder an ihnen zerbrochen.)

ZITATE

»Die Gemeinschaft der Götter ist die Mauer, die uns schirmt, der Grund, der uns trägt, und die Frucht, die uns nährt.«

»Wenn du zu vierhundert Menschen predigst und auch nur eine Seele auf den Pfad des wahren Glaubens führst, so war deine Mühe nicht vergebens.«

»Im Namen der unteilbaren Zwölfe.«

SPÄTERER ORDENSBEITRITT

ZUM BUND DES WAHREN GLAUBENS

Zur Erschaffung eines Illumnestraners siehe **Wege der Helden 225f.** Tritt im späteren Spielverlauf ein Geweihter (und es ist nur solchen möglich) dem Orden bei, wird er regeltechnisch weiterhin wie ein Geweihter seines Gottes geführt.

Modifikationen (zusätzlich): Moralkodex (6, Bund des Wahren Glaubens), Verpflichtungen (gegenüber dem Bund), eventuell Steigerungserleichterungen nach Maßgabe des Meisters.

VERGÄNGLICHKEIT UND VERSUCHUNG – KETZER, SEKTE, RANDKIRCHEN

Auch in Aventurien gibt es neben den großen Kulturen eine Unzahl kleinerer – und viele davon muten dem gemeinen Aventurier überaus seltsam an (wenn er überhaupt je davon gehört haben sollte). Lassen

Sie sich insofern von den folgenden Informationsfluten nicht verunsichern, sondern nehmen Sie sie vielmehr bei Bedarf als Inspirationsquelle.

KETZER, HÄRETIKER, APOSTATEN

»Ketzer aber sind jene, die I. falsch sind im Denken und irren darin, wie sie denken; die II. bei ihrem Denken im Glauben irren oder darin irren

wider die göttliche Ordnung; die III. gläubig sind und zu den Zwölfgöttern beten, denn sonst sind sie Heiden und Ungläubige und keine Ketzer;

die IV. dergestalt irren, dass sie nicht ganz dem Glauben abtrünnig sind, denn sonst sind sie Apostaten; und V. auf ihrem Irrtum beharren und verstockt sind nach freiem Willen.»

—aus der Inquisitorischen Halsgerichtordnung der Praios-Kirche

Ein **Ketzer** ist ein Angehöriger einer Religion, die in bestimmten Fragen des Glaubens von einer als orthodox ('rechtgläubig') angenommenen Lehre abweicht, sich ihr in großen Teilen aber noch immer zugehörig fühlt. Dabei ist Ketzerei nicht auf den Zwölfgötter-Kult beschränkt, wie in der Priesterkaiserzeit in der *Inquisitorischen Halsgerichtordnung* definiert, sondern kann sinngemäß auch bei gänzlich anderen Glaubensrichtungen vorkommen. Die Bezeichnung 'Heterodoxie' für eine solche abweichende Glaubenslehre ist wenig verbreitet.

Einen Schritt weiter gehen **Häresie** (aus dem Aureliani: Auswahl) und **Apostasie** (aur. Abfall vom Glauben). Häretiker leugnen große Teile einer orthodoxen Lehrmeinung zugunsten einer anderen oder folgen einer komplett anderen in einzelnen Glaubenswahrheiten, wie es zum Beispiel bei der Magierphilosophie der Fall ist. Apostaten hingegen sind Abtrünnige, die sich von der Religion ihrer Geburt oder Kultur, gar ihrer Weihe, abwenden, um gänzlich anderen Glaubenssystemen zu folgen oder sogar die karmalen Kräfte zu leugnen; Dämonenanbeter werden hierzu gezählt, aber auch ehemals Zwölfgöttergläubige, die nun Rastullah folgen.

In einer **Sekte** schließen sich Ketzer oder Häretiker zusammen und bilden damit eine religiöse Gruppe, die sich von ihrer Hauptkirche getrennt und eine eigene Lehre entwickelt hat. Im einfachen Sprachgebrauch werden aber auch fremd- und freireligiöse Gruppen als Sekten bezeichnet.

KETZERITUM UND HÄRESIE IM ZWÖLFGÖTTER-KULT

Seit dem Aufkeimen des menschlichen Kultes um das Pantheon der Zwölfgötter (also im Endeffekt seit dem Silem-Horas-Edikt) haben sich zahlreiche religiöse Strömungen und Glaubensgemeinschaften entwickelt und sind wieder untergegangen. Einige ehemalige Sekten haben ihre Anerkennung erfahren und Eingang in den Kanon gefunden, manche alte Lehre dagegen ist dem Wandel der Zeiten nicht gefolgt und ist mittlerweile von den Kirchenlehren weit entfernt. In den Kirchen mit ausgeprägten Hierarchien (z.B. Praios oder Rondra, nicht aber Firun oder Tsa) gilt ein neu gegründeter Orden zudem so lange als eine Sekte, bis er und seine Ordensregeln vom jeweiligen Kirchenoberhaupt bestätigt werden.

Die größeren Kulte um Horas, Simia, Mada und die Hohen Drachen, die teilweise auch offiziell von den Kirchen anerkannt sind, werden in eigenen Abschnitten vorgestellt. In allen zwölf Kirchen als Häresie berüchtigt ist die Vermischung mit Aspekten des jeweiligen erzdämonischen Widerparts. Auch die Verehrung von Heiligen endet gelegentlich in echter Anbetung.

Nicht nur im Umfeld des Glaubens an Rur und Gror, der im Zwölfgötter-Kult als Sekte gerade noch geduldet ist (und sich in zahllose weitere Splittergruppen teilt), ist der **Dualismus** bekannt. Auch der traditionelle tulamidische Dualismus teilt das Pantheon in Gegensatzpaare und wirkt bis nach Almada. Manche Jünger Rohals beten gar zu den kosmischen Prinzipien Nayrakis und Sikaryan, ohne den 'Umweg' über die Götter zu machen. Der im Svelttal und Teilen Andergasts verbreitete *Lowanger Dualismus* mit seinen ebenso fleißigen wie prüden und konservativen Gläubigen sieht Praios als Patron allen Glücks, Lichts und des Guten, während Boron (bisweilen stattdessen auch Phex) als Herr der Finsternis das Böse darstellt. Das übrige Pantheon genießt kaum Verehrung und wird allenfalls als Vasall der beiden Herrscher dargestellt. Die strenge Moral wie auch das Pantheon sind seit dem Orkensturm im Wandel begriffen, die Dualisten sehen ihren Glauben auf die Probe gestellt.

Ebenfalls vor allem im maraskanischen Umfeld bekannt ist der **Synkretismus** (aur.: Verschmelzung), in dem mehrere Götter als verschiedene Gesichter einer einzigen Gottheit betrachtet werden. Am bekanntesten sind hier Boron / Tsa in einigen maraskanischen Lehren, Boron / Firun in nördlichen Regionen, Rondra / Efferd als eine Wettergottheit sowie verschiedene Kombinationen aus Travia, Tsa, Peraine und Rahja in südlichen Gegenden. Gerade unter satuarischen Einflüssen vermischen sich Tsa und Satuarua zu 'Tsatuara'.

Sonnenkulte kennt man im Norden, wo man das schwache Funzeln stärken möchte, ebenso wie im Süden, wo die Hitze gelindert werden soll. Die fromm-fanatichen Jilaskaner, Abkömmlinge der verbannten Priesterkaiser, betonen Gnade und Milde des Götterfürsten immer wieder, sofern der Frevler aufrichtig bereut und sich in der Sonnenglut schonungslos läutert. Eine Jerganer Splittergruppe verehrte Praios vor allem als Herrn der Sonne und Hitze und brachte Menschenopfer dar; über das heutige Schicksal des Zirkels ist nichts bekannt. Auf dem schmalen Grat zwischen Erleuchtung und Ketzerei wandern die *Sonnenleser*, die angeblich so lange in die Sonne starren, bis sie erblinden.

Zahlreiche Blut- und Todeskulte flackern vor allem in den Kirchen von Rondra und Boron immer wieder auf, werden aber zumindest vom Rondra-Kult meist rasch mit dem Schwert wieder ausgeremert, sofern ihre Ansichten nicht tragbar sind. Einige Famerlor-Sekten sind todessehnsüchtig in Schlachten untergegangen, während die *Schnitter* im Weidener Land seit der Kaiserlosen Zeit grausamen Riten und ihrem Blutdurst folgen und nichts mehr mit rondrianischen Ehrbegriffen gemein haben, vielmehr scheint die Sekte orkisch beeinflusst. Seit den Schlachten um das besetzte Tobrien kommt an den Fronten der Walkür Mythrael zu immer größerer Verehrung, damit die Gefallenen in Rondras Hallen Einzugs halten können und nicht der Verdammnis anheim fallen. In den *Mythraeliten* hat sich um den Erz-Alveranier ein richtiger Götterkult entwickelt, der die Mutterkirche zunehmend vernachlässigt und von ihr gerade noch toleriert wird.

Aus der Bewegung der *Nemekathäer* in den Dunklen Zeiten ist der Al'Anfaner Ritus des Boron-Glaubens hervorgegangen, der den Puniner Ritus ebenso als Sekte ansieht wie umgekehrt. Die Dröler *Fraternitas Uthari* gilt als borbaradianischer Zirkel, wird gelegentlich aber auch Sekte genannt, die Uthar als den Bringer des Todes noch über Boron stellt, da dieser lediglich das Totenreich bewacht, und ihm Seelen zum Tausch gegen andere anbietet. Die *Rethonier* glauben, dass Dere in Wahrheit das Totenreich ist und alle Neugeborenen just zuvor in einer anderen Welt gestorben sind, während die nicht organisierten *Uthariten* die Seelen der Sterblichen vor den Dämonen retten wollen, indem sie möglichst schnell alle potenziell Gefährdeten umbringen. An manchen Orten Südaventuriens ist für Boron noch der Name Visar gebräuchlich, und gelegentlich leben eigene, bizarre Verehrungsformen auf, wie zuletzt in den kurzlebigen *Visaristen* in Nostria, die Visar als Vater aller Götter in hymnischen, fröhlichen Gesängen priesen. Rätselhafter ist der Kult um V'Sar, den unfehlbaren Herrn der Seelen, der schreckliche und blutige Menschenopfer abhalten und Attentate verüben soll und wohl auf die echsische Verehrung des Seelenrabens zurückzuführen ist. Nach der Seuche des Roten Todes in der Königsmark Dröl hat sich in den *Khedionen* (benannt nach Khedio, einem Geweihten der Peraine-Kirche) eine häretische Gruppe gebildet, die ansteckende Krankheiten als Peraines Strafen für ihre Frevel ansieht und solcherart erkrankte Menschen zu unbekannten Orten bringt, um sie dort sterben zu lassen.

Weit verbreitet, häufig auch geduldet ist die Verehrung der Elemente und Naturgewalten, häufig als Teil des jeweiligen Gottes. So findet Firun in vereisten Regionen Anbetung als Wintergigant, während die Sieben oder Zwölf Winde als eigenständige Gottheiten gesehen werden. Zur Erdriesin Sumu wird noch heute in Andergast, Nordmarken und Tobrien gebetet. Im nördlichen Thorwal werden Moore als le-

bendig verehrt und mit Opfern von Kindern besänftigt, während der Stiergott Razorag das tobende Schneegewitter schickt. Im Norden wie im Süden kennt man die Verehrung von Baumriesen. Geradezu personifiziert wird der Große Fluss, der insbesondere in Albarnia mit der mythischen Gestalt des Flussvaters gleichgesetzt wird; von Yaquir, Born und Mhanadi sind ähnliche Verehrungsformen bekannt. Auf den Zyklopeninseln findet man die Jünger des Thylos, die Efferd vor allem als Herrn der versiegenden Flüsse zu besänftigen suchen. Als Herrin vom See wird im Windhag die Fee Thalaria als Götterkind verehrt, deren Bergsee aus einer Träne Efferds entstanden sein soll. Auch von Ferkinas und Trollzackern ist bekannt, dass sie Quellen als heilige Orte verehren. Im Lieblischen Feld bis hinauf nach Gareth kennt man die Feuersinger, die zu Ehren Ingerimms immer wieder Brände legen und deren Löschung zu verhindern trachten. Im Raschtulswall steht ein Kloster, dessen Bewohner dem Feuer der Leidenschaft frönen und sich Wanderern ebenso hingeben wie Drachen und anderen Wesen. Eine apostatische Sekte auf den Zyklopeninseln verehrt die Lavaseen und betet zu einem obskuren Flammengott in Gestalt eines Feuersalamanders, von dem sie sagen, er sei der eigentliche Herr des Feuers und von Ingerimm und Travia entmachtet worden.

Um gefallene und gefesselte Giganten haben sich ebenfalls eigenständige Kulte gebildet, beispielsweise in den Sichel-Gebirgen und dem Raschtulswall, und nicht nur Barbarenvölker verehren Riesen und Trolle als Götterkinder (was aber nicht heißt, dass man ihnen nicht auch im Kampf begegnen kann), ersteren werden mancherorts Menschenopfer dargebracht.

Im Kult der Tsa gibt es keine Ketzerei per definitionem, sondern nur 'neue Ideen' mit zum Teil widersprüchlichen Philosophien, die gelegentlich sogar Gewalt billigen. Wenn Gläubige zu sehr an der Grenze zum dämonischen Chaos wandeln, ist aber auch hier keine Duldung zu erwarten, während selbst Meuchlersekte, die 'ausgewählten Opfern zur Wiedergeburt verhelfen', nicht zwangsläufig der Häresie verfallen sind.

Der Tsa-Kult und auch die wandelbare Hesinde-Kirche, ohnehin Brutstätten ketzerischer Ansichten und freidenkerischer Sekten, kennen Vertreter der verbotenen Demokratie, eine von der angenommenen Gleichheit aller Menschen (seltener: aller beseelten Lebewesen) vor den Göttern ausgehende Staatsphilosophie, die das Glück der Menschen in der Selbstbestimmung sieht. Während der einflussreiche Bund der Freidenker (Verbrüderung, Gleichheit und Freiheit im Weltgesetz) aus dem Lieblischen Feld gerade noch geduldet wird, wurde die *Sekte von Ilaris* (Zurückweisung von Götterfurcht; über Verstandeskraft zu einem Begreifen der Welt und der Göttlichkeit gelangen) vor über 200 Jahren verboten und mit unnachgiebiger Härte ausgelöscht – ihr Gedankengut führt aber bis heute immer wieder zum Aufflackern neuer Gruppen von Ilaristen.

Die Kirche der Peraine kennt die mittelreichischen *Ackerteiler*, denen zufolge Saatgut, Ackerflächen und Getreidefelder niemandem gehören und die schon mal mit Waffen eine Umverteilung an die Ärmsten fordern.

Eine obskure Sekte betet zum mysteriösen Pantheon der Neugötter, das die Zwölfgötter niedergerungen haben soll. Andergast und Nostria waren nicht vom Silem-Horas-Edikt betroffen und verehren gerade im Hinterland noch unterschiedliche Pantheons aus diversen Göttern, Heiligen und Naturgewalten. Nicht nur in Fasar wird noch heute zu den urtulamidischen Stadtgötzen gebetet, vor allem in Thalusion haben die alten tulamidischen Götter noch immer ihren Platz. Wo Praios in den mhanadischen Steppen noch als Dämon der Dürre verabscheut wird, verehrt ihn der machtbetonte Kult der thalusischen Gutsherren als gnadenlosen Herrscher. Allen Himmels- und Erdmächten werden Rinder, Angehörige und Sklaven geopfert; zu Ehren des schwarzen Stiergottes Ras'Ragh (Kampf, Potenz, Viehherden), der roten Kuhgöttin Peradschaja (Hingabe, Fruchtbarkeit, Ackerbau) und ihrem goldenen Kalb Rascha (Liebe, Vergnügen, Mitleid) veranstaltet

DIE BORBARAD-KIRCHE

In der in den Schwarzen Landen verbreiteten Borbarad-Kirche (korrekt: *Heilige Kirche Unseres Herrn Borbarad und Seiner Schwarzen Mutter*) hatten der Portifex Maximus Xeraan und Erz-Prälatin Azaril Scharlachkraut die alten und neuen Borbaradianer geeint, die ihren Meister bereits vor seiner Rückkehr verehrten. Zum Erreichen höherer Ämter galt die borbaradianische Seelenopferung als unabdingbar, die Baronswürde in Xeraanien ging meist einher mit der Führung eines an 'magiephilosophisch geeigneten' Orten errichteten Tempelklosters.

Einige Jahre nach der Gründung tobten Flügelkämpfe zwischen den Pragmatikern, die kirchliche Posten als einen Weg zum schnellen Gold ansahen, und den Mystikern, die tatsächlich an Borbarads Versprechen von der magischen Freiheit aller Sterblichen glaubten. Nach dem Ende Xeraans ist das Pendel deutlich zugunsten der Mystiker ausgeschlagen, und Azaril Scharlachkraut nutzt Xeraans verbliebene Unterdrückungsstruktur weidlich, damit dies auch so bleibt. Sie selbst ist eine der eifrigsten Missionarinnen für ihre Kirche, und es ist zu befürchten, dass sich neo-borbaradianische Zirkel und Sekten auch bereits wieder in den zwölfgöttergefälligen Landen eingenistet haben.

Kern der Lehre ist weniger die Verehrung Borbarads als Person, sondern die Verheißung, dass ein jeder Mensch mittels des borbaradianischen Wissens und genügend Willenskraft zum Zauberer und quasi gottgleich werden könne.

Schwarz und Rot sind die kirchlichen Farben, als das Symbol Borbarads gilt die rote, siebenstrahlige Krone auf Schwarz, das *Heilige Testament des Borbarad* findet als Lehrbuch Verwendung, die Priesterschaft interpretiert kryptische Sätze aus der *Metaspekulativen Dämonologie*. Über die Identität der Schwarzen Mutter, die als Statue den Borbarad-Knaben auf dem Arm trägt, wird weithin gerätselt, nach neuerer Deutung soll es sich jedoch um die 'Verdunkelte Mada' handeln. Begangen werden die Feiertage Borbarads Enthüllung (2. Rahja), Verkörperung (22. Boron) und Entrückung (23. Ingerimm).

man blutige Stierkämpfe. Die grausame Marhibo (Tod, Wahnsinn, Visionen) soll mit Praios Mha'Qasha gezeugt haben, die als Schutzpatronin der Gemeinschaft Verehrung findet und deren Lehren besagen, dass das einfache Volk seinen Herrschern zur Not mit dem Leben dienen muss. Einige weitere Gottheiten wie Al'Mahmoud (Zeit, Wandel, Vergänglichkeit), Efferd (Wasser, Schifffahrt, Fischfang), der bis in die südlichen Dschungel bekannte Affengott Tuur-Mhakaq (Wildnis, Hinterlist, Jagd), Feqz (Mond, Nacht, Magie) und Aves ibn Feqz (Handel, Reise, Grenzen) komplettieren das thalusische Pantheon. Von vielen anderen tulamidischen Götzen kennen wir kaum mehr als die Namen, die auf alten Steinsockeln genannt werden, darunter: Baar, Shelaq, Ankhatap, Tarisha, Urush, Sholvor, Bul'Atba, Gharut, Shelhezan. Andere tulamidische Glaubensrichtungen (insbesondere auch in Thalusa) haben Rastullah in ihr Pantheon integriert, mal als eigenständige Wesenheit, mal als Avatar des Giganten Raschtul. Die Hadjiinim, Ordenskrieger, die zurückgezogen in Bergklöstern leben und einen urtümlichen Moralkodex bewahrt haben, gelten als Hort solcher synkretistischen Lehren.

Eine weitere Darstellung tulamidischer Glaubensvermischung finden Sie im Band **Land der Ersten Sonne** auf den Seiten 96f.

KLEIN- UND KLEINSTSEKTEN

Zahlreiche Sekten und Ketzereien lassen sich in die obigen Strukturen nicht eingliedern. Manche Kulte drehen sich unter anderem um echsische Götter wie H'Szint (eine selbst von der Hesinde-Kirche

nicht tolerierte Sichtweise) und Zsahh, Geheimlogen des Horasreichs und Zirkel aller Regionen verfolgen die unterschiedlichsten religiösen Ziele. Im freidenkerischen Brabak hausen seltsame Kleinsekten Tür an Tür, darunter der *Tempel von Licht und Dunkelheit*, die *Schüler des Onychophagus*, die *Ribunga*, die *Armleuchter*, das *Nonagon*, die *Lithosophen* und die *Pyramide des Cirraqu*.

Auch die Verherrlichung der Himmelsrösser Rahjas treibt hin und wieder seltsamste Blüten, und vor allem in Nordaventurien sowie Chababien sind Wolfs-Kulte bekannt. Im Hesinde-Tempel zu Al'Anfa stehen mehrere Altäre für Kinder und Verwandte der Göttin, von denen man andernorts noch nie gehört hat. Beträchtlichen Zulauf hat hier der schlangenleibige Hesinde-Sohn *Kryptor*, dessen Domäne als 'göttliche Kobra, deren Biss sogar Götter tötet' Gift und der Schutz davor ist. In der Khôm kennt man den feisten Verschlinger *Orcus*, im Bornland die *Verkünder von Dharasnon*. Auf der Syllanischen Halbinsel sollen phexische Mystiker *Pérex* als titanische Spinne ansehen, die ihre erbeuteten Schätze in einem Netz einspinnt, das sich über das ganze Himmelszelt spannt und dessen Knotenpunkte die Sterne sind. Apokalyptiker glauben, das Ende der Welt stehe bevor – oder wollen es herbeiführen. Verschiedene Zirkel rücken Sphingen als Quellen der Weisheit, Greifen als Verteidiger der Grenzen oder Harpyien als Medien zu den Göttern in den Mittelpunkt ihrer Verehrung, aber auch Feenwesen, andere Tierar-

ten (vor allem Katzen- und Insektenartige), Tier- und Pflanzenkönige und sogar Landschaften werden mancherorts verehrt.

GOTTKAISER UND VERGÖTTERTE HERRSCHER

Die wenigen Kulte um Monarchen, die sich als Götter verehren ließen, sind kurz nach dem zumeist unnatürlichen Tod des vergöttlichten Herrschers wieder größtenteils in Vergessenheit geraten und wurden aus den Archiven getilgt. Belen-Horas' Ausrufung zum Gottkaiser soll die wahren Götter erzürnt und das Bosparanische Reich ins Chaos gestürzt haben, doch soll es heute noch im Verborgenen einen Zirkel geben, der ihn als Gott anbetet. Gleiches gilt für Hela-Horas, deren heutige Anbeter, die Helaisten, sich angeblich in den Ruinen des alten Horaspalasts treffen. Manche Herrscher gelten in ihrem Kulturraum ohnehin als leibhaftige Halbgötter oder Alveraniare, seien es der Elfenkönig Simia, der Drachenkaiser Pyrdacor, der Echsenbezwinger Raschtul al-Sheik oder der bosparanische Reichsgründer Horas.

In einer feierlichen Zeremonie, die bis heute im Gedächtnis der Garether Bürger geblieben ist, wurde 997 BF die offizielle Erhebung von Kaiser Hal von Gareth in den Götterstand begangen. Obgleich Hal sich nur zum niederen Gott erheben ließ, galt seine Vergöttlichung vielen als schlechtes Omen, und heute werden die Katastrophen der folgenden Jahrzehnte auf den Zorn der Götter zurückgeführt, die Hal schließlich auch entrückten. Der verschwundene Kaiser wird vielerorts aber noch immer verehrt: Die kleine, aber wachsende und zunehmend radikale Sekte der Halenser hat ihm in Gareth bereits einen kleinen Tempel errichtet. Den Halensern gilt das Verschwinden des Kaisers – in ihrer Sicht aus Verärgerung über mangelnde Verehrung und zuviel Zweifel – als der Anfang allen Übels der heutigen Zeit. Sie erlebten Hals Rückkehr, auf dass er das Reich wieder eine, es von Bedrohungen säubere und seine Anhänger erhöhe – und es scheint, als seien ihre Gebete erhört worden, denn in den abschließenden Schlachten des Jahrs des Feuers soll der wiedererschienene Hal nicht nur seinen alten Rivalen Answin von Rabenmund, sondern auch den Schwarzen Drachen Rhazzazor erschlagen haben, nur um dann wieder von den Göttern entrückt zu werden.

DER HEILIGE HORAS

Horas' wichtigste Tempel (jeweils seinem Ahn Praios geweiht) stehen in Vinsalt, Neetha und Horasia, als sein Tier gilt der Adler, der güldenländische Zirkon als sein Edelstein, seine Farben sind Gold und Scharlachrot.

Kaum ein Halbgott ist in seinem Ursprung so umstritten wie Horas. Die Praios-Kirche betrachtet ihn als den Sohn des Ucuri und erlaubt seine Anbetung nach einem Verbot unter Kaiser Raul seit der Priesterkaiserzeit wieder. Anderen Quellen zufolge soll Praios Horas mit der güldenländischen Magierin Gylurgia gezeugt haben, während im Horasreich selbst seit einigen Jahren wiederum eine andere Sichtweise vorherrscht: Horas gilt hier als Erz-Alveraniar, der allen Zwölfen zugleich verbunden ist und als Gründervater und Schutzheiliger des ganzen Landes über allen weiteren Heiligen steht – und daneben in Missachtung der öffentlichen Lehren als Reichsgott angebetet wird, insbesondere von der radikalen Sekte der 'Söhne des Horas'. Ob er jedoch in seinem Ursprung ein gewöhnlicher Sterblicher oder von einem Gott gezeugt oder aber ein fleischgewordener Himmelsbote war, darüber schweigt auch das *Heilige Horarium*, in dem die Geweihten des Horasreichs sein Lob zusammengetragen haben. Auf dem Rücken des Greifen Orungan erschienen, gilt Horas als erster Kaiser und Bote des Lichts, der seinen Untertanen Recht und Gesetz lehrte und schließlich wieder entrückt wurde. Das Volk nennt



ihn auch den 'Erzheiligen', der die Anliegen der Menschen vor den Rat der Götter trägt. Als Schutzpatron von Land und Volk verehrt ihn fast jeder Liebfelder neben seiner eigentlichen 'Hauptgottheit'. Die ärmeren Schichten erhoffen sich seine Rückkehr; er gilt als Symbolfigur des Goldenen Zeitalters und steht für Zufriedenheit und Harmonie. Seine Taten sind in den *Horas-Apokryphen* (um 890 v.BF) niedergeschrieben. Die beiden höchsten Feste der Horas-Verehrung sind Horas' Erscheinen am 7. Praios (gleichzeitig der Tag der mythischen Reichsgründung im Jahre 1492 v.BF) und Horas' Entrückung, die immer an jenem Markttag im Phex gefeiert wird, der auf den ersten Tag eines Monatsfünftels fällt. Daneben gibt es noch allerlei kleinere Feiertage.

Eine Geweihtenschaft des Horas existiert nicht, doch gehört es zu den Aufgaben des Heilig-Blut-Ordens (siehe **WdH 229**), den Glauben an den Erzheiligen zu verkünden. 1029 BF verschmolz der offizielle Horas-Kult mit der liebfeldischen Praios-Kirche. Staryun Lorianio ist nicht nur *Wahrer der Ordnung Bosparan*, sondern auch *Wahrer des Heiligen Blutes*, der höchste Verkündiger Horas' nach dem Kaiser. Jener ist als *Gebierter der Vier Unverzehrten Siegel* Diener der Tradition und Ausführender göttlichen Willens zugleich.

SIMIA DER ERNEUERER

Bei vielen Völkern gleichermaßen bekannt ist Simia. Im Zwölfgötter-Glauben der Sohn Tsas und Ingerimms, steht *Simia der Erneuerer* für den schöpferischen Neubeginn und verbindet den Erfindungsreichtum der Mutter mit dem Handwerkstalent des Vaters. Unter anderem gehen angeblich Töpferscheibe und Keramik sowie der Webstuhl auf ihn zurück. Eine eigene Priesterschaft gibt es nicht, die wenigen Tempel werden abwechselnd von Simia verehrenden Geweihten der Tsa und des Ingerimm geführt. Der wichtigste Simia-Tempel steht in Gareth, wo auch das Prisma ersonnen wurde (ein dreieckiger Glasstab, der Praios' Licht in die Farben Tsas verwandelt). Dieses 'Tsa-Glas' hat im Praios-Kult heftigste Kritik ausgelöst, während die Neuerungen des fortschrittlichen Handwerks immer wieder zum Disput mit den eher traditionellen Dienern Ingerimms führen. Das Zeichen Simias ist die regenbogenfarbene Flamme, sein Stein der rötlich schimmernde Feueropal.

Die Elfen kennen *Simia-der-aus-dem-Licht-trat* als ersten ihres Volkes und ersten König der Hochelfen, gar als ersten Lichtelfen, der den Boden Deres betrat. Seine Stadt Simyala im Reichsforst wurde einst von Schergen des Namenlosen bestürmt und verschwand aus der Wirklichkeit, um erst in den letzten Jahren wiederentdeckt zu werden. Als die dritte Frau Rastullahs kennen die Novadis die erfindungsreiche *Shimja*, die ihrem Herrn immer neues Spielzeug ersinnt, das sie auch schon mal hinunter zu den Menschen schickt, um ihnen das Leben leichter zu machen.

Selbst bei den Brillantzwergen verehrt man *Simia*, die Tochter Ingerimms und Tsas, als Schirmherrin des gesamten Volkes und Schutzheilige des Kunsthandwerks. Sie soll die Flucht ihres Volkes aus den Beilunker Bergen möglich gemacht haben und schuf aus ihrem Stein der Simia, einem Regenbogen-Brillanten, die Sieben Flammen, eine jede in einer der sieben Farben

des Regenbogens, von denen jedes Volk der Zwerge und Elfen eine erhielt – als Symbol des Neubeginns in diesem Zeitalter der Menschen, das mit Borbarads Vernichtung seinen Anfang nahm.

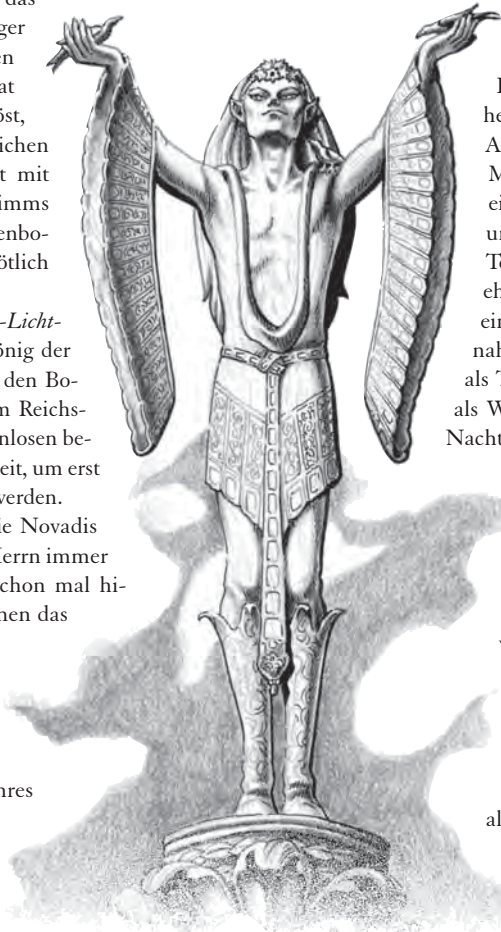
MADA, DIE GÖTTIN IM MOND

Niemand, der sich mit Magie oder dem Weltenmechanismus beschäftigt, kann den aventurischen Mond, das 'Madamal', ignorieren. Der Landmann weiß, dass der Mond die Säfte in Sumus Leib pulsieren lässt, Holzfäller wie Baumeister richten sich bei der Bearbeitung des Holzes nach dem Mondstand. Der Mond steht in enger Beziehung zu den – in Aventurien eher schwachen – Gezeiten, und auch der Monatszyklus der Frauen folgt häufig seinem Lauf. In Magie und Aberglaube spielen Madamal und Mondlicht eine bestimmende Rolle – seit 'Madas Frevel' (siehe **WdZ 5** und Seite 7 in diesem Band) durchziehen Kraftlinien (bisweilen auch 'Madas Haare' genannt) den Limbus und die Welt.

Im zwölfgöttlichen Mythos wollte Praios zur Durchsetzung seines Urteils gegen Mada nicht die Göttin der Magie berufen: Er misstraute Madas Mutter Hesinde. Daher schuf Ingerimm einen Stein, in den sie gebannt wurde, Boron warf Schlaf über sie, und Phex erhielt den ewigen Auftrag, Mada zu behüten. Phex gilt daher als Mondgott, dem auch die Macht über die Sterne am Himmel zugeschrieben wird. So wurde Mada "in der Sechsten Sphäre versteinert, inmitten der Sterne, deren Kraft sie freigesetzt hatte". Durch ihre ständigen Befreiungsversuche folgt der Mond keiner festen Bahn, und bisweilen geht ihre Auflehnung sogar so weit, sich direkt vor Praios' Sonnenscheibe zu drängen. Eine Sonnenfinsternis ist auch heute noch idealer Zeitpunkt für Hohe Magie, aber auch für namenlose und dämonische Manifestationen jeder Art. Noch heute werden im 'Tanz der Mada' die Einheit von Körper und Geist, das Durchbrechen und die zyklische Wiederkehr zelebriert.

Obwohl sie von den Tulamiden und Almadanern, aber auch manchen Hexen als Bringerin der Träume und der Magie angesehen wird, findet man eine tatsächliche kultische Anbetung Madas allein in Almada, Aranien und Mhanadistan. Während man sie in Fasar in einem Tempel, der tagsüber verschlossen wird und in den nur das Mondlicht Einzug hält, als Tochter Phexens und Herrin der Magie verehrt, besitzt sie im Puniner Hesinde-Tempel einen großen Schrein (sowie einen Tempel im nahen Ort Madasee). Hier wird die Mondgöttin als Tochter von Phex und Hesinde angerufen und als Wandlerin in den Träumen angesehen, die des Nachts Weissagungen und Gesichte schickt.

Die Sekte der *Sha'ay Mada* verehrt die Mondgöttin im Namen des Phex und versucht, ihre Fingerzeige und Visionen zu deuten, um den namensgebenden 'Stein der Mada' zu finden, der laut der Lehre der Sekte von Mada auf Dere gesandt wurde und in viele Scherben zersplitterte (die Madamanten), durch die die Göttin Träume und Botschaften sendet. Die wenigen teils Phex, teils Hesinde geweihten Priester und etwa zwei Dutzend nicht geweihten (teils magisch begabten) Anhänger beten Mada als gebundene Göttin an, die mit dem Mond und der Magie assoziiert wird, und glauben, dass der Stein der Mada vollständig zusammengesetzt die Herrin wieder aus ihrem Gefängnis befreien und ihr die



geraubten Kräfte zurückgeben könne. Zwei geheime Begründer der Sha'ay Mada sind die Politikerin Yanis di Rastino von Nordhain sowie Shebah al'Hamadah, ein mysteriöser Geschichtenerzähler aus Fasar. Als Zentrum gilt Punin.

Die *Schwesterschaft der Mada* dagegen ist ein Zusammenschluss von Hesinde-Priesterinnen, Magierinnen und angeblich sogar einigen Hexen, die Mada als Befreierin der Magie ansehen (siehe auch bei Hesinde auf Seite 90). Zahlreiche magische Traditionen suchen nach der *Maday'kha* (siehe **WdZ 411**), die Madas Frevel vollenden soll, die Tulamiden fürchten *Bej'Kelhachamada*, den 'verderbten Sohn der Mada'.

Den Elfen war die *Träumende Madaya* die Erlöserin aus den weltlichen Krallen des Namenlosen. Sie gab ihre Wirklichkeit auf, um in die Wahrheit zurückzukehren, und träumt laut den elfischen Überlieferungen noch immer in einem Schloss in den Salamandersteinen. Sie wird als erste und letzte der Elfen bezeichnet und als größte der Lichtelfen verehrt.

Eher gefürchtet und als erster Mörder verflucht denn geliebt wird *Mada der Mörder* bei den Nivesen. Er tötete die Kinder der Himmelswölfin Liska und beendete so aus Neid und Habgier das gemeinsame Leben von Bruder Wolf und Schwester Mensch. Die Wölfe heulen in Vollmondnächten sein Mal der Schande an, das angeblich die erschlagenen Welpen auf einer silbernen Schale zeigt. Parallelen dieser Geschichte zu den zwölfgöttlichen Legenden über den Namenlosen werfen ein unheiliges Licht auf Mada – trotzdem ist auch er eine Gestalt, die den Menschen geben wollte, was den Göttern zustand (ein Kernthema aller Mada-Mythen) – und als solche auch in den Mythen der Borbarad-Kirche wiederzufinden.

Selbst die Trolle kennen Mada unter dem Namen Matscha und berichten von einer Zeit, als diese noch nicht von drei Mondgöttern eingekerkert worden war. Auch die drittgeborene Tochter der ersten Menschen, Marhyna, erinnert in ihrem Schicksal an Mada (siehe Seite 11).

Als Mondgottheit steht Mada in Konkurrenz zu Phex und zu Tairach, denen ebenfalls der Mond als Zeichen und Wirkungsstätte zugesprochen wird.

VON DER MAGIERPHILOSOPHIE

Besonders auf viele Mitglieder der Grauen und der Schwarzen Magiergilde, aber auch andere Freidenker übt die sogenannte 'Magierphilosophie' eine erhebliche Anziehungskraft aus. Die Ideologie ist in zwei große Zweige gespalten, die beide mit 'wissenschaftlichen' Methoden versuchen, die Substanz der Seele, ihre Begrenzungen und Möglichkeiten, ihre Transformierbarkeit und ihre Unsterblichkeit, vor allem aber ihr Verhältnis zu den alveranischen Gottheiten zu ergründen.

DRACHENKULTE

Drachen gelten als die mächtigsten aller Lebewesen, so dass es nicht verwundert, dass diese alten, magiebegabten Kreaturen von den meisten Kulturvölkern gefürchtet und bewundert, aber auch verehrt oder gar vergöttert werden. Große, alte Drachen fördern oder fordern eine solche Verehrung oft selbst, angefangen von regelmäßigen Tributzahlungen über Opferungen von Tieren oder gar Jungfrauen und Jünglingen (wie in den traditionellen Sagen) bis hin zu regelrechter Anbetung.

Von den meisten berühmt-berüchtigten Drachen sind solche Verehrungsformen bekannt. Vor allem die alljährlichen Tributzahlungen der Hesinde-Kirche und des Horasthrons an *Shafir den Prächtigen*, der sogar Aldare Firdayon von Vinsalt zur Braut forderte und bekam, gemahnen daran. *Apep der Ewige* unterhält in den Drachensteinen quasi ein eigenes Grenzreich gegen die Schwarzen Lande, *Ykkanidil* (auch Ykdragil oder Ykk(an) Draco) im Regengebirge lässt sich von

Die radikale Schule beharrt auf der Annahme, die Götter seien ebenso wie andere Geistwesen auch aus der Verehrung durch sterbliche Wesen entstanden, und zwar, indem diese Teile ihrer Seelenkraft auf Urprinzipien wie Leben und Tod oder Naturerscheinungen wie Sonne, Sterne und Blitz übertragen hätten, ja, schließlich nach ihrem Tode selbst in diese Seelenkonstrukte aufgegangen seien. Daher richten sich die Forschungen und Überlegungen dieser Magier auf eine 'Vereinheitlichte Kräftetheorie', die nicht nur die elementaren Kräfte und Wechselwirkungen, sondern auch die Seelensubstanz, das Sikaryan und das Nayrakis, Lebens-, Karma- und Astralenergie mit einbezieht und die Übergänge zwischen diesen zu ergründen sucht. (Neuere Forschungsergebnisse besagen, dass diese Glaubensrichtung schon vor Jahrtausenden von einem Hochelfen namens Omethoon entwickelt wurde.)

Die moderate Denkschule sieht die alveranischen Gottheiten zwar als 'primordiale Individual-Manifestationen von Sikaryan und Nayrakis', versucht aber aus der Mythologie und aus neuzeitlichen Beobachtungen herzuleiten, dass diese Wesen durchaus in ihrer Machtfülle begrenzt, nicht unsterblich und nicht alleine in den höheren, inneren Sphären sind. Somit wären die Möglichkeiten ihres Eingreifens auf Dere beschränkt, namentlich durch Zahl und Glaubenseifer ihrer sterblichen Anhänger. Die Seelen der Zwölfgöttergläubigen gingen, so die Überzeugung, je nach Harmonie mit den Prinzipien einer alveranischen Gottheit, in die nayrakische Substanz des Gottes selbst ein, was allgemein als Paradies empfunden werde (was aber auf nicht viele der Gläubigen zutreffe). Die Seele eines Magierphilosophen dagegen, gehe, durch entsprechende Riten und Meditationen vorbereitet, mit dem Tode direkt zurück ins Nayrakis und stärke so die Ordnung des Kosmos.

Beiden Strömungen sind sich einig in ihrer strikten Ablehnung von Dämonenpaktiererei, die für sie freiwillige Knechtschaft der Seelensubstanz bzw. Verminderung der kosmischen Ordnung darstellt, und der Borbarad-Religion (obwohl letztere viele Vorstellungen der Magierphilosophie übernommen hat)

Dennoch ist die Magierphilosophie eines der von der Praios-Kirche am meisten bekämpften Glaubenskonstrukte. Sämtliche befürwortende Schriften, darunter Elon Carhelans ursprüngliche *Philosophia Magica*, fast alle Schriften Rohals und Aleya Ambareths *Tractatus Septelementaricum*, stehen auf dem Index der verbotenen Bücher. Alle anderen Kirchen stehen der Lehre ablehnend bis feindselig gegenüber. Mit der Magier-Philosophie eng verbunden ist der Antitheismus, die Abkehr von jeglicher Götterverehrung mit dem Ziel einer 'Gesellschaft der freien Geister'. Die Magierphilosophie (und der Antitheismus) ist eine so starke Apostasie, dass von ihren Anhängern eine eventuelle INITIATION abfällt.

den Häuptlingen der Anoihas vergöttern, *Ysolphur* soll ein Zauberreich im Raschtulswall beherrschen, ein namentlich nicht bekannter 'Winterdrache' in den Nebelzinnen wird von den Fjarningern verehrt, und *Schirr'Zach* wird von manchen Nivesen als ältester Winterdrache und Chronist der Welt verehrt.

Die übelste Perversion stellt der noch nach seinem Fall praktizierte untote Blutkult des Schwarzen *Rhazzazor* in Warunk dar, in dem die Trollzacker sogar die leibhaftige Verkörperung ihres mythischen schwarzen Toten-Drachen sahen. In der Vergangenheit berüchtigt wurden die Kulte *Ancarions des Roten* (der zwei der drei ersten Zwergenstädte zerstörte), des *Ewigen Drachen von Phecadien*, des *Schwarzen Kurungur*, von *Raskadors Wurm* in Fasar, des monströsen *Tuzakwurmes*, des *Wurmes von Unau* und des chimäroiden *Tatakwurmes* auf Maraskan.

Als Höhepunkt der Drachen-Anbetung gilt den Gelehrten zweifellos *Pyrador* (auch Pyr Drakon oder Ignidacor), der sich im Zehnten und

Elften Zeitalter von ganzen Reichen und Kulturen der Echsen und Elfen vergöttern ließ. Der tulamidische Kulturraum kennt noch heute das *Märchen vom Goldenen Drachenkönig*. Und die Magierakademie von Khunchom soll neben zahllosen Karfunkeln auch das 'Drachenei des Pyrdacor' bewahren. Wenige wirre Gelehrte befürchten, dass sogar heute noch jemand um die Wiederkehr des Goldenen Drachen beten könnte – und aus der Grenzregion zwischen dem Kalifat und Almada sind besorgniserregende Berichte über ebensolche Kultisten zu vernehmen, die sich *Uled ash'Shebah* (tul.: Saat des Throns) nennen (**Herz des Reiches**, Seite 206). Auch im Herzen der Khôm kennt man solche Kulte.

Selbst die zwölfgöttlichen Kirchen kommen nicht umhin, zur Existenz Fuldigors und seiner legendären Brüder, den sechs Hohen Drachen Alverans und den sechs Alten Drachen Deres Stellung zu beziehen (siehe Kasten).

Um jeden der Hohen Drachen ranken sich eigene, mehr oder weniger religiöse Kulte; mehrere Orden wurden in ihrem Namen gegründet. Der heute bedeutendste Drachenorden wird vom Hort der Hesindianischen Gaben mit den *Draconitern* gestellt, die sich Naclador verschrieben haben. Während der *Orden des Heiligen Famerlor* als erloschen gilt, kennt die Rondra-Kirche noch heute Famerlor-Sekten, deren Mitglieder durch todessehnsüchtige Heldentaten Unsterblichkeit zu erlangen suchen. Einige Geweihte, vor allem aber viele Söldner, verehren den Drachensohn Kor (Seite XX). Manche Hadsjinim-Bruderschaften im Raschtulswall gelten als Krieger im Namen Famerlors, wohingegen sich die *Al'Drakorhim* aus dem Raschtulswall und Mhanadistan von Drachenkultisten zu Drachenjägern wandelten (**Land der Ersten Sonne**, Seite 173). Die *Ritter des Immerwährenden Kampfes*, die Elite-Gardisten der Khunchomer Drachenei-Akademie, sind gerüchteweise eine verschworene, Famerlor und Kor anbetende Gemeinschaft.

Sogar bei den Novadis ist in Fasar eine Sekte bekannt, die Rastullah und Famerlor gleichsetzt. Selbst militärische Einheiten wie Drachen-

garde, Dragoner, bornländische Geflügelte und der Königliche Orden des Roten Drachen im Lieblichen Feld führen ihre Entstehung auf Drachen oder Taten gegen Drachen zurück.

Limbus-Magie wird oft mit Anrufungen Menacors verbunden, dessen Wächterfunktion seit der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad von allen Gilden gepriesen wird. Der mysteriöse *Orden der Sechs Flügel Menacors* (Menacoriten) hat sich ihm verschrieben (**WdZ 412**).

Sowohl der aranische Drakologe Pher Drodont wie auch die Sterndeuterin Niobara, die den allwissenden Fuldigor aufsuchten, haben Geheimkulte hinterlassen, die heute noch als aranische Qabalyim und Kabalen aktiv sein sollen. Eine fatalistische Gruppe in der Oase Yiyimris verehrt einen dreizehnköpfigen Drachen der Vergänglichkeit. Die Magier des Konzils der Elemente betrachten sich als Erben der Drachen, die angeblich einst *Drakonia* erbauten; in der Drachenhalle stehen die Standbilder von sechs lebensgroßen Hohen Drachen. Der *Drachenorden*, eine mystische (oder vielleicht besser mythische) Gemeinschaft, die die Hohen und Alten Drachen verehrte, hinterließ Spuren in Almada, Selem, den Drachensteinen und Warunk; die Ordensgründer und Verfasser des verschollenen *Draconomicon* waren gewiss keine Menschen. Dennoch haben sich die Legenden über Träger von blitzendem rubinroten und kobaltblauen Vollpanzern mit Drachenhelm und -banner, die auf geflügelten Schlangen ritten, in all diesen Gegenden erhalten (**Schild des Reiches**, Seite 177f.).

Als größtes Heiligtum vieler Drachenkulte gilt die *Fliegende Insel der Hohen Drachen*, in der manche jedoch nur eine Verkörperung des Sternbildes Drache sehen. Symbol der Verehrung sind auch die Drachenlilie und die sagenhaften Drachlinge (Mantra'kim). Bedeutende Dokumente sind diverse als *Drakologikon* bezeichnete Werke und das *Compendium Drakomagia* des Erzmagiers Pher Drodont von Nebachot.

Selbst als Feindbild stiften Drachen Kulte. Das Wappenbild des Drachen wird traditionellerweise nur an Drachentöter vergeben, von denen die größten oft selbst als Heilige verehrt werden. In Phecadien und in den Rakula-Hügeln Garetiens wird an Schreinen berühmter

DIE ZWÖLF GROßEN DRACHEN

Die **Alten Drachen** gelten als die Hüter des Gleichgewichts und der inneren Harmonie der Sphären, ein jeder auf eigene Art: *Teclador der Vorausschauende* hat die Gabe der Prophezeiung und greift ausgleichend ein, ehe eine Gefahr überhaupt entsteht.

Aldinor der Retter verhindert Verluste von Gleichgewicht, ehe sie sich zu stark auswirken.

Nosulgor der Spender hat die Gabe des alles durchdringenden Auges, um verlorenes Potential wieder zu finden. Er stärkt die unterliegenden Kräfte erst kurz vor ihrer Vernichtung, soll einer Sage nach aber sein einziges Auge verloren haben.

Am geläufigsten ist *Fuldigor der Beender*, der im Ehernen Schwert hausen soll und von mehreren Kulturen angebetet wird. Er gilt als Inbegriff historischer Allwissenheit und greift nur ein, wenn etwas Mächtiges über seine Zeit hinaus besteht.

Umbracor der Zerstörer zerstört Ungleichgewicht mit gnadenloser Härte und soll auf einer Insel vor Gildenland über ein Drachenreich herrschen.

Pyrdacor der Bewahrer, einst vielleicht der mächtigste der Alten Drachen, war Hüter des Gleichgewichts der Elemente, eine Wächterfunktion, die seit seinem Sturz vor drei Jahrtausenden verwaist ist. Die **Hohen Drachen** werden als die 'Wächter Alverans' angesehen, die die Schöpfung selbst verteidigen. Es heißt, dass man sie selbst von Aventurien aus als das riesige Sternbild des Drachen erken-

nen kann, das nach anderer Darstellung aber der Leib eines noch unbegreiflicheren Ur-Drachen sein soll. Manche von ihnen gelten als Gefolgschaft bestimmter Götter – und nur hinter vorgehaltener Hand wird geflüstert, sie hätten sich ihren Platz in Alveran einfach genommen und seien in Wirklichkeit ebenbürtige Bundesbrüder, mit denen die Götter einen Teil ihrer Macht teilen.

Dem Gefolge Praios' zugesprochen werden *Darador mit den hundertfarbigen Flügeln*, der Drache des Lichtes und Patron der Antimagie, der die Sonne gegen Angriffe der Dunkelheit beschützt und als ältester aller Drachen gilt, und *Branibor mit den Eisenschwingen*, der Hüter der Gerechtigkeit. Der ziegenköpfige *Yalsicor* ist der Drache der Freundschaft und Hoffnung und wird dem Gefolge Travias zugeschrieben. *Naclador* (auch Varsinor genannt) ist der Schützer der Wahrheit und Verfechter der Wachsamkeit gegen unhesindianisches Tun und wird als Gefährte Hesindes gesehen. Der löwenhäuptige *Famerlor* gilt als Beschützer des alveranischen Tores Meliador, Kriegsherr der Drachen und Lindwürmer, Schutzherr der Kampfmagie und Legitimator im Kampf gegen Magie sowie als Gemahl Rondras, mit der er den Schwarzen Kor zeugte. *Menacor* schließlich gilt als der sechsflügelige Wächter des Limbus.

Umfangreichere und weiterführende Texte zu obigen Drachen, sowie Abenteuer zu Drachen im Allgemeinen, finden Sie in der Anthologie **Drachenodem**.

Drachentöter gedacht, am Schrein von Drachenzwinge (Bornland) um Beistand gegen Drachen gebetet. Der *Einsame See* beim entrückten Kloster Abbadom im Lieblichen Feld enthält Visionen pilgernder Rondra-Geweihter zufolge das Skelett des von Geron mit

Siebenstreich erschlagenen Wurms von Chababien. Den Zwergen gilt der Drache als das Urböse überhaupt. Die Drachen (Drakkar oder Otta) der Thorwaler hingegen rühren eher vom Kampf gegen Seeschlangen und deren Kulte her.

VERBAFFT, DOCH NICHT VERGESSEN – DER GOTT OHNE NAMEN

DER NAMENLOSE FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Macht, Herrschaft, Erfolg, Selbstsucht, Rache, Versuchung, Lüge und Verrat, Heimtücke, Selbstverstümmelung, Hass, Zerstörung

Pantheon: Zwölfgötter und andere (jeweils als großer Widersacher)

Schöpfungslehre: Los-/Sumu-Mythologie, jedoch auch in vielen anderen Lehren erscheinend

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allen Dingen in Hochkulturen, jedoch fast überall verboten

Wichtige Tempel: unbekannt

Feiertage: die fünf *Tage ohne Namen*, die Zeit zwischen den Jahren

Sternbild: Namenlose Sternenleere

Beinamen: der Dreizehnte, der Gesichtslose, der Güldene, Rattenkind und viele weitere

Diener, Heilige, Erwählte: das 'Rattenkind', die Augen des Namenlosen, Pardona (Legatin und Zunge des Namenlosen), Erzvampire

Heilige Orte: geheim

Sinnbilder, Symbolik, Assoziationen: namenlos (Sammelbezeichnung für alles Böse), zum Namenlosen gehen (verdammte sein), 13 (unheilige Zahl); Ratten, Spinnen (vor allem bei den Tulamiden), Vampirfledermäuse, einige Drachen (Mittel- und Nordaventurien), Schakal (Südaventurien) als zum Namenlosen gehörig gedachte Tiere; Schwarz, Purpur und Gold (jeweils als Farbe der Mächtigen); Rattenpilz (tatsächlich eine vom Wirken des Namenlosen gestaltete Pflanze), Blutbuche (seltener Baum), Purpurmohn (Rauschmittel), Dämonenkrallen (Blume), Morgendornstrauch (verfluchte Pflanze), Bittersüßer Nachtschatten (Giftpflanze) als assoziierte Pflanzen; Chrysopras, Rauchquarz, Pechblende und Mondstein als zugeordnete Steine

Opfergaben: eigene Haare, Blut, Auge, Gliedmaßen (auch symbolische Opferungen wie Schweigegelübde, Tabus etc.); allgemein Menschen- und Tieropfer, Gold, geweihte Artefakte und heilige Pflanzen oder Tiere anderer Kulte

Kirchenstruktur: unabhängige Kulte, Zirkel und Splittergruppen; gelegentlich im lockeren Kontakt zueinander stehend, in den letzten Jahren wieder erstarrt und stärker vernetzt

Politischer Einfluss: lokal sehr groß durch einzelne, von ihrer Umgebung nicht erkannte Anhänger in hohen Positionen

Hierarchie innerhalb des Kultes: sehr groß; die Grade innerhalb der Priesterschaft sind klar abgegrenzt; Anhänger unterteilt in Unwissende, Ahnende und Wissende

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr gering

Feindbilder: die zwölfgöttliche Ordnung (nicht die Ordnung an sich), jede Ethik, die nicht auf schierem Egoismus fußt (Mitleid, Selbstaufopferung etc.); die Erzdämonen

Lehre der Kirche: Erlange Macht, um die falsche Ordnung zu zerschlagen! Zerschlage die falsche Ordnung, um Macht zu erlangen!

Ziele der Kirche: Schwächung der alten Ordnung der zwölfgöttlichen Kulte und der Anhängerschaft der Erzdämonen, Heraufbeschwören der Längsten Nacht und des Dreizehnten Zeitalters



Jenseitsbild: keines; wer dem Namenlosen dient, soll ewig leben.

Weltbild: Die Welt gehört seit Anbeginn der Zeiten dem Namenlosen und seinen Dienern, doch neidische Götter haben sie ihnen geraubt. Ihre Kulte müssen vernichtet, ihre Altäre gespalten werden.

Menschenbild: Nur wer Regeln bricht und den Mut und die Weisheit aufbringt, dem mächtigsten der Götter zu folgen, ist es wert, die Menschen und die Welt zu beherrschen. Alle anderen sind nur Vieh.

Stärkste Argumente: »Moralität verhindert den Sieg.« – »Wer die Gläubigen anderer Kulte enttäuscht, schwächt diese.« – »Lebewesen sind fehlbar und verführbar.«

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Der Namenlose ist 'das Böse an sich' und man spricht nicht über ihn.

VOM WESEN DES NAMENLOSEN

»...«

—aus den Gesprächen Rohals des Weisen, Band XIII. Dies ist Rohals Reaktion auf die Frage "Was ist das Böse, Meister?" – die einzige Frage, die der Weise je unbeantwortet ließ.

»Der Namenlose ist das Böse an sich, der Verderber, der Versucher, der die reinen Seelen der Menschen an sich zu reißen sucht, sich und seine dämonische Brut davon zu nähren. Voller Verschlagenheit und List ist sein Wesen, er hasst wenig mehr als den offenen, ehrlichen Kampf, seine Waffen sind nicht Schwert noch Lanze, sondern Heimtücke, Verstoßenheit, Gift, Versuchung und Verrat.

Die aber, die an Geist und Glauben schwach sind, versucht er mit Versprechungen von Macht und Reichtum. Wehe aber jenen, die ihm folgen, denn sie geben ihre Seele um eitlen Tand und leere Worte.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

Am Ende der geordneten Welt droht ein Schatten, eine Entität, derart böse und verdammt, dass sie ohne Namen bleiben muss. Der Namenlose Gott gilt als die erzverderbliche Macht, das personifizierte Allböse, das Verrat am Kosmos begangen hat. Seine Existenz ist das gewollte Böse (während die Dämonen gar nicht anders können, als zu zerstören).

Oft gilt er als Dreizehnter (Großer) Gott und größter Widersacher der Zwölfgötter. Dem Namenlosen gehören fünf unheilvolle Tage im Jahr, wenn die Sternenleere im Meridian steht. Seine skrupellosen Priester versuchen heimlich, wankende Seelen zu verführen und die Macht in verschiedenen Teilen Aventuriens an sich zu reißen. Ihre oft prächtigen, in herrschaftlichen Farben (gerne Schwarz und Purpur)

gefärbten Roben tragen sie nur während besonderer ritueller Handlungen oder Treffen.

Vom Wissen

»Während viele Legenden und Überlieferungen vom Entstehen und Wirken der Zwölfgötter künden, wissen wir von ihrem größten Widersacher, den man den Gott ohne Namen oder einfach Namenlosen nennt, nur wenig [...] Selbst manche Gläubige der Herrin der Weisheit halten es offenkundig für erträglicher, Lügen oder Halbwahrheiten in die Welt zu setzen, als zuzugeben, wie wenig sie tatsächlich wissen. Inwieweit die hier angeführten Darstellungen also der Wirklichkeit entsprechen, ist eine Frage, die nicht einmal die Zwölfe beantworten können – oder wollen.«

—aus den Chroniken von Ilaris, Schriften einer ketzerischen Hesinde-Sekte aus Zorgan und Jergan, um 810 BF

Vier von fünf Aventuriern wissen über den Namenlosen kaum etwas außer seiner Bezeichnung und dass er Feind aller Götter und Menschen ist. Alle sonstigen Vorstellungen vermengen sich mit denen über Dämonen und Geisterwesen, Kobolde und Elementarwesen, Hexen und Schwarzmagier zu abergläubischem Geschwätz, Gruselschichten und den sprichwörtlich namenlosen Dingen, 'über die man nicht spricht'. "Selbstverständlich sind Ratten Tiere des Namenlosen, denn sie plündern Scheune und Speicher, um die Menschen zu verderben – und die Mäuse sind die Diener der Ratten."

Der Namenlose wird für Erklärungen oft überstrapaziert, so dass es vom Elfen über den Kindsmörder bis hin zum Dämonenpaktierer jedem geschehen kann, als Scherge des Rattenkindes bezeichnet zu werden.

DAS УПГЕПАППТЕ

Es ist ein Paradoxon, dass keine andere göttliche Wesenheit so viele (Bei-)Namen kennt wie der Namenlose: durchgehend Auslassungen und Umschreibungen, denn sein Wahrer Name scheint seit Äonen vergessen. Der Gott ohne Namen, der Gesichtslose und der Dreizehnte sind die häufigsten Bezeichnungen. Rattenkind soll bei alten Völkern verbreitet sein, die Namen der Güldene oder Goldener Gott spielen auf eine Erscheinungsform an. Als Älterer der Äonen soll er der erste Gott sein. Die Tulamiden nennen ihn Iblis (etwa: 'Netzweber'), die Nivesen fürchten nur den Überzähligen, die Maraskaner fluchen auf den Bruder- oder Geschwisterlosen, die Waldmenschen kennen den Bösewicht Burdaq, der seines Tapams beraubt wurde, Zyklopen spüren den Herren des Weltenbrands, die Elfen knurren vom wesenslosen dhaza ('das-das-Eins-zerstört' oder 'das-das-Sein-bekämpft'), während die in Ewigkeit meißeßenden Zwerge alles Böse dem Drachen ihrer Historie zuschreiben. Alte Siedlungsgebiete der güldenländischen Einwanderer glauben an den Verheißenen. Seine Anhänger intonieren Gesänge an den Purpurnen, Ihn-der-liegt, den All-Einen oder den Herrscher der Herrscher.

Vom Ursprung

»Im Morgentraume des fernen Westens erschufen und verehrten die Sterblichen einst drei böse Götzen, die ihnen die breit gewölbte Welt woben. Ihre Namen waren Gier, Tücke und Hass und so wurden sie altgierig auf ihren Idolen geheiß. Die Gier wollte die Huldigungen nicht teilen, worauf sie vom Hass gewürgt wurde. Die Tücke erkannte die Gelegenheit und legte sich dunkel über beide, bis die drei Götzen eins wurden. Der Eine war jedoch noch voller Hass auf seine gierige Tücke und verschlang in der Wut seinen eigenen Namen, bis von ihm nichts blieb als Böswilligkeit, die er in die Welt hinausstrug, denn sein Volk hatte er im Kampf längst zerschlagen.«



—verbotenes Manuskript aus dem Nachlass der Tepheara von Methumis, 976 BF, archiviert in den Bleikammern der Stadt des Lichts zu Gareth

Thesen, die wie diese einen Ursprung des Namenlosen aus ethischen, kosmischen oder emotionalen Prinzipien ableiten, gibt es zu Hunderten. Beunruhigend häufig findet sich auch das Motiv des Erstgeborenen und zur Herrschaft berechtigten Unsterblichen, der von seinem lichten jüngeren Bruder oder seinen Geschwistern betrogen wurde. Sowohl Verehrer wie Gegner versuchen, den Namenlosen bisweilen mit anderen Wesenheiten zu identifizieren: mit dem Dämonensultan, dem Eingott Rastullah, dem dreizehngehörnten und ebenfalls angeketteten Satinav, dem vergangenen Elementarherrscher der Kraft, dem Drachen Pyrdacor oder auch dem Orkgötzen Brazoragh. Die Annalen des Götteralters erzählen die von den meisten zwölfgöttlichen Kulturen akzeptierte Mythologie um den Widersacher (siehe Seite 6ff.): Herrschaft, Götterkrieg, Namensraub und Verbannung, Verrat und abermalige Niederlage, die mit Gefangenschaft einhergeht.

»Dreizehn Ketten aus schierem Eternium, dem überschweren Gold der Götter, fesseln den Namenlosen Gott in die Große Bresche. Tausend Meilen misst jede Kette und jedes Glied ist so groß wie ein Kriegsschiff und so schwer wie ein Berg. Sie singen, gespannt von der Kraft des stärksten aller Götter, im Widerspruch von himmlischen Sphärenklängen und schrillen Zorn.«
—aus der heiligen Originalfassung der Annalen des Götteralters, zurückgehend auf Cereborn, ca. 1.400 v.BF, übertragen ins Garethi

Vom den Namenlosen Tagen

Es heißt, fünf Tage und Nächte zwischen 30. Rahja und 1. Praios habe der Namenlose an sich gerissen: eine verfluchte Zeit, in der Unheil

und Alpträume hervorkriechen, nderische Wesenheiten über das Land wandeln und seine Diener auf Seelenfang gehen. Die Menschen verbergen sich betend in ihren Häusern, während manche Städte wüste Orgien feiern. Es werden keine Geschäfte abgewickelt, keine Urteile gefällt und keine Waffen getragen. Nivesen setzen alle zu dieser Zeit geborenen Kinder aus, Thorwaler bleiben im Hafen, den Zwergen gilt es als die Zeit, in der das drachische Himmelsfeuer am stärksten brennt und Angrosch verwirrt und geschwächt ist. Die Novadis kennen die Namenlose Tage dagegen nicht, sondern feiern am 1. sogar einen Feiertag: den Tag der Rache.

Anhänger des Gesichtlosen glauben an sphärische Mächte, die jeweils einem Tag des Jahres zugeordnet sind (die Tagesherrscher), und benennen die Zeit zwischen den Jahren nach den angeblich mächtigsten unter ihnen: Isyahadin, Apestadil, Rahastes, Madaraestra und Shihayazad – allesamt vermeintlich mit dem Dreizehnten verbundene Dämonen.

Die Namenlose Sternenleere, jene Finsternis, an der der dunkle Gott den Zwölfkreis "an seiner schwächsten Stelle zwischen Leidenschaft und Gesetz brach", steht in diesen Tagen im Meridian, und in der Tat haben die Zwölfgötter dann auf Dere weniger Macht, ihre geweihten Diener zweifeln, das Wirken von Wundern fällt ihnen deutlich schwerer. Dass Dämonen und Untote dann frei in der Dritten Sphäre wandeln, ist sicherlich übertrieben, aber die erhöhte Zahl seltsamer Phänomene kann auch von Zweiflern an der überlieferten Mythologie nicht gelegnet werden.

VON DIEPERN UND RÄPKEP DES BÖSEN

Dem Namenlosen dienen angeblich etliche Tiere, Monstrositäten und auch denkende Wesen: Anhänger wie Priester sollen sich hinter

einer Maske von Rechtschaffenheit verbergen und nächtens dunkle Kulträume aufsuchen, wo sie – so sagt man – Blutopfer bringen und sich selbst verstümmeln. Mit dem Versprechen von Macht verfallen Wankelmütige den Verheißungen des Kultes. Schnell findet sich ein Dutzend degenerierter Adliger, verderbter Großbürger, hassgefüllter Söldner und rachsüchtiger Hausdiener, die einem goldmaskierten Priester lauschen.

Mit Intrigen, Morden und Dunklen Wundern verdirbt der Kult Gemeinschaften, Tempel, Herrscher und ganze Reiche – und zerstört sie schließlich.

»Die Welt und alle Götter werden beben vor seiner Macht, wenn er sich eines Tages erhebt! Die Augen in ihren Gesichtern werden zerspringen, wenn er ihnen sein Antlitz zeigt.«

—aus den XIII Lobpreisungen des Namenlosen, dem heiligen Buch seiner Anhänger; angeblich in den Dunklen Zeiten auf Papier gebannt, Auszug aus der I. Lobpreisung

Wenn der Namenlose zu Beginn des Dreizehnten Zeitalters die Sonne vom Firmament reißt, wird die Längste Nacht anbrechen. Dann wird sich die Letzte Schlacht mit den Niederhöllen nicht mehr aufschieben lassen. Der Lauf der Welt ist fest gefügt, doch nicht im Detail: Wieder werden es Sterbliche sein, die auf Seiten von Licht oder Finsternis eine Entscheidung herbeirufen können – in einem Äon, in einem Jahr, in diesem Augenblick.

GEHEIMNISSE DES NAMENLOSEN (MEISTERINFORMATIONEN)

MYTHOLOGIE

»Warum sprechen die Ungläubigen immer von den 'unteilbaren Zwölfen'? Zwölf ist, wie jeder Kundige der Al'Gebra weiß, durch 2, 3, 4 und 6 teilbar! Waren die Götter einstmals unteilbar, also dreizehn oder elf? Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt.«

—aus den Schriften des Zauberers Abdul el Mazar, Oase Yiyimris, ca. 1003 BF; einige Jahre später von einem Auge des Namenlosen entführt

Der Namenlose, aus sich heraus wohl mächtigste Entität im Kosmos, war einst ein Gott der Herrschaft, ehe er selbst seinen Untergang herbeiführte. In allen Zeiten nach seiner Einkerkung im dritten Zeitalter galt das Streben des Gottes ohne Namen seiner Befreiung aus den Ketten Ingerimms, dem Sternengefängnis Phexens, dem Blick Praios', dem Grollen der sechs Hohen Drachen und den schmatzenden Niederhöllen mit den malmenden Schaufeln der Seelenmühle hinter ihm. Er ist der Gott, der sich selber schändet, um seiner Strafe zu entkommen; er reißt sich Körperteile aus und schleudert sie durch die Sphären: Im Fünften Zeitalter raufte er sich das Haar, im Sechsten Zeitalter, das als das 'Glückliche' bezeichnet wird, buhlte er mit Dämonen und gab seinen Samen. Im Siebten Zeitalter löste sich sein Schatten und wurde sein größter Diener und handelnder Avatar (das wahre Rattenkind, in unwissenden Quellen häufig synonym mit dem gefangenen Gott verwendet), und im Achten opferte er ein Auge, das in dreizehn Teile zersprang (die Augen des Namenlosen). Das Neunte Äon kostete ihn seine rechte Hand, die als Dämon Maruk-Methai seinen Geweihten Kraft und Führung gibt, im Zehnten Zeitalter riss er sich das Gesicht herab und schmetterte es auf Dere. (Bis hierhin gibt es auch noch eine Anzahl anderer Zeitangaben in verschiedenen

mythologischen Texten.) Im elften Äon biss er sich die Zunge ab, die in Gestalt der Elfe Pardona seine Lügen verbreiten soll. In der anbrechenden zwölften Weltenstunde sollen die rasenden Zähne des Namenlosen hervortoben, bevor er sich im 13. Zeitalter sein Herz selbst herausreißt, alle Teile wieder zusammenfinden und die kosmischen Ketten unter dem sich erhebenden Gott bersten.

Immer wieder hat der Liegende angeblich andere Unsterbliche versucht: Levthan, die verdüsterte Etilia, eine von Ifirns Schwänen, Pyrdacor, Borbarad. Er hat Dämonen an seine Seite geholt und zu Handlangern gemacht. Als 'Dämon' verführte das Rattenkind zwei Waldelfen-Sippen und ließ sie im Orkland neben dem größten aventurischen Hort Phexens die Stadt Ohort errichten.

Der Meister der Lüge versucht stets, das herrschende Volk eines Äons zu verderben, um die Ernte ihrer Seele einfahren zu können (und die Zwölfe sollen sogar so perfide sein, dem Namenlosen zu Beginn eines neuen Zeitalters als Ablenkung manchmal ein falsches Herrschaftsvolk 'zum Fraß vorzuwerfen'). Gerade jetzt, im Wechsel der Zeitalter, spekulieren Propheten und Ketzer, welches Volk dem Namenlosen verfallen (sein) könnte.

VON DER VERFÜHRUNG

Die Faszination des Gottes ohne Namen erfasst vor allem die Klugen, die Unerfüllten, die Verzweifelten – und die schlichtweg Bösherzigen. Der Ruch des Verbotenen zieht Gelangweilte an. Von Schicksalsschlägen Heimgesuchte wenden sich von den Zwölfen ab und suchen nach einer neuen Macht, die Sicherheit vor allem Unglück verspricht.

Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen (siehe WdZ 88f.) verführen vor allem die Gebildeten und Halbgebildeten und bestechen durch

ihre fast unbegrenzte Fähigkeit, die entscheidenden Fragen jedes Aventuriers zu beantworten. Der Leser wird mit Wissen beeindruckt, das einfach kein Sterblicher haben kann, und stellt – zunächst skeptisch lächelnd, dann mit stockendem Atem, schließlich den rettenden Wahnsinn ahnend – fest, dass sich jedes bedeutende Ereignis der Weltgeschichte auf das Wirken des Namenlosen zurückführen lässt. Scheinbar ist alles bestimmt, ihm anheim zu fallen.

Als Bauernfänger sind Handler und Sterndeuter unterwegs, die die Opfer nach und nach auf Enthüllungen vorbereiten (oft unter dem Mantel von okkulten Praktiken zugunsten eines bisher unbekannten Halbgottes, meist aus dem Gefolge von Rahja, Phex oder Boron), die andernfalls jeden gläubigen Aventurier in die Flucht schlugen. Die eigentlichen Missionare treten erst auf, wenn neue Jünger bereits deutliche Anfälligkeit gezeigt haben. Andere Kultisten werden mit List und Gewalt geformt: Findelkinder, deren Eltern erschlagen wurden und die nie etwas anderes kennen lernen als den Kult, oder Unglückliche, die mit Rattenpilzen oder anderen Rauschpflanzen betäubt werden, bis sie allen Einflüsterungen nachgeben. Beschwörer, die sich die Duglumppest zugezogen haben, erhalten das Angebot, innerhalb von sieben Wochen eine arglistige Aufgabe für einen Zirkel zu erledigen, und bekommen danach das sakrale Gegenmittel.

Ungewöhnlich viele Anhänger finden sich unter den Trägern weltlicher und himmlischer Macht: Barone, Grafen oder Höherstehende wie Rohafan von Pailos und Falgund der Verfluchte, ein einstiger Herzog Weidens. In manchen Provinzen kann jeder zehnte Adlige heimlich mit dem Erzbösen sympathisieren. Sogar Geweihte fallen den Lügen zum Opfer, lassen sich zum Diener des Namenlosen weihen und verrichten dennoch viele Jahre unerkannt ihren Tempeldienst. Die Zahl der Gottfrevler ist größer, als jeder Sterbliche ahnt. Die geheime Geschichte kennt ein Dutzend Fälle von Kirchenoberhäuptern, die in Wahrheit hohe Diener des Rattenkinds waren.

VON DEN KULTEN

Die Anbetung des Namenlosen soll – zumindest die Menschen betreffend – in wichtigen Teilen mit den ersten güldenländischen Siedlern nach Aventurien gekommen sein. Häufig im Verborgenen gärend und von fast allen anderen Religionen geächtet, herrschte der Kult im Laufe der Geschichte auch mehrmals öffentlich.

Ein festes Kirchengefüge existiert kaum. Die Zirkel agieren recht unabhängig voneinander, bisweilen finden sich gar verschiedene Gruppierungen in einer Stadt, ohne voneinander zu wissen. Die charismatischen Geweihten tragen während ihrer Riten meist Roben in Schwarz und Purpur, das Oberhaupt eine goldene Maske.

Pardona, die Erwählte des Namenlosen für Aventurien, bedient sich nur zeitweise einzelner Zirkel. Der höchste Geweihte unter den Menschen, der Meister der Namen, ist unter vielen Kultisten nur Legende. Aktivitäten der Augen des Namenlosen und Pardonas im Riesland und Güldenland zeigen, dass die Anbetung global ist und der "Namenlose mehr Geweihte hat als alle Zwölfe zusammen".

Bei den Anhängern des Namenlosen gibt es zwei Hauptströmungen. Die eine sieht in ihm den wahren Gott der Herrschaft. Die andere Glaubensausrichtung hat weniger Anhänger und ist doch ungleich gefährlicher. Ihre Vertreter, zumeist Schwarzmagier, sehen den Namenlosen als Fürsten der Niederhöllen, dessen wahre Macht die Zerstörung ist. Ebenfalls unterscheidbar sind die einflussreicheren Kulte, die nach Macht streben, und die gefährlicheren, die von Rache, Zorn oder Wahnsinn geprägt sind.

Riten und Zeremonien drehen sich häufig um das Überschreiten von Grenzen, die einem andere aufgezwungen haben, um die Geschenke, die der Gott willigen Anhängern macht (diesseitige Macht, ewige Jugend oder Wiedergeburt), und um die Bestrafung derjenigen, die den Zielen im Weg stehen. Massen-Ekstasen, eiserne Zucht, Menschen-

opfer und Entweihungen zählen noch zu den moderateren kultischen Handlungen, deren Widerwärtigkeit bis in Bereiche vordringt, die die Phantasie nicht zu ertasten wagt.

Die Verehrung des Namenlosen hat so viele Sekten wie der finstere Gott Beinamen: Anhänger mit Glatze und Bart (in der Art des Rohafan von Pailos), goldgierige Gebetspfänder in Phexcaer, Meuchler mit Spinnentätowierungen unter dem Kinn, ein nur halbverborgener Bettlerkult um einen aussätzigen Gott in Fasar sowie Jünger, die den Dreizehnten als reuigen Frevler sehen, der sich die Rückkehr nach Alveran verdient hat. Die *Schlitzer*, von denen der Garethter Marek aus der Valpo-Zeit der Bekannteste ist, meucheln Priester und sammeln ihre Augen, um auf diese Weise selbst zu einem der Augen des Namenlosen erhoben zu werden. In den Dunklen Zeiten soll eine Sekte die Zyklopen als Kinder des Einäugigen angebetet haben.

VON DEN WEIHEGRADEN

Allen namenlosen Kulturen gemein ist die Kenntnis der vier Weihegrade. Möglicherweise hat es mit der Gefangenschaft des Dreizehnten zwischen der Sechsten und der Siebten Sphäre zu tun, dass eine Weihe nur erfolgreich ist, wenn sie mit Verstümmelung (also dem Opfer von Körperteilen und permanenter Lebensenergie) verbunden ist. Andererseits scheint die Karmaenergie für Namenlose Wunder ebenso frei zu fließen wie für die der Zwölfgötter.

Niedere Diener opfern dem Gott Zehen, Finger, alle Haare bis zur Glatze, Ohr oder Nase. Der zweite Weihegrad kostet meist ein Auge, die Geschlechtsteile, eine Hand oder einen Fuß, die dritte Weihe führt zum Verlust von Zunge oder Schatten, während die höchste Salbung dem nunmehr Erzgeweihten die Seele raubt, und keine Macht dieser Welt kann sie ihm wieder zurückgeben. Verstümmelungen sind in Aventurien, einem Land des Krieges und körperlicher Strafen, nicht selten, fallen also auch nicht unbedingt auf – selbst der Verlust des Schattens kann durch Zauberei erfolgt sein. Die Inquisition musste wiederholt feststellen, dass Geweihte des Namenlosen selbst unter der Folter nicht sprechen oder gar weiterhin ihren Gott preisen – so wie es die Legenden auch von den Heiligen der Zwölfe berichten. Mehrfach lösten sich Angehörige höherer Weihegrade bei ihrem Tod in Rauch, Sphärenkreischen oder schwarze Schattenwesen mit Flügeln auf.

VON DUNKLEN WUNDERN

Mirakel und Liturgien des Namenlosen sind stets auf Verführung, das Erlangen von Macht oder das Zerstören der Göttlichen Ordnung gerichtet (und unterscheiden sich gerade in letztgenanntem Punkt damit deutlich von allen anderen karmalen Wirkungen). Große Wunder – also ein direktes Eingreifen des Gefesselten – sind nicht bekannt. Eine kurze Beschreibung der Liturgien der Namenlosen-Geweihten finden Sie auf Seite 290.

HEILIGTÜMER, ARTEFAKTE, TALISMANE

So widerstreitend die einzelnen Traditionen und Liturgien der Kulte und Sekten des Namenlosen sind, gibt es doch einige typische Ritualgegenstände. Als größtes Heiligtum gelten die sagenumwobenen Reliquien wie Haare und Augen des Namenlosen. Doch nur die größten Kultstätten entstehen um solche Leibhaftigkeiten des Gottes. Daher sind Nachbildungen, Abbildungen von Verstümmelungen und Behältnisse für die Inkarnationen sehr verbreitet. (Eine Parallele zum Rastullah-Kult ergibt sich nur scheinbar: Die Novadis versuchen, eine Darstellung ihrer Gottheit zu vermeiden, während die Namenlosen Kulte geradezu versuchen, die leibhaftige Präsenz des Dreizehnten herbeizuführen.)

Bekannt wurden goldene Statuen eines gesichtslosen Liegenden, verstümmelte Rumpfe und Arme, durchwegs aus Gold und mit edlen

Gesteinen gefertigt, Saiteninstrumente, die tatsächlich oder scheinbar mit einem göttlichen Haar bespannt waren, göttlich belebte Spiegel oder Schattenbilder, Kanopen mit Imitationen konservierter Organe, überdimensionale vampirartige Fangzähne, kunstvollste Samenbeutel, Nachbildungen des göttlichen Phallus, Kultschädel mit oder ohne Auge sowie zungenlose Mäuler.

Ratten, dreizehnbeinige Spinnen sowie Purpurwürmer (als Würmer, nicht Drachen) sind seltene Begleiter, goldene Ketten, purpurne Blutstropfen und ein schwarzes Skalpell bisweilen Attribute. Manchmal wird der Gott als Dreizehnter dargestellt: über den geschmähten Symbolen der Zwölf triumphierend, den Kreis der Ehrfurcht gebietend dargestellten Zwölfe noch überragend – oder in ihm fehlend.

(Für die Historiker und Archäologen gleichermaßen faszinierend wie erschreckend sind Darstellungen des Namenlosen aus älteren Äonen, die in ihren Attributen eindeutig auf den Liegenden hinweisen, aber ihn deutlich in Gegnerschaft zu mehr oder weniger als zwölf Göttern zeigen.)

Klassische Symbole sind die Dreizehn, seltener auch Praios' Eins sowie die Spalte im Kreis und das astrologische Symbol der dreifach umketteten Bresche. Purpur ist die Farbe von Herrschern und Königen. Daher wird sie auch vom Namenlosen, der sich als Herr der Welt sieht, beansprucht. Dass Schwarz die Farbe Borons ist, hat schon zu Irritationen geführt, die schnell wegfallen, wenn klar wird, dass die tatsächliche 'Farbe' des Namenlosen die Finsternis ist – ein bedeutender Unterschied.

DAS NAMENLOSE IM ABENTEUER

Beim Einsatz namenloser Kulte in Abenteuern sollten Sie als Spielleiter Wert auf Heimlichkeit, Tücke, Intelligenz und Konsequenz legen und wichtige Unterscheidungsmerkmale zum anderen großen Übel, der dämonischen Siebten Sphäre herausarbeiten. Geweihte des Namenlosen riechen nicht nach Schwefel, sind mittels keiner Zauberei zu erkennen und können jeden zwölfgöttlichen Tempel betreten, ja, selbst der SEELENPRÜFUNG halten sie stand (so sie noch eine Seele haben).

Wo die Dämonen durch Chaos hervorstechen, zeichnen sich die Diener des Namenlosen durch langfristige Pläne und Präzision aus. Das Grauen ziehen sie nicht aus dem gänzlich Fremdartigen der Niederhöllen, sondern aus dem alltäglichen Bösen, den Abgründen in den Seelen der Menschen, der Finsternis, die nur eine Handbreit entfernt gähnt.

Der Namenlose will die Schöpfung nicht vernichten (bis der Kosmos wieder Chaos ist), sondern ihre Form so sehr verwandeln, bis sie ihm genehm ist und er über die Neue Ordnung herrschen kann.

ÄONENALTE INTRIGEN – NAMENLOSES WIRKEN IN DER GESCHICHTE DERES

»Die Geschichte hält für den Gerechten nichts Gutes bereit, sie ist vom eklen Namenlosen erdacht und von den niederhöllischen Dämonen hässlich verachtet!«

—Reichsbhüter Brin auf dem Garether Hofstag 1014 BF, abgedruckt im Aventurischen Boten No. 49

Nichts und niemand ist vor den heimlichen Bestrebungen des Namenlosen sicher, eine neue Weltordnung zu schaffen. Attacken richten sich gegen Priester, Tempel, Kulte, sogar Halbgötter – was nebenbei noch auf der Strecke bleibt, sind nur Späße. Die folgenden Ereignisse können mit dem Namenlosen assoziiert werden, müssen aber nicht – andererseits ist gerade ein Geweihter, der sich dem Kampf gegen das Namenlose widmet, sicherlich anfällig für solcherart Verschwörungstheorien.

 Vor mehr als fünfzehn Jahrhunderten starb Kaiser Haldur-Horas an einem Dolch aus einem ölig schimmernden Purpurtall. Das Attentat hinterließ seinen Sohn Fran mit Hass und Blutgier.

 Vor gut tausend Jahren starb Murak-Horas nach der Schlacht am Gadang an einer purpurn blutenden Speerwunde, woraufhin Hela-Horas die Tulamiden mit unerbittlicher Rachsucht verfolgte und unterdrückte. Die Zeit der Klugen Kaiser endete mit der Ermordung des Kronprinzen Rude II., auch er von Purpurblood umgeben. Es folgte Zwietracht zwischen den Kirchen der Zwölf und die Usurpation der klerikalen Gewalt durch die Praios-Kirche. Etwa alle fünfhundert Jahre wird "die Klinge des Kaisertöters neu geschmiedet" (im übertragenen Sinn – der Monarchenmord geht vielleicht eher mit Gift vorstatten), und lange Zeit befürchtete man den Tod Brins, Emers oder Rohajas, aber es scheint, dass die namenlosen Umtriebe in neuester Zeit das Horasreich zum Ziel hatten.

 Kaiser Dozman versank mit seinem Schiff, als er in den Dunklen Zeiten einen Kultplatz des Dreizehnten auf den Zyklopininseln ausheben wollte. Die Tode etlicher Herrscherinnen wie der Tochter Kaiser Valpos, der Hetfrau Swafnild Thorfinnsdottir oder der vermeintliche Unfalltod Fürstin Hildelinds von Rommils erscheinen im purpurnen Licht ganz anders.

 Der Hesinde-Tempel zu Anchopal versank vor Jahrhunderten im Erdboden, ein ähnlicher Bau in Neetha brannte in der Bauphase ab. Um 810 BF stürzte die Kuppel des Rondra-Tempels am Chabab plötzlich ein, nachdem man die Erscheinung eines alten Mannes gesehen hatte, der drohend die Faust reckte. Etlliche Götterhäuser wurden ausgeraubt, entweiht oder gar umgeweiht.

 1006 BF drohte der Donnersturm in die Hände des Rat-tenkindes zu fallen. In Tiefhusen stahlen Kultisten vor etlichen Jahren ein Bild, an das sie das Leben Xeledons geknüpft sahen, und angeblich wurden sogar auf Borbarad nach seiner Rückkehr genau dreizehn erfolglose Attentate verübt.

 Das Verbot von Praios- und Phex-Glauben in Mengbilla schwächte den größten Feind des Namenlosen und denjenigen Gott, der ihm als einziger an List und Heimlichkeit gleichkam.

 923 BF löschten die bis dahin als Namenlose Sieche bekannte Krankheit in Zorgan die halbe Stadtbevölkerung und die Fürstin aus. Seitdem nennt man sie Zorgan-Pocken.

 Im Hinter-Tobrischen wurde bei Burg Laescadir ein Beschwörungsritual eines Zirkels verhindert, der Shihayazad auf die Welt loslassen wollte. Der Erzmagier Rohezel zerschlug einen Kult, der das Ungeheuer vom Neunaugensee wecken wollte. Der havenische Arzt Wyben Berind, geläuterter Anhänger, warnt vor dem, was namenlose Schlitzer im sterblichen Menschenleib suchen. Der Zwerg Turim Sohn des Xolgorim, Sohn des Bewahrers der Kraft zu Xorlosch, verfolgt seit Jahrzehnten die 'Diener des Drachen'. Im Bund des Wahren Glaubens gibt es Intrigen um die Nachfolge der jetzigen Illumnestra XII. Andere Anhänger suchen den verlorenen allerersten Tempel oder wollen Kerbhold den Ketzler aus seinem treibenden Limbus-Gefängnis befreien.

 Die heiligste Suche gilt jedoch dem Tridekarion, dem dreizehnteiligen Namen des Namenlosen, der wichtigsten Essenz seiner Existenz. Einzelne 'Buchstaben' werden in enigmatischen Verstecken überall vermutet: im ewigen Eis, unter den Menschenmassen Gareths, in der tiefen See und dem Gestein des namenlosen Tafelbergs, der auch als Gorische Wüste bekannt ist.

GESCHÖPFE DER FINSTERNIS – KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Der Namenlose hat viele Diener, und vielleicht schlummert das Namenlose in allen denkenden Kreaturen, falls auch er einstmal's Hand an den legendären Stein der Weisen gelegt hat (siehe Seite 10). Kleinere Zirkel von niederrangigen Anhängern des Namenlosen sind recht weit verbreitet, wirkliche 'Hochgeweihte' sind jedoch eher selten.

Bedeutende Geweihte des 4. Weihegrades sind *Graf Sephirim Isyahan* zu *Laescadir* (**Geographia 221**), ein derzeit in Vinsalt weilender, gut aussehender und charmanter Edelmann, sowie der ruchlose Einäugige *Perdan*, der im Svellttal umtrieblich ist. Der Knabe *Tionnin Madaraestadin*, spirituelles Kind des Gottes, ist ins Gildenland aufgebrochen, um "die Nächte zu vereinen" (die Kontinente zu verbinden).

Die 13 *Augen des Namenlosen*, mystische Beobachter und Sendboten des Namenlosen auf Dere, erscheinen die meiste Zeit des Jahres als Alptraumgestalten, aber während der Zeit zwischen den Jahren werden sie zu mächtigen Wesen mit den Körpern Sterblicher aller Rassen, die auf schwarzen Einhörnern umherstreifen.

Das Auge des Gottes tragen sie in der leeren Augenhöhle eines geopfert eigenen Auges – es erscheint dem Betrachter als wirbelnder Mahlstrom von unendlicher Schwärze, kann den Verstand rauben und den Betrachter mit demselben Wahnsinn bringenden Blick verfluchen.

Einer der ältesten Boten ist der greise *Zadig von Volterach* (**Geographia 236**), den man auch 'den, der auf fremden Altären opfert' nennt.

Er versuchte schon vor über fünfzig Jahren, einen Knaben zu töten, von dem er wusste, dass er dereinst als Schwertkönig gefeiert würde; er mordete die Eltern des Lichtboten Jariel und des Schwerts der Schwerter Ayla von Schattengrund, als diese noch Kinder waren. In den Tulamidenlanden erzählt man von der stets verhüllten *Iblistyssa*, einer einstigen seemitischen Piratin, während die drei Elfenvölker den Nachtalben *Feyangola*, den im Eis schleichenden 'Elfenhammer' verschweigen. *Vampire und Erzvampire* stehlen für den Namenlosen Sikaryan, die einzigartige Lebenskraft (siehe das Kapitel zum Vampirismus auf Seite 290ff.).

Die höchste Legatin des Älteren der Äonen in unserer Zeit ist die elfenähnliche *Pardona* (siehe **Aus Licht und Traum**), das Werkzeug des Namenlosen aus dem Elften Zeitalter, mit dem er auch das Zwölfte verderben will.

WERTE FÜR NAMENLOS-GEWEIFTE

Wenn Sie einen Geweihten des Namenlosen als Gegner der Helden erschaffen wollen, könnten folgende Anhaltspunkte hilfreich sein:

Diener des Namenlosen sind fast ausschließlich Spätgeweihte (**WdH 293**), die also grundsätzlich Erfahrung (selten weniger als 2.000 AP) in ihrer bisherigen Profession mitbringen. Sie erhalten zum ersten Weihegrad 24 KaP und einen LkW von 3 bis 6 für ihre Liturgien, mit dem sie Liturgien bis zum II. Grad einsetzen können.

Namenlose Geweihte des zweiten Weihegrades sollten über mindestens 5.000 AP in ihrer bisherigen Profession verfügen. Auch wenn ihre Karmalquesten sicherlich anderer Art sind als die der Diener der Zwölfe, sollte ihr KE mindestens 36 KaP bei einer Liturgiekenntnis von 9 betragen; sie verfügen über Dunkle Wunder bis zum III. Grad.

Für den Dritten Weihegrad gilt: um 48 KaP, LkW 15, Dunkle Wunder bis zum IV. Grad, weltliche Kenntnisse für insgesamt etwa 10.000 AP. Solch mächtige Geweihte sind bereits recht selten, üblicherweise als Anführer eines regionalen Kults oder eines in einer Großstadt.

Geweihte, die ihre Seele dem Namenlosen verschrieben haben, verfügen über alle Dunklen Wunder, für die sie etwa 60 KaP einsetzen können. Sie kennen ihre Riten mit einem LkW von 18 und mehr. Sie sind häufig die Überlebenden vieler Jahre Untergrundarbeit und haben daher auch im weltlichen Bereich mindestens 15.000 AP angesammelt. Zudem ist es ihnen oft ein Leichtes, den Dämon Maruk-Methai in sich aufzunehmen, was sie zu formidablen Gegnern macht.

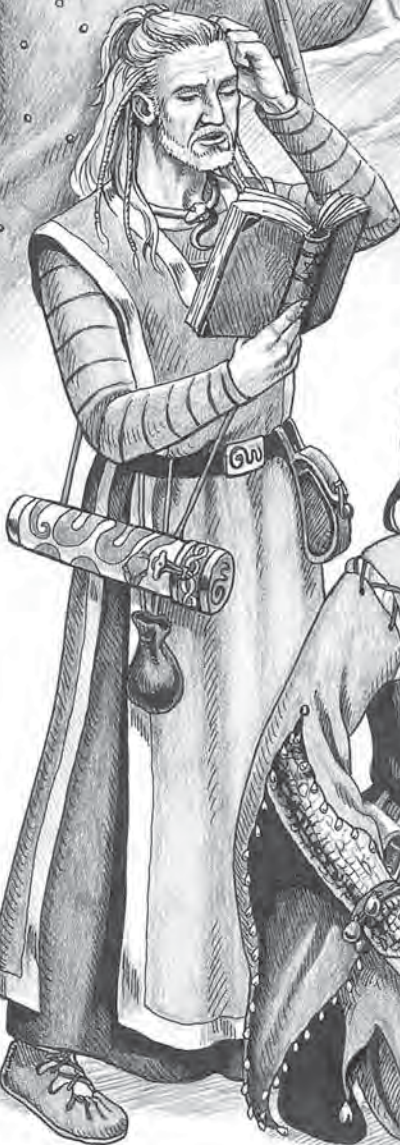


KULTE UND PRIESTER

PERAINE-GEWEIHTE

PHEX-GEWEIHTE

EFFERD-
GEWEIHTE



HESINDE-GEWEIHTER

Tsa-GEWEIHTE

RAHJA-GEWEIHTER



RELIGIONEN ABSEITS DES ZWÖLFGÖTTERKULTS

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Vorstellung der größten bzw. einflussreichsten Nicht-Zwölfgöttlichen Glaubensgemeinschaften. Die hier aufgeführten Gruppen kennen zwar häufig auch die zwölfgöttlichen Mächte, verehren jedoch gänzlich andere Gottheiten oder Teile der Zwölfe unter ganz anderen Aspekten. Ebenfalls hier aufgeführt sind die Religionen derjenigen Völker, die die gesamte Natur

als von Geistern beseelt ansehen (Animismus) und deren Furcht oder Verehrung daher (Großen) Geistern gilt.

Einige der folgenden Religionen kennen mit Karmaenergie gesegnete Priester, bei anderen werden die Ritualhandlungen von Zaubernern vorgenommen und wiederum andere leben von der Moralität und dem Glaubenseifer ihrer Anhänger.

MEIN TAPAM LEBT EWIG – DIE GLAUBENSWELT DER WALDMENSCHEN*

»Das Gesicht des alten Mannes sieht aus wie einer der Schrumpfköpfe, die an seinem Gürtel hängen, jedoch tragen Schrumpfköpfe keine Sorgenfalten zur Schau. Bedächtig wiegt der dreiundneunzigjährige Wapiya das federgekrönte Haupt und atmet die beißenden Dämpfe ein, die aus seinem Feuerfass aufsteigen. Der Rhythmus, den er auf der Trommel schlägt, ist nur für die Geister bestimmt.

Der Körper auf seinen Knien zeigt keine Regung, denn Maqatta-Pe ist seit drei Sonnenläufen tot. Vorgestern hat Haya-Makaw das Herz des alten Häuptlings gegessen, gestern hat Wapiya den Nipakau entlassen und heute wird er den Tapam geleiten, ja vielleicht wird er gar von ihm oder der jungen Uniwa, seiner Ziehtochter, Besitz ergreifen und mit ihnen das Wissen der Ahnen und Urahnen teilen, bis hin zu der Zeit, als Kamaluq den fürchterlichen Burdaq seiner Seele beraubte ...

Sie hatten Cante-Tinza festbinden müssen, nachdem er von Takates Medizin erwacht war und wie eine ganze Affenhorde zu kreischen begonnen hatte. Seine Glieder waren seit dem Sturz seltsam verdreht, der gesplitterte große Knochen des rechten Armes hatte sich gar durch die Haut gebohrt. Takate und sein Schüler waren mittlerweile fertig mit dem Anrühren der Farbe, in die er zuletzt ein Stück von Cante-Tinzas zerfetzter Haut beigegeben hatte. Nun malte er damit Zeichen auf die umstehenden Bäume, welche die bösen Geister vom Kranken fortlocken sollten, und markierte schließlich die Öffnungen von Cante-Tinzas Körper, um ihnen den Weg hinaus zu weisen.

Während sein Schüler um das Feuer tanzte und in regelmäßigen Abständen Kräuterbündel hineinwarf, dessen beißender Rauch in Augen und Nase stach, legte der alte Takate auf seiner linken, den Geistern zugewandten Körperhälfte sein Tigergewand an (denn dessen Stärke würde er brauchen, um die geborstenen Knochen wieder zusammenzufügen). Nachdem er auch sein gelbes Luloa vollendet hatte, begann er sogleich mit einem heulenden Gesang, der an Cante-Tinzas Schmerzensschreie erinnerte. Takate bog sein rechtes Bein hinter den Kopf, bis er nur noch mit dem linken Bein

auf dem Boden stand. Dann hüpfte er in dieser gebückten Haltung um den Kranken herum, seine Schreie wurden immer schriller, und schließlich beugte er sich wie ein jagendes Raubtier über Cante-Tinza, um ihm mit seiner linken Hand in den Körper zu fassen. Während der Schamane dort langsam begann, die Knochen wieder gerade zu richten, schraubten sich die Schreie der beiden immer höher und höher ...«

GLAUBE DER WALDMENSCHEN FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Kamaluq (vorwiegend Dschungelstämme), Obaran (vorwiegend Waldinsel-Utulus)

Weitere Götter: Takehe (Geisterspinne), die Nachtschwarze Herrin, Burdaq (besiegter Widersacher Kamaluqs)

Geister: Nipakau (gute und böse Geister in jedem Ding und Lebewesen), Tapams (unsterbliche Schutzgeister jedes Waldmenschen), Satuul (dämonisch pervertierte Tapams)

Schöpfungslehre: Kamaluq als Schöpfer des Waldes und der Waldmenschen; Kinder einer anderen Welt, die vor der Nachtschwarzen Herrin in den Dschungel flohen.

Verbreitung: Waldmenschen (Regengebirge und seine Flanken, Waldinseln, Loch Harodról; als Sklaven im ganzen Süden, vor allem auf Plantagen – dort meist verwässerter bis völlig verdrängter Glaube)

Derische Vertreter: Schamanen ('Medizinmänner' oder 'Geisterseher', meist Männer)

Weltliche Aufgaben: Kontakt zur Geisterwelt, Austreibungen, Errichtung und Bewachung von Tabuzonen, Totenbestattung, Heilung
Heilige Orte (Tabus): Tempel der Roten Jaguare in Gulagal, Kunkau-Peh (verlassene Stadt Kokanu, Geisterspinne), Gron'gu'mur, H'Rabaal, Toteninseln Ibekla und Ibonka, Shan'r'Trak

Heilige Tiere: (roter und schwarzer) Jaguar, Waldelefant (weitere je nach Stamm und Sippe), Nebelspinne

Feiertage: keine festgelegten

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel (viele Vorurteile gegenüber 'Blasshäuten' und anderen Fremden, die als Wesen ohne Tapam gelten – andererseits wird ihnen gerade deswegen oft vieles verziehen); auf den Waldinseln: gering

Feindbilder: Sklavenjäger, Schlangen, Alligatoren, Echsen

Glaubenslehre: Unsterblichkeit des Tapam, Beseeltheit aller Dinge und Wesen; es gibt Böses in der Welt, das nicht besiegt werden kann – darum muss es bewacht werden.

Glaubensziele: Bewahrung der Großen Tabus, Geleitung der Tapams ins 'Land hinter der Sonne'

Jenseitsbild: keines; der Tapam geht ins 'Land hinter der Sonne', um

*) Für die Texte dieses Buches wurde der Einfachheit halber die Bezeichnung *Waldmenschen* auf die Gesamtheit der Eingeborenen Südaventuriens ausgeweitet, meint also die Kulturen *Dschungelstämme*, *Verlorene Stämme*, *Darna*, *Waldinsel-Utulus*, *Miniwatu* und *Tocamuyac* (siehe **WdH 61ff.**). Obwohl dies natürlich nicht nur Waldmenschen im engeren Sinn, sondern auch Angehörige der selbständigen Rasse Utulu mit einschließt, scheint uns diese Verallgemeinerung dennoch sinnvoll, um den in seinen Grundzügen gemeinsamen Glauben dieser Kulturen mit einem gängigen Begriff handhaben zu können. Mehr zu den verschiedenen Waldmenschen-Kulturen finden Sie im Regionalband **In den Dschungeln Meridianas** auf den Seiten 137ff.

dann wiedergeboren zu werden; der Nipakau geht in den Dschungel ein.

Bestattungsriten: Vernähen aller Körperöffnungen, Begräbnis an einem Totenkultplatz (bei den Insulanern eigene Totendörfer oder -inseln) oder Versenken im Meer (Tocamuyac)

Weltbild: Unsere Welt ist der Dschungel. Warum sollten wir ihn verlassen, und warum betretet ihr ihn?

Selbstbild: Nur Waldmenschen besitzen einen Tapam.

Stärkstes Argument: »Die Stimmen der Ahnen und des Dschungels sind weise.«

Lebensinhalte der Gläubigen: das Überleben der Stammesmitglieder und ihrer Tapams.

WIE DIE WELT BEGANN

»Eines Tages blieb Kehala der Schamane auf einer Lichtung stehen, um mit einem Stein zu sprechen. Er begrüßte ihn ehrfürchtig und nannte ihn Iokotanga, was 'sehender Großvater-Stein' bedeutet.

"O Iokotanga, erzähl mir, wie die Welt begann."

Und der Stein sprach ...«

—Beginn eines Taya der Oijaniha

Nur wenige Tayas* der Waldmenschen sprechen über die Schöpfung, und nur selten geht deren Horizont über die Geschichte des eigenen Stammes hinaus. Überhaupt bedeuten den Waldmenschen mythologische Erzählungen, zumal wenn sie von anderen Stämmen oder gar anderen Rassen handeln, selten mehr als andere Geschichten. Sie mögen unterhaltend und mitunter auch sehr lehrreich sein – für Gedanken über das Wesen und Werden der Welt bleibt ihnen inmitten des gefährlichen Dschungels aber nicht viel Zeit. Und derlei Erkenntnisse könnten ihnen im täglichen Überlebenskampf auch kaum von Nutzen sein.

Ein gutes Beispiel ist das oben angeführte Taya von Kehala. Die Oijaniha führen fast ihr gesamtes mythologisches Wissen auf des Schamanen berühmte Frage an den Großvater-Stein zurück. Doch zugleich warnt man die Kinder vor seiner übergroßen Neugier, denn Kehala soll während des Zuhörens ganz und gar das Essen und Trinken vergessen haben und schließlich selbst zum Stein geworden sein. (Manche vermuten gar, dass bereits Iokotanga ein alter Schamane sei, der demselben Schicksal anheim fiel.)

AM ANFANG WAR DER WALD ...

»Vor langer Zeit gab es nur den Wald. Er war das Werk von Kamaluq, dem Großen Jaguar, und das Werk war vollendet. Alles lebte mit allem in Einklang, nichts störte das Gleichgewicht.

Am Anfang war der Wald, am Anfang war der Wald, der Wald von Kamaluq, der Wald von Kamaluq.

Doch dann kamen blashäutige Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Am Anfang war der Wald ...

Kamaluq musste mit ansehen, wie sein Werk zerstört wurde. Ja, selbst die mächtigen Panther, die er nach seinem Abbild schuf, konnten die Menschen nicht aufhalten. Da beschloss er, die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und ebenfalls Menschen zu schaffen.

Am Anfang war der Wald ...

Er nahm Holz vom Mohagani und schnitzte daraus viele Paare, die er mit Leben beseelte. Sie waren auch alle schön und wohlgestalt, so dass sie ihre Körper nicht in hinderlicher Kleidung verstecken mussten. Und Kamaluq gab ihnen eine warme Hautfarbe, weil sie nicht so totenblass aussehen sollten wie die Eindringlinge.

Am Anfang war der Wald ...«

Diese wohl verbreitetste Schöpfungsgeschichte der Waldmenschen findet sich in nahezu wortgleicher Form bei den meisten Festland-Stämmen, namentlich vor allem bei den Mohaha, Oijaniha, Napewanha, Keke-Wanaq und Panaq-Si, aber auch den Miniwatu auf den Gewürzinseln sowie einigen Yakosh-Dey und Shokobunga, die noch den alten Traditionen folgen. Das Taya des Waldes vermittelt einen guten Eindruck von der grundsätzlichen Beschaffenheit der Schöpfungsmythen dieses Volkes. Zugleich ist es in zweierlei Hinsicht bemerkenswert: Jeder Stamm, der dieses Taya kennt, nennt andere Pflanzen oder gar Tiere, aus denen ihre Ahnen geformt wurden, und bezieht die ganze Überlieferung zudem nur auf sich selbst. Die Existenz anderer Dschungel-Stämme wird oft überhaupt nicht erwähnt, noch seltener die Herkunft der blashäutigen Menschen hinterfragt.

KINDER EINER ANDEREN WELT

»Und Kamaluq sprach: Vergesst, meine Kinder! Und seine Kinder vergaßen.«

—Inscript in unbekannten Zeichen auf der Tempelpyramide von Gulagal, entziffert mit göttlicher Hilfe

Die übrigen Stämme der Waldmenschen kennen sehr unterschiedliche Tayas über ihre Herkunft. Sie alle sind jedoch durch die gemeinsame Vorstellung verbunden, dass ihre Ahnen aus einer anderen Welt stammen, aus der sie vertrieben oder fortgeführt wurden. Kein Taya widmet sich allerdings ihrer Entstehung. Bis auf vage Beschreibungen scheinen sämtliche Erinnerungen an ihre frühere Heimat bei diesen Stämmen wie ausgelöscht. Es ist zu vermuten, dass eines der ältesten Tabus (zur Bedeutung von 'Tabu' siehe unten) für dieses Vergessen verantwortlich ist. Ähnlich wie die Utulus der Waldinseln (siehe Seite 165f.) erzählen die Haipu auf Altoom von der Nachtschwarzen Herrin und dem Bösen, das diese über sie brachte. Ihre alte Heimat soll unter den Wellen in den Tiefen der Meere gelegen haben. Doch mussten die Haipu nicht aus eigenem Verschulden fliehen, sondern wurden von Kamaluq gerettet, indem er sie und ihre ganze Insel mit seinem Fischernetz aus dem Wasser zog.

Verblüffende Ähnlichkeit dazu zeigen die Tayas der Anoihas, denen zufolge ihre ersten Ahnen in einem goldenen Einbaum aus der Sonne herab stiegen. Sie wurden von Roten Jaguaren geführt und errichteten große Stufenberge, in denen alle Toten bestattet werden sollten. Die Höhlenmalereien der Anoihas zeigen neben Jaguaren aber auch Sphingen und Greifen.

Die Darna führen ihren Stamm auf Kucanha zurück, der sich von dem Meeres-Ungeheuer Tschomatachap verschlingen ließ, um es zu töten, und schließlich auf der Insel Altoom ausgespuckt wurde.

Bei den Tocamuyac kennt fast jede Sippe eigene Erzählungen, deren Vielfalt die Überlieferungen aller anderen Waldmenschen übertrifft. Neben zahlreichen Gemeinsamkeiten mit den Tayas anderer Stämme verdient ein Schöpfungsmythos der Floßleute aber besondere Beachtung:

»... da gelangten seine Kinder an das Große Wasser. Sie wollten darüber gehen wie über Land, doch Etliche wurden von den Wellen verschlungen. Darum setzte Kamaluq drei Samen in das Große Wasser: Das waren Schildkröte, die Mutter, Wasserkäfer, der Schwimmer, und Muschel, die Weise. Sie waren die ersten Personen [dieses Wort verwenden die Tocamuyac nur für Floßleute!]. Sobald die Samen das Wasser berührten, wuchsen sie ins Dasein und wussten, was Leben bedeutet.«

*) In der Kultur der Waldmenschen nehmen die Tayas eine wichtige Stellung ein: Tayas sind eine vom gesamten Stamm vorgetragene gemeinschaftliche Erinnerung, oft eine Sage oder ein Mythos, und mit den tulamidischen Märchen oder thorwalschen Sagas vergleichbar. Ein typisches Merkmal ist ein häufig von den Kindern vorgetragener und ständig wiederholter Refrain. Ein Beispiel finden Sie auf dieser Seite (Am Anfang war der Wald ...), näheres in Meridiana 139.

Schenkt man all diesen Mythen Glauben, scheint es fast, als hätten die heutigen Waldmenschen ihren Ursprung in mehreren Völkern, die etwa zur gleichen Zeit entweder im Dschungel erschaffen oder aber von (einem oder mehreren) göttlichen Wesen aus anderen Teilen Deres

dorthin geführt wurden. Möglicherweise gehörten einst nur die größten und dunkleren Utulus zu den Einwanderern. Viele Stämme haben sich mittlerweile vermischt; manche kleineren führen ihre Herkunft unmittelbar auf zwei unterschiedliche Ahnen oder Sippen zurück.

TAPAM, SATUUL UND NIPAKAU – GÖTTER UND GEISTER DER WALDMENSCHEN

Der Geisterglaube der Waldmenschen ist gerade deswegen so verwirrend, weil zur Benennung von allen Götter, Geistern und Dämonen im Grunde nur wenige Begriffe verwendet werden. Folgende Definitionen sollen das Verständnis dieses Abschnitts erleichtern (obwohl sie in dieser Form natürlich keinem Aventurier zugänglich sind):

Nipakau (Geister): Sie leben in jeder Pflanze, jedem Gegenstand und jedem Lebewesen und umfassen alles, was in anderen animistischen Kulturen zumeist 'Geister' genannt wird. Manifestierte Elementare sind ebenso Nipakau wie Ahnengeister. Stirbt ein Wesen oder wird ein Gegenstand zerstört, löst sich sein Nipakau auf und zerstreut sich in der Geisterwelt ('geht in den Ewigen Dschungel ein'). Besteht allerdings noch eine Verbindung zum Diesseits, kann sich der Nipakau durch entsprechende Rituale wieder manifestieren – z. B. mittels *Rat der Ahnen* in einem direkten Nachfahren.

Tapams (Seelen): Der Waldmensch glaubt daran, dass nur Angehörigen seiner eigenen Rasse einen Tapam oder 'Schutzgeist' haben. Er ist unsterblich und wählt sich nach dem Tod seines Schützlings immer wieder einen neuen Waldmenschen, wobei er zwischen zwei Leben im 'Land hinter der Sonne' weilt. Im Verständnis der Waldmenschen ist der Tapam wohl am ehesten mit der Wahren Seele (Seite 12f.) eines Menschen gleichzusetzen.

Große Tapams (Götter): Die Großen Tapams sind die Götter der Waldmenschen, auch wenn sie kaum verehrt werden, da sie sich nur selten um die Welt kümmern. (Man beachte den Unterschied: Ein Waldmensch *hat* oder *trägt* einen Tapam, ein Gott hingegen *ist* ein Großer Tapam.)

Satuul (Dämonen): Diese verrotteten Tapams sind ebenso unvergänglich wie Tapams und können daher nicht wie böse Nipakau einfach vertrieben werden, sondern müssen eingesperrt und bewacht werden.

Große Satuul (böse Götter): Analog zu den Großen Tapams sind die Großen Satuul die bösen Götter der Waldmenschen und Widersacher der Großen Tapams (wobei sich die Schamanen nicht einig sind, ob sie aus gewachsenen Satuul oder pervertierten Großen Tapams entstanden sind). Auch die meisten Götter anderer Rassen werden zu den Großen Satuul gezählt, denn üblicherweise wollen deren Geschöpfe ja den Waldmenschen und vor allem dem Dschungel schaden.

Weit mehr Beachtung als allen göttlichen Wesen und selbst ihrem Schöpfer Kamaluq schenken die Waldmenschen der sie ständig umgebenden Geisterwelt (womit in diesem Fall keine Nebenwelt im Sinne einer Globule oder anderen Sphäre gemeint ist, sondern eben die Gesamtheit aller Geister, die für den einfachen Sterblichen in der Regel nicht zu sehen sind). Ihrer Vorstellung nach ist die Natur von einer Unzahl guter und böser Geister bewohnt, mit denen jeder Stein, jeder Bach, jeder Baum, jeder noch so kleine Käfer beseelt ist. All diese Geisterwesen nennt der Waldmensch **Nipakau** ('Baum-Leben-überderrisch-stark'). Der gewöhnliche Jäger kennt sich in dieser verwirrenden Geisterwelt kaum aus. Allenfalls ein Schamane weiß, welcher Nipakau wofür zuständig ist.

In gewissem Sinne pflegen die Waldmenschen den zugleich umfassendsten wie auch einfachsten Animismus aller Völker: Sie betrachten ausnahmslos alles innerhalb und außerhalb des Dschungels als

beseelt (auch leblose Dinge, in denen kein anderer Aventurier eine Seele erkennen kann), verzichten aber gleichzeitig auf eine nähere Unterscheidung der Nipakau. Auch die Lebensseele denkender Wesen wird als Nipakau betrachtet. Die Waldmenschen glauben, dass ihr Nipakau nach dem Tod im Ewigen Dschungel aufgeht und so wieder ein Teil von Kamaluqs Schöpfung wird. Selbst die auf dem Meer lebenden Tocamuyac sind davon überzeugt, dass der Wind die Nipakau ihrer Toten zurück in den Ewigen Dschungel trägt.

Gewöhnlich haust in jedem Ding und Lebewesen nur ein einziger Nipakau, und wenn sich zwei oder gar mehrere um einen Wohnsitz streiten, hat dies meist üble Folgen. Vor allem Nipakau, die das Vergehen ihres Körpers nicht verwirren können, werden oftmals zu Krankheitsgeistern. Darum ist es eine wichtige Aufgabe der Schamanen, die möglicherweise rachsüchtigen Nipakau getöteter Tiere auszutreiben und sie trotz ihres Widerstandes in den Ewigen Dschungel eingehen zu lassen.

DER TAPAM

Die Waldmenschen glauben, dass nur Angehörige ihrer eigenen Rasse zusätzlich zum Nipakau einen **Tapam** ('ewig-Erinnerung') tragen, denn nur dunkelhäutige Menschen sind seiner würdig. Dieser Schutzgeist ist das spirituelle Zentrum ihres Glaubens. Während der Nipakau nach einem Leben im Dschungel aufgeht, ist der Tapam eines Waldmenschen unsterblich. Für gewöhnlich wird dieser Schutzgeist dann in einem neuen Leib wiedergeboren, und in ihm vereinigen sich die besten Eigenschaften aller Körper, die er jemals behütete. Aus diesem Grund praktizieren einige Stämme (vornehmlich die Panaq-Si und in geringerem Maße auch die Tschopukikuhas) rituellen Kannibalismus, da man durch den Verzehr von Herz, Leber oder Hirn eines starken Feindes oder verehrungswürdigen Ahnen hofft, einen Teil der Kraft von dessen Tapam in sich aufzunehmen (niemals aber könnte natürlich der ganze Tapam aufgenommen werden). Der Name seines Tapams wird einem Kind von der Mutter gegeben, die ihn bei der Geburt von den Geistern erfährt (in der Regel mit Hilfe des Schamanen). Er wird als intimstes Geheimnis gehütet, denn durch fortwährendes Rufen des Tapam-Namens kann man den Schutzgeist auch von seinem Träger fortlocken.

»Ob die Weißhäute ein Tapam besitzen, mein Sohn? Ich sage: Nein! Wie können sie Teil von etwas sein, das sie weder verstehen noch zu verstehen suchen? Der Dschungel nimmt sich jener an, die mit ihm und in ihm leben. Die Fremden scheren sich nicht um die Geister; sie hören noch nicht einmal ihre Stimmen, sehen ihre Zeichen nicht. Ich frage dich: Was für ein Interesse sollte ein Geist haben, sich ihnen in hilfreicher Absicht zu nähern? Und nun kannst du dir deine zweite Frage vielleicht selbst beantworten, mein Sohn: Deine Schwester Take-Cekai hat viel Leid gesehen. Die Frucht dieses Leides werden die Geister nicht erwählen. Was sie gebären würde, hätte kein Tapam. Es wäre nicht Teil unseres Stammes. Und diese Palinai – ja, sie hat Take-Cekai geholfen und sie uns zurückgebracht. Sie ist eine gute Frau. Aber sie ist eine Fremde, sie ist blind und taub und fühlt nicht und spricht nicht unsere Sprachen. Du magst versuchen, ihre Sinne zu schärfen, wenn du vorsichtig bist und nicht preisgibst, was sie gegen uns verwenden könnte. Aber sie in unseren Stamm aufnehmen? – Niemals.

DIE BESTATTUNG

Große Bedeutung kommt dem Tapam-Namen auch bei den Begräbnisriten aller Waldmenschen zu. Denn nur wenn dieser Name (meist von einem engen Verwandten oder Freund) genannt wird, kann sich der Tapam von seinem alten Leib lösen und in das 'Land hinter der Sonne' reisen, wo er sich bis zum Antritt seines nächsten Lebens aufhalten wird. Die Totenrede richtet sich daher auch nicht an die Lebenden, sondern an den Tapam des Verstorbenen (und zuweilen fährt dieser auch in einen Anwesenden, um noch etwas Wichtiges mitzuteilen). Um den Tapam sicher zu geleiten, wird er rituell den Ahnen vorgestellt und anempfohlen.

Dem Leichnam selbst wird vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Nachdem ihm Mund und Nase vernäht wurden (siehe unten), wird er an einem Kultplatz bestattet. Bei den Festland-Stämmen ist dies ein ritueller Ort der Ahnenverehrung, der bei manchen Sippen sogar mitten im Dorf liegt (wozu eigene Totenhütten errichtet werden). Für die Insulaner hingegen sind diese Grabstätten *tabu*, weswegen sie ihren Toten eigene, weit abgelegene Dörfer bauen oder ihnen gar ganze Toteninseln widmen.

Nicht, so lange ich lebe. Es brächte Unheil über uns. Die Geister haben es mir gesagt, mein Sohn, und die Geister sind weise ...«
—aus dem Reisetagebuch Palinai Marnions über ihren Aufenthalt bei den Mohaha

DIE SATUUL

Wird bei der Bestattung der Tapam-Namen des Toten nicht genannt (oder findet gar keine Bestattung statt), dann muss dessen Tapam im Dschungel verweilen, beginnt zu verrotten und wird zu einem dä-

monischen **Satuul** (etwa: 'verrottete Seele'). Dies ist auch ein Grund, warum die Waldmenschen in der Regel versuchen, verlässliche Gefährten in ihrer Nähe zu haben, denen sie ihren geheimen Namen anvertrauen können. Sollten sie sich aus irgendeinem Grund von ihrem Stamm entfernen, dann ist es ihnen ein Anliegen, andere Menschen zu finden, die diese Aufgabe übernehmen können. Wenn ein Waldmensch einem Tapam-losen Weißen seinen geheimen Namen anvertraut, ist dies entweder eine Tat der Verzweiflung oder ein besonders großer Vertrauensbeweis.

Satuul sind die mächtigsten aller bösen Geister, denn im Gegensatz zu Nipakau sind Tapams unsterblich – und da die Satuul aus den Tapams hervorgehen, sind auch sie unsterblich. Wird also ein Krieger eines anderen Stammes getötet, muss sein Kopf schnellstmöglich zu einem **Tsantsa** (Schrumpfkopf) verarbeitet werden. Denn durch das Vernähen von Mund- und Augenöffnungen wird der Tapam gefangen und kann nicht in den Dschungel entweichen, wo er unweigerlich zum Satuul würde. (Eigentlich müssten daher nur die Köpfe getöteter Waldmenschen zu Schrumpfköpfen verarbeitet werden, da andere Rassen ja keinen Tapam besitzen. Dennoch ist es üblich, sich des Ruhmes wegen auch mit Schrumpfköpfen von getöteten Weißen zu schmücken.) Natürlich versuchen die Verwandten des Getöteten von nun an, dem Kopfkörper seinen Tsantsa wieder abzunehmen, um den Tapam zu befreien und ihn ins Reich hinter der Sonne zu geleiten. Es mag verwundern, dass ein Tsantsa nicht freiwillig an die Angehörigen des Getöteten zurückgegeben wird, um diesen eine korrekte Bestattung zu ermöglichen. Doch sind die Waldmenschen davon überzeugt, dass ein im Schrumpfkopf gefangener Tapam keinen Schaden mehr anrichten kann – und für das Seelenheil fremder Stämme und Sippen fühlt man sich herzlich wenig verantwortlich. Dass auch den eigenen Toten beim Begräbnis die Gesichtsöffnungen verschlossen werden, ist auf die schlimmste Waffe eines Satuuls zurückzuführen: Durch Augen und Mund kann er in eine Leiche eindringen und erhebt diese zu untotem Leben, dem gefürchteten **Yaq-Hai** ('Raubkatze-zum-zweiten-Mal', siehe Seite 164).

DER EWIGE DSCHUNGEL – DIE WELT DER GEISTER UND DAS JENSEITS

Im Weltbild der Waldmenschen gibt es neben der eigentlichen Welt noch den *Ewigen Dschungel* des Kamaluq. Hier verweilen die Nipakau ebenso wie die Tapams und die pervertierten Satuul, so lange sie sich nicht gerade in der hiesigen Welt aufhalten. Die Schamanen sehen diese Welt als Abbild des sichtbaren Dschungels, denn auch dort gibt es Tiere (Nipakau), Menschen (Tapams) und Bestien (Satuul) – nur vom Übel der Blasshäutigen (die in den Augen mancher Waldmenschen noch schlimmer als Satuul sind) wurde der Ewige Dschungel bislang verschont. In gewisser Weise ist der Ewige Dschungel aber auch das Jenseits der Waldmenschen, denn in ihn gehen auch die Nipakau ihrer Toten ein. Und nur wenn ein Tapam nach dem Tod seines Körpers dorthin geleitet wird, kann er den ewigen Kreislauf fortsetzen. Die Hoffnung mancher anderer Kulturen, dereinst für immer in diesem Jenseits weilen zu können, scheint den Waldmenschen fremd zu sein, denn sie wurden nun einmal in und für den Dschungel geboren.

Weitere Details (auch zur rollenspielerischen Umsetzung der Geisterwelt) finden Sie im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 151f).

DIE GROßEN TAPAMS

Den Waldmenschen ist die Vorstellung von überirdischer Übermacht fremd. Sie bezeichnen Götter daher einfach als 'Große Tapams'. Sie wissen zwar um deren Existenz, im praktischen Leben nimmt ihre

Verehrung aber wenig Raum ein, denn die Großen Tapams sind in ihrer Gesamtheit ebenso wenig zu erfassen wie das pulsierende Leben des Dschungels selbst, und so, wie ein Zwölfgöttergläubiger Praios verehren mag, an den Urgott Los jedoch wenige Gebete richtet, konzentriert sich auch die Religion der Waldmenschen mehr auf die Geister um sie herum.

Am ehesten könnte man das Verhältnis zu ihnen als eines zu alten Kriegerern beschreiben, die am Rande des Dorfes leben. Sie werden nicht als Weltenlenker und Schicksalsmächte gesehen. Auch Naturphänomene schreibt man nur selten göttlichem Wirken zu. Das Taya von Kahemaha ('Hand-macht-Morgendämmerung') aber erzählt zum Beispiel von Kahemaha, der auf der höchsten Palme sitzt und jeden Morgen mit einem Bananenblatt den Himmel vom Ruß der vielen Stammesfeuer befreit.

Kamaluq ('Hand-machen-Urgrund'), der *Göttliche Jaguar*, ist den meisten Tayas zufolge der Schöpfer des Waldes und der Waldmenschen. Die übrige Welt und andere Geschöpfe hingegen 'waren einfach schon da'. Bisweilen werden sie auch als das Werk anderer mächtiger Geister angesehen. Kamaluqs Hütte steht am Himmel; das Licht, das aus seiner Tür fällt, ist der Los-Stern.

Kamaluq ist der *Herr der Geister des Dschungels* und *Meister über Leben und Tod*, vergleichbar mit einem mächtigen Tier, das kaum natürliche Feinde hat. Deswegen gelten nahezu unbesiegbare Kreaturen auch als Diener, Sendboten oder bisweilen gar Inkarnationen Kama-

luqs. Diese heiligen Tiere unterscheiden sich von Stamm zu Stamm, stets zählen aber Jaguare und Waldelefanten dazu. Während Waldelefanten für alle Stämme tabu sind, gibt es kaum eine Sippe, die die Jagd auf Jaguare verbietet. Das Fell des Jaguars gilt sogar als größte Trophäe, da es nur getragen werden darf, wenn das Tier alleine erlegt wurde. Es gilt als große Ehre, von Kamaluq für einen Kampf gegen einen Jaguar ausgewählt zu werden – denn kein Krieger würde es wagen, das heilige Tier aus eigenen Stücken zu jagen: Die Herausforderung muss immer vom Jaguar ausgehen.

Die Wächter von Kun-Kau-Peh vom Stamm der Oijaniha verehren die Geisterspinne **Takehe**, eine leibhaftige (und über dreitausend Jahre alte) Dienerin Kamaluqs. Der Kult lehrt, dass sie die Herrin aller Spinnen sei, welche die Lebensfäden aller Geschöpfe spinnen und auch die Tapams in die Körper der Waldmenschen einweben. Auch die Keke-Wanaq pflegen in ihrer Ruinenstadt Shan'r Trak einen Spinnenkult. Sie huldigen den **Keke** oder 'Glücksspinnen' (viele Gerüchte kursieren über diese Geschöpfe, aber noch kein Stammesfremder hat sie je zu Gesicht bekommen).

Überhaupt kennen die Tayas jedes Stammes eigene Große Tapams. So sollen einige Utulu-Sippen eine gigantische Hirnkoralle verehren, während bei den Miniwatu die Ahnin **Wapiya** als 'Mutter des Volkes' fast schon göttliche Verehrung im eigentlichen Sinne genießt.

DIE GROSSEN SATUUL

Den Herren der guten Geister stehen die Gebieter der bösen Geister gegenüber, sie werden 'Große Satuul' genannt. Der unbestritten größte und fürchtbarste Satuul ist die **Nachtschwarze Herrin**, deren Name nur wenigen Schamanen bekannt ist und der nicht laut ausgesprochen werden darf. Den Tayas vieler Waldinsel-Stämme zufolge ist ihr Reich das tiefe und unergründliche Meer voller Ungeheuer und Gefahren, doch des Nachts kann sie ihre Schrecken auch an Land senden. Darum sind die amphibischen Alligatoren ihre Geschöpfe, und wer ihnen zum Opfer fällt, dessen Tapam wird von ihnen verschlungen und verwandelt sich in einen Satuul.

Die Nachtschwarze Herrin wird oft als die Erz-Rivalin Obarans gesehen, die ihm die Farben seiner Macht rauben will: Das ist der Grund, weshalb Tote bleichgraue Haut bekommen, und das Yaq-Hai (siehe Kasten) gilt als ihre gefährlichste Waffe. Nicht wenige Waldinsel-Utulus munkeln darum, dass die Blasshäute, die zudem über das Meer reisen, ganz offenkundig zu den Dienern der Nachtschwarzen Herrin zählen. Neben der Nachtschwarzen Herrin sind kaum weitere Große Satuul bekannt, die nicht bereits gebannt wurden (andererseits werden auch fremde Götter oft unter die Großen Satuul gerechnet). Ein Taya der nördlichen Stämme berichtet von **Burdaq**, einem mächtigen Widersacher Kamaluqs, der jedoch schon vor Urzeiten vom Göttlichen Jaguar seines Tapams beraubt wurde; das Meeres-Ungeheuer **Tschomatachap** ('schwarz-frisst-Berg') wurde angeblich von Kucanha, dem Urahn der Darna, besiegt; und der Spinnenkult der Keke-Wanaq sieht in Skorpionen die Sendboten eines Großen Satuuls, der mit deren Hilfe aus seinem Gefängnis ausbrechen will. Gefürchtet wird auch **Anpa-Tonku** ('giftig-starker-Geist'), der weiße Panther, der die Lykanthropie unter die Waldmenschen getragen haben soll.

DIE GROSSEN TABUS – HEILIGE ORTE DER WALDMENSCHEN

Eine der wesentlichen Grundlagen des Glaubens der Waldmenschen ist das **Tabu** ('ewig nicht nähern' oder 'ewiges Verbot'), ein überliefertes Verbot, ein Gebiet zu betreten, ein Ding zu berühren oder zu benutzen, eine Handlung auszuführen, über einen Sachverhalt zu sprechen oder dergleichen. Charakteristisch ist dabei die Ausdehnung auf alles, was mit dem Tabuisierten zu tun hat.

Die Waldmenschen kennen eine Handvoll uralter 'Großer Tabus', die

DAS YAQ-HAI

»Dass die Mohas die abgeschlagenen Häupter ihrer Feinde zu Schrumpfköpfen – so genannten Zanzas – zu verarbeiten pflegen, ist den meisten Bürgern unseres Reiches bekannt; sind diese grausigen Trophäen doch in letzter Zeit zu beliebten Sammlerstücken geworden, eine arge Unsitte, meiner Meinung nach. Dass der mohische Brauch jedoch guten Grund hat, dessen ist sich kaum einer bewusst. In den Leib eines erschlagenen Waldmenschen, und seltsamerweise nur in einen von diesen, fährt bisweilen ein grausamer Dämon ein, den sie Yak-Hai nennen. Zunächst ist dem Toten nichts anzumerken, außer, dass Aasfresser und Maden den Leichnam meiden. Doch sobald die Verwesung einsetzt, geschehen grausige Dinge.

Der Leichnam setzt sich urplötzlich kerzengerade auf und springt behände auf seine Füße. Die Haut hat inzwischen eine gräuliche Farbe angenommen. Die Haare fallen zum Teil aus oder kleben in verfilzten Strähnen am Schädel. Die Augenhöhlen, das Schrecklichste an der ganzen Kreatur, sind mit einem kränklich gelb leuchtenden Pilzgeflecht gefüllt, weswegen diese Wesen auch blind umherstreifen – doch Vorsicht, ihre dämonischen Sinne sind schärfer als die einer hungrigen Raubkatze. Die Nase zuckt ständig, nach Beute witternd. Aus dem Mund, eingefroren in dem bösartigsten niederhöllischen Grinsen, das je ein Sterblicher erblickt hat, schießt immer wieder eine überlange, blutrote, speicheltriefende Zunge, um sich langsam wieder hinter die Reihen zersplitterter Zähne zurückzurollen. Die Hände, zu Klauen verkrümmt, hacken ziellos in die Luft.

Das Gespenstischste an diesen Wesen ist wohl die Lautlosigkeit, mit der sie jagen. Kein bedrohliches Knurren, kein wütendes Zischen entfährt ihren Kehlen, kein Ästchen knackt, kein Laub raschelt unter ihren leisen Sohlen – und ehe du dich versiehst, haben sich schon stahlharte Krallen in deine Kehle gebohrt, um dir die Gurgel zu zerfetzen.

So scheint es auch, dass das einzige, was diese Kreaturen am Leben – oder besser: Unleben – hält, ihr unendlicher Hass auf alles Leben ist, und ihre Lust zu töten, zu töten und wieder zu töten. Manchmal schnell wie ein Pfeilschuss, manchmal langsam wie Satinavs Ewigkeit, um sich an des Opfers verzweifelten Schreien zu weiden.

Gerüchte, denen ich wohl Glauben schenken mag, besagen, dass schon so manche Sippe der Mohas diesen unirdischen Mördern aus dem Schatten zum Opfer fiel und dass so mancher alananische Sklavenjäger, der leichtes Spiel mit dem einsamen Waldmensch zu haben glaubte, die letzte Überraschung seines Lebens erlebte.

Kaum etwas vermag einen Yaq-Hai aufzuhalten. Mühelos reißt sich die Bestie einen Speer aus der Seite, während sich die Wunde bereits wieder, aufs grausigste wuchernd, schließt. Solltest du jemals einem begegnen, vertraue lieber dein Leben deinen Beinen an.

Allerdings scheinen sich die Dämonen nur begrenzte Zeit auf Dere halten zu können, danach brechen sie in sich zusammen und hinterlassen nur einen Haufen eklen Unrats und Schleims. Wie lange sie hier zu verweilen vermögen, können dir auch die Brabaker Beschwörer nicht sagen.

Die Mohas haben, den Göttern sei Dank, eben im Zunähen der Augen, der Ohren, der Nasenlöcher und des Mundes einen Weg gefunden, den von Los und Kamaluq verfluchten Kreaturen das Eindringen in unsere Welt zu verwehren.«

—Schriftrolle aus der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem, etwa 950 BF, Urheber unbekannt

bestimmte Gebiete betreffen. Sie (und vor allem ihre Schamanen) sehen es als ihre heilige Aufgabe an, diese Orte zu bewachen – sowohl um das Eindringen von Fremdem wie auch das Ausbrechen von Gefangenem zu verhindern.

Vermutlich handelt es sich bei den meisten großen Tabus um Stätten,



an denen großes Unheil bewacht werden soll. Doch ist das Verdrängen und Vergessen belastender, schrecklicher Erfahrungen ein wichtiger Teil des Tabus, weshalb wohl nur noch die Hochschamanen selbst wissen, was sie dort bewachen.

Das Wesen des Tabus macht es möglich, dass die Großen Tabus trotz ihrer Gefährlichkeit Zentren des Glaubens und als heilige Stätten zu betrachten sind. Dem legendären Häuptling Manaq gelang es vor fast 400 Jahren durch die Einigung der Waldmenschenstämme des Festlandes, die Hoheit über die einzelnen Heiligtümer unter den Stämmen zu regeln. So haben die Mohaha die Aufgabe, den Tempel der Roten Jaguare von **Gulagal** zu bewachen, eine fünfstufige Pyramide, gesäumt von 20 bronzenen Jaguar-Statuen, in der der *Kessel des Lebens* aufbewahrt wird. (Näheres zu diesem Artefakt finden Sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.) An Gulagal ist zudem das mächtige Tabu Manaqs gebunden, das es strengstens verbietet, mit Nicht-Waldmenschen über die Geheimnisse dieses Ortes zu sprechen.

An der Westseite des Regengebirges findet sich auf dem Gebiet der Oijaniha das heilige Tal **Kun-Kau-Peh**, wo in den Ruinen einer uralten Stadt die Geisterspinne Takehe lebt. Jeder Waldmensch, der auf dem Weg zur Hoch-Schamanin Take-Ca ins Kun-Kau-Peh ist, zeichnet sich eine rote Spinne auf die rechte Schulter. Dem Tabu zufolge hat er damit überall freies Geleit und muss auch selber Feindseligkeiten unterlassen.

Die Anoia wiederum hüteten schon vor den Zeiten Manaqs das Tabu von **Gron'gu'mur**, einer etwa eine Meile langen Schlucht, an deren Ende eine Höhle liegt. Dieses Tabu zählt zu den unheimlichsten überhaupt (Magier vermuten dort dämonische Präsenzen und offene Sphärentore) und wird angeblich von Kamaluq selbst bewacht.

Die Napewanhas hüten schlussendlich das Tabu von **H'Rabaal**, doch ist zu vermuten, dass noch fast ein Dutzend weiterer Großer Tabus im Dschungel Süd-Aventuriens verborgen liegen.

Ebenfalls zu den Großen Tabus zählen die **Toteninseln** der Waldinsel-

Utulus, deren größte Ibekla und Ibonka sind. Die Angst vor dem Tod ist bei diesen Insulanern so groß, dass sie sich den Toteninseln nicht einmal nähern und sogar nur selten gegen weiße Eindringlinge vorgehen (Kapitäne auf Entdeckungsfahrt haben für diese menschenleeren Massengräber daher die Bezeichnung 'Gespensterinsel' geprägt).

KINDER DER SONNE – DER GLAUBE DER WALDINSEL-UTULUS

Der Glaube vieler Utulu-Stämme der Waldinseln stellt eine Besonderheit in der Glaubenswelt der Waldmenschen dar, da sie nicht Kama-luq, sondern den Sonnengott **Obaran** als oberste Gottheit verehren. Laut ihren Tayas lebte ihr Volk einst in Obarans Sonnenreich. Es war aber soviel Licht dort, und Obarans Gaben waren so reichlich, dass ihre Ahnen alle Sorgen ablegten und damit auch die Wachsamkeit aufgaben. So gelang es der **Nachtschwarzen Herrin**, der Gebieterin der finsternen Meerestiefen (siehe S. 164), sie in ihr lichtloses Finstermeer zu reißen, wo sie lange dahinvegetierten, ehe ihnen die Flucht gelang. Doch nun konnten sie nicht mehr zu Obaran zurück, sondern mussten der Sonne den Rücken kehren und gelangten so in ihre neue Heimat. Die *Tschopukikuhas* kennen ähnliche Tayas, die aber nicht

DIE RELIGION DER SKLAVEN

Unter den versklavten Waldmenschen gibt es so viele 'Religionen' wie Plantagen. Welche Glaubensausübung erlaubt ist, hängt davon ab, welcher Philosophie der Plantagen-Herr folgt, um Ruhe und Disziplin unter seinen Sklaven zu halten. Das Spektrum reicht dabei von der (vor allem im Einflussbereich von Al'Anfa üblichen) zwanghaften 'Bekehrung' zum Boron-Glauben über das Verbot jeglicher Religion bis hin zur völligen Freizügigkeit, sofern keine Gefährdung für Leib, Leben und vor allem Profit des Sklavenhalters besteht. Offiziell glauben die Sklaven das, was der Herr ihnen erlaubt, aber hinter seinem Rücken sieht das bisweilen ganz anders aus. So sind viele Misch-Religionen aus Boron-Verehrung und überlieferten Fragmenten des Kamaluq-Glaubens entstanden, angereichert durch ein wenig Zauberei einiger Magiedilettanten, die sich dann als 'Plantagen-Schamanen' aufspielen.

So unterschiedlich die Glaubensausrichtungen auf den verschiedenen Plantagen auch sein mögen, alle kennen einen Heilsbringer: den *Großen Baccamaq*, einen direkten Nachfahren Manaqs, der eines Tages kommen und alle Sklaven befreien wird.

DER SONDERWEG DER CHIRAKAH

Bei den Chirakah hat der Zwölfgötterglaube, besonders der Tsa-Glaube, die alte Religion verdrängt beziehungsweise überlagert: In ihren Tayas hat nicht Kamaluq, sondern Tsa die Menschen aus Maismehl geschaffen, und Fleischverzehr und Gewalt sind *tabu*. Die magische Tradition des Schamanismus besteht jedoch im Verborgenen weiter. Halblegal und von der Obrigkeit beargwöhnt (ähnlich wie Hexen im Mittelreich) heilen und exorzieren dörfliche Schamanen an Ritualplätzen, die sie mit Heiligenbildchen und Tempelkerzen ebenso dekorieren wie mit schamanistischen Federn und Fetischen. Sie rufen Efferd an, wenn sie den Regentanz aufführen, bringen Praios Rauchopfer, damit die Steuern nicht erhöht werden, und geleiten die Tapams der Verstorbenen "zu Tsa in das Land am anderen Ende des Regenbogens". Was ihnen an der neuen Religion nützlich erscheint, das übernehmen sie und verbinden es mit bewährter Überlieferung – ganz im Sinne Tsas, könnte man sagen.

MEISTERINFORMATIONEN: OBARAN

Der folgende Kasten enthält brisante Hintergrundinformationen über die Herkunft der Utulus und das Abenteuer **Schlacht in den Wolken** und sollte deshalb nur vom Spielleiter gelesen werden.

»Es war einmal vor vielen Jahren der Goldschopf Ranabo, der voller Zuversicht war und auf Windstreif und Sonnenstrahlen reiten konnte. Eines Tages sprach die fröhliche Morgensonne zu ihm: "Schau, Ranabo, dort unten liegt das Land Ombango. Seine Menschen sind soeben erwacht. Sie wissen nicht viel von der Welt und ihren Dingen. Willst du nicht gehen und sie belehren, bevor es böse Wesen tun?"

Ranabo nahm die leichte Aufgabe an und sprang freudig von Stern auf Berg, auf Palme und auf die Hütten der Menschen. Er lehrte sie, die Sonne, das Licht und die Zeit zu achten und alles lief wohl unter seiner Hand. Doch eines Tages erblickte er Lutu, die schönste der Menschen des sonnigen Ombangos, und sie erkannten einander. Über seine Liebe zu Lutu vergaß Ranabo jedoch all seine Aufgaben. Die Menschen begannen, unordentliche Dinge zu tun, Zauberei zu wirken und Ranabo als ihren Gott anzubeten und seine Kinder mit Lutu als Könige.

Dies konnte sich die Schwarze Tochter, Herrin des kalten Meeres, zunutze machen und die Menschen verführen. Sie lockte die Sorglosen in ihr kaltes Reich, bis kein Mensch mehr in Ombango lebte. Da verbrannte die zornige Mittagssonne Ranabo fast und Lutu ganz und zeigte ihm, was er getan hatte. Sie verwandelte Ranabo in einen einfachen Menschen. Er solle erst wieder ein Goldschopf sein, wenn er alles wieder gut gemacht hätte. Ranabo stieg hinab ins Reich der Schwarzen Tochter, tötete Dämonen und wies den Menschen mit einer Trommel den Weg aus der Tiefe.

Doch sie fanden nicht mehr nach Ombango zurück und siedelten stattdessen auf den bewachsenen Schädeldecken von toten Riesen, die aus dem Meer ragten. Fortan hatten sie große Scheu vor der See,

obwohl sie sich zurück in ihre alte Heimat sehnten. Ranabo aber wurde nicht wieder zurückverwandelt, denn die Sonne glaubte, er habe noch nicht genug gebüßt. So zieht Ranabo auch heute noch umher, bis ihm irgendwann die milde Abendsonne wieder verzeiht.«

—die Geschichte von Ranabo, erzählt vom Greifen, dem entrückten Herold der Praioskirche, 1027 BF

Die Tayas der Utulus sind näher an der Wahrheit, als man glauben mag: Tatsächlich war Obaran, den sie als Gott verehrten, ein Fürst der Greifen, der vor 4.000 Jahren von Praios in ihre Heimat Uthuria geschickt wurde, um sie den wahren Glauben zu lehren. Obaran gab seiner Gefiederkrone Menschengestalt und stieg nach Uthuria herab, um den dunkelhäutigen Menschen die Lehren Praios' nahezubringen. Doch als die Liebe zu der Menschenfrau Lutu in Obaran entbrannte und er darüber seinen göttlichen Auftrag vergaß, nutzte die Erzdämonin Charyptoroth dies, um die Vorfahren der Utulus in den Tiefen des Meeres zu versklaven.

Praios verbrannte Lutu im Zorn und sandte Obaran in die Tiefe, der mit den Klängen einer Trommel die Utulus aus dem Meer und auf die Waldinseln führen konnte. Doch sein Frevel war noch nicht vergeben, und so verdammt ihn Praios dazu, in Menschengestalt weiter auf Dere zu wandern, während sein Greifenleib in der Schwarzen Sichel ruhte. In dieser Gestalt wurde er als der Greif zum Herold der Praios-Kirche und obersten Ucuriat (siehe Seite 43ff.).

Erst, als sein Leib im Jahre 1027 BF getötet wurde (siehe das Abenteuer **Schlacht in den Wolken**), vergab Praios ihm und gewährte ihm wieder Zugang zu den alveranischen Gefilden, um ihn schließlich ein letztes Mal auszusenden. Obaran opferte sich in der Schlacht in den Wolken über Gareth.

von Obarans Sonnenreich, sondern von Kamaluqs dampfendem Dschungel berichten.

Obaran, der mächtige Sonnenvater, ist in diesem Glauben der Herr aller großen und kleinen Geister. Über ihn wird nur wenig erzählt, doch allgemein sieht man ihn als gütigen Hochhäuptling, der seinen Kindern ihre Sorglosigkeit und die Flucht aus seinem Sonnenreich vergeben hat. Unermüdlich kämpft er gegen alle Satuul und bösen Nipakau. Als sein Symbol und König der Tiere betrachten die Waldinsel-Utulus ebenfalls den Jaguar, dessen Fellzeichnung sie an die zahllosen Augen des allsehenden Obaran erinnert. Er ist aber auch Vater der Flammen, Braun und Schwarz sind seine Farben der Macht und der Ebenholzbaum ist ihm heilig.

Denn nur der Sonnenvater selbst vermag mit seiner Hitze den Utulus ihre kraftvolle, schwarze Hautfarbe zu verleihen – weshalb die Utulus großes Misstrauen gegenüber all jenen hegen, die eine helle

Haut besitzen. Der Name Obaran lässt sich in etwa mit 'sehr guter Boden' oder 'gute Heimat' übersetzen. Die genaue Bedeutung ist jedoch unklar und möglicherweise auf eine heute unbekannte Sprache zurückzuführen.

Die obersten Schamanen des Obaran-Glaubens sind **Schetento** ('Sonnensohn') und **Schehaiya** ('Sonnenbruder'), wobei auch hier nicht sicher ist, ob es sich um Titel oder besonders langlebige Individuen handelt. Über das tatsächliche Ausmaß ihrer Kräfte ist wenig bekannt, doch gelten sie den Utulus der Ziminseln bzw. auf Sukkuvelani als von Obaran gesandte Herrscher.

Da vergleichbare, fast gottgleiche Verehrung allerdings nirgendwo sonst bei den Waldmenschen üblich ist und gerade in ihrem Herrschaftsbereich die größten Toteninseln der Utulus liegen, ist anzunehmen, dass Schetento und Schehaiya die gewaltigen Tabus von Ibekla und Ibonka hüten.

DIE SCHAMANEN DER WALDMENSCHEN

Der Schamane, Mediziner oder Geisterseher ist bei den Waldmenschen eine der wichtigsten Persönlichkeiten der Sippe und in der Regel dem Häuptling fast gleichgestellt. Das Wort *Schamane* ('Erde-machen-gelb') stammt sogar ursprünglich aus dem Mohischen und bezieht sich auf eine Hautfarbe, die aus hellem Lehm gewonnen und der Reise in die Geisterwelt vorbehalten ist. Mittelländer haben es verallgemeinernd auch auf die rituellen Professionen anderer Kulturen übertragen.

Mediziner hingegen ist eine Schöpfung der 'Blasshäute' und spielt auf die legendären Heilkünste an, die den Schamanen der Waldmenschen zugeschrieben werden – zumal diese gerne jedes Mittel und jedes Ritual zu guten Zwecken als 'Medizin' bezeichnen.

Nur Schamanen können Ahnengeister befragen, nur diese die höheren Nipakaus, nur diese die höchsten und nur diese schließlich Kamaluq. Genau gesagt hat diese Hierarchie unendlich viele Stufen, obwohl das kaum ein Schamane so formulieren würde. Daher erfordern alle Un-

ternehmungen, in die viele Geister verwickelt sind (oder sein könnten), seinen geistigen Beistand. Und da alle Lebewesen, ja, selbst unbelebte Dinge, von einer Seele, ihrem Nipakau, besessen sind, schließt das natürlich fast alle Tätigkeiten einer Waldmenschensippe mit ein.

Oft werden Geister sogar um Erlaubnis gefragt oder um Vergebung gebeten, wenn ein Waldmensch einen Gegenstand benutzt, ein Tier erjagt oder eine Pflanze erntet. Aus diesem Grund kann ein Schamane auch den Willen des Häuptlings brechen, indem er behauptet, die vom Stammesoberhaupt gewünschte Handlung würde gegen den Willen der Geister verstoßen.

Mehr zur Ausbildung und Initiation der Waldmensch-Schamanen finden Sie in **Wege der Zauberei** auf den Seiten 333f.

ERSCHEINUNG

Von großer Bedeutung für einen Medizinmann ist es, asymmetrische Kleidung und asymmetrischen Schmuck zu tragen, was den gleichzeitigen Aufenthalt des Schamanen in zwei Welten symbolisiert.

Ein anschauliches Beispiel könnte etwa so aussehen: ein Hosenbein aus Jaguarfell links, Bastschnüre mit Tigermuscheln rechts, Armbänder aus Jade rechts, kunstvolles Lulua (Hautbild) bis über die linke Schulter, einen Krokodilzahn durch den rechten Nasenflügel, bunte Vogelfedern im Haar, rechts rot und links gelb – all das ist ein sichtbares Zeichen dafür, dass der Mann sowohl in der Welt der Krieger (rechts) wie in der der Geister (links) zuhause und stark ist (Tiergewänder bedecken dementsprechend stets nur die linke Körperhälfte). An seiner Knochenkeule kann man auch erkennen, wo sich der Medizinmann gerade aufhält, denn der Wechsel von der rechten in die linke Hand ist wichtigster Teil jeden Rituals und markiert den Übertritt in die Geisterwelt.

Die Bandbreite ausgefallener Ritualgegenstände ist unermesslich groß, besonders hervorzuheben sind jedoch die Wahrsageschalen der

БЕКАПТЕ WALDMENSCHЕН-SCHАМАНЕН

Die bedeutendsten Schamanen der Waldmensch sind zugleich die Hüter der Großen Tabus, allen voran der **Tonko-Tapam** ('Schlafen-Seele') als oberster Wächter des Jaguar-Tempels von Gulagal. Seit Manaq, der vor fast 400 Jahren die Festlandstämme einte, wird dieses ehrenvolle Amt von den Mohaha gestellt und kommt in seinem Ansehen dem eines Hoch-Schamanen aller Waldmenschens zu mindest recht nahe. Sein direkter Einfluss beschränkt sich jedoch auf seine Tabuzone und einige Stämme der Mohaha. Derzeitiger Tonko-Tapam ist **Bohantopa**, seit er im Jahre 1017 BF den Tempel nach einer vorübergehenden Entwei hung durch Borbarad zurückeroberte. Seine erstaunliche Begabung als Traumreisender zeigte sich schon kurz nach seiner Geburt, an die sich der Schamane sogar noch erinnern kann. Manaq selbst soll einigen Legenden der Waldmenschens zufolge vor seinem Tod sein Tapam geteilt und weitergegeben haben. Es heißt, wenn dereinst die Nachfahren dieser Tapamträger ein Kind zeugen, werde der große **Baccanaq** als Erbe Manaqs die Waldmenschens aus der Sklaverei in die Freiheit führen.

Die Hüterin des Tabus von Kun-Kau-Peh ist nur unter ihrem Titel **Take-Ca** ('ewig-Spinne-Frau' oder 'Geisterspinne-Schwester') bekannt, wiewohl eine der zahlreichen Legenden rund um ihre Person von einer einzigen, unsterblichen Schamanin spricht. Jedenfalls stammt sie aus den Reihen der Oijaniha und ist (nach der Einnahme bestimmter Rauschkräuter) in der Lage, geistigen Kontakt zu der Geisterspinne Takehe herzustellen. Die Take-Ca ist jedoch weit mehr als eine machtvolle Wächterin, denn ihre prophetischen und heilenden Kräfte sind weit gerühmt und werden von Waldmenschens aller Stämme in Anspruch genommen.

Tocamuyac. In diese wassergefüllten Holzschalen wirft der Schamane mehrere schwimmende Symbole, deren treibende Bewegung auf der Wasseroberfläche dann Erkenntnisse über den Willen der mächtigen Wassergeister ermöglicht.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Welche Gebote und Verbote ein Medizinmann zu beachten hat, bestimmen vor allem die Tabus und Tayas seines Stammes und seiner Sippe. Im Gegensatz zu den Bräuchen anderer Kulturen ist der Schamane der Waldmenschens allerdings nicht für die Überlieferung von Tabus und Tayas verantwortlich, die ebenso wie die Sorge um die Einhaltung dieser Traditionen von der ganzen Sippe getragen wird.

Der Schamane ist jedoch der einzige, der sich überhaupt näher mit einem Tabu und seinem Umfeld befassen darf (bzw. es überhaupt wagt). Das heißt freilich nicht, dass er sich über Tabus hinwegsetzen kann, doch zwingt ihn die Erfüllung seiner Pflichten bisweilen zum Umgang mit tabuisierten Dingen oder dem Betreten von Tabuzonen.

Da keine Kultur das animistische Weltbild derart verinnerlicht hat wie die Waldmenschensstämme, kann der Aufgabenbereich eines Medizinmanns praktisch kaum eingegrenzt werden. Zu seiner steten Sorge um das Wohl jedes einzelnen Sippenmitglieds gehört in erster Linie die Betätigung als Heiler (ob mit Zauberei oder überlieferten Kräutermixturen), der Kontakt zu den Ahnengeistern und die Bannung böser Geister, oft auch vorbeugend wie beim Austreiben der Nipakaus getöteter Tiere (um zu verhindern, dass diese rachsüchtig dem Jäger nachstellen).

Über all dem steht jedoch stets der sorgsame Umgang mit den ewigen Geistern, den guten Tapams und bösen Satuuls. Der Medizinmann hat dafür zu sorgen, dass einerseits die Tapams seiner Sippenangehörigen keinen Schaden nehmen und nach deren Tod ihre Reise ins Reich hinter der Sonne antreten können, andererseits seine Sippe keinen Schaden durch Satuuls nimmt – und da diese unsterblich sind, dürfen sie nicht einfach vertrieben werden, sondern müssen eingekerkert und in einer Tabuzone auf ewige Zeiten bewacht werden. Die Abwendung von Gefahren durch die Formulierung neuer Tabus (das kann von der Tabuisierung eines Gegenstandes oder einer Handlung bis zur Errichtung neuer Tabuzonen reichen) ist wegen ihrer großen Bedeutung aber stets das allerletzte Mittel.

Zitate

»Höre: Der Großvater deines Großvaters kam letzte Nacht zu mir und sprach: ...«

»Dagegen kenne ich keine Medizin – es muss Tabu werden.«

»Die Geister sind allzeit bei mir. Eure Götter aber sind fern.«

RITUALE DER WALDMENSCHЕН-SCHАМАНЕН

Alle bekannten schamanistischen Rituale sind im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 153 bis 166 beschrieben; Hinweise zu Ritual-Hilfsmitteln und Hilfsfertigkeiten der Waldmenschens-Schamanen finden Sie in **WdZ** auf Seite 334.

I: Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen

II: Aufmerksamster Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Stimme des Nipakau, Tabuzone

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Schlangengeist, Tauschplatz

IV: Herz des Tieres, Regentanz, Schlangenfluch

RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÄHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich

III: Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge

IV: Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

RITUALE DER UTULU-SCHAMANEN

I: Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen

II: Aufmerksamster Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Stimme des Nipakau, Tabuzone

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Schlangengeist

IV: Herz des Tieres, Regentanz, Schlangenfluch

RITUALE DER HOCHSCHAMANEN

III: Fluch der Verwirrung

RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÄHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich

III: Adlerschwinge, Halluzination, Invocatio Minor, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft

RITUALE DER TOCAMUYAC

I: Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen

II: Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Reinigen des Wassers, Stimme des Nipakau, Zeichen setzen

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Tauschplatz

IV: Hairuf (Wolfsruf)

RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÄHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich

III: Adlerschwinge, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft

MIRAKEL UND

LITURGIEN DER HOCHSCHAMANEN

Für die karmalen Fähigkeiten der Hochschamanen gelten grundsätzlich die gleichen Randbedingungen wie für Geweihte der alveranischen Götter. Näheres hierzu finden Sie auf den Seiten 288f.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, KO; *Gefahreninstinkt, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnschärfe, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fährtensuchen, Orientierung, Wettavorher-sage, Wildnisleben*

Mirakel-: *Betören, Falschspiel, Überreden (Lügen)*

LITURGIEN

Grad I: Göttliches Zeichen, Kleines Tabu, Objektsegen

Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Auge der wartenden Seelen, Objektweihe, Weihe der letzten Ruhestatt

Grad III: Heilung des Tapams, Kamaluqs Unerbittlicher Speer, Purgation, Tabu, Visionssuche

Grad IV: Bann der Geisterkräfte, Erlösung des Tapams, Indoktrination, Kamaluqs Fluch, Ordination

Grad V: Ewiger Wächter, Großes Tabu, Konsekration, Obarans Bannstrahl

GESCHWISTER DER WÖLFE – DIE GLAUBENSWELT DER NIVESEN

»Das Zeichen von Madas Schande stand hoch am Himmel, bereits fast ganz gerundet. Lakki fühlte jenen Zorn, jene Ohnmacht, jene Furcht in sich aufsteigen, die sie um Vollmond immer überkam. Sie rief die Kraft der Wölfe zu diesen Zeiten ungern an, doch mit diesem Ritual war das etwas anderes – alles, was sie tun musste, war dem Zorn freien Lauf zu lassen: dem Zorn des Wolfes in ihr.

Hastig kämpfte sie sich durch den hohen Schnee zu der Lichtung, die sie für das Ritual auserwählt hatte, und legte sorgsam ihre Waffen um sich herum aus. Sie schaufelte den Schnee fort, um eine Feuerstelle freizulegen, schichtete das mitgebrachte Holz auf und entzündete es aus dem Feuer-topf, in dem eine muntere Flamme brannte. Den Feuerpfopf stellte sie ab-seits – nicht dass von dem Geist der Kekkääle etwas ihr Ritual störte. Nun musste sie sich beeilen!



Sie verteilte Karenfett und Asche auf ihrem Gesicht, um sich die heilige Wolfsmaske aufzumalen – das Zeichen, mit dem sie ihre menschliche Seite für eine Zeit lang verbannte, um ganz Wölfin zu werden.

Wild raste das Herz in ihrer Brust. Hoffentlich war es noch nicht zu spät; hoffentlich konnte ihre Sippe die Südländer hinhalten, bis sie zu Hilfe kommen konnte. Die Südländer waren zu gierig, und die Karenherde der Sippe zu groß.

Schwer atmend griff Lakki nach ihrem Dolch und zog ihn mehrfach durch die Flammen des Feuers. Dabei grollte sie: »Großer Gorfang, Vater der Wölfe und der Menschen! Sieh auf dies Madakind herab und tilge die Schande aus seinem Leib! Erblicke nicht den Menschen in mir, sondern lass mich Wolf sein! Senke deinen kalten Zorn in meinen Geist, lasse mich nicht Freude noch Leid, nicht Liebe noch Schmerz fühlen!«

Tief schnitt Lakki in ihren Arm. Ihr Blut tropfte in den weißen Schnee, und sie benetzte ihre Waffen mit ihrem Blut. Die Farben der Flammen schienen zu flackern, für winzige Augenblicke zwischen rot und grau zu wechseln.

Dann benetzte die Wolfsschamanin ihre Brust mit dem Blut, direkt über dem Herz. Lakki fiel das Atmen schwer, und die Gliedmaßen fühlten sich an, als seien sie in trocknendes Harz gegossen. Erschöpft sank sie in den im Schnee und wartete, während der Zorn des Großen Wolfes über sie kam. Doch es war nicht die besinnungslose Wut des tollwütig schäumenden Tieres, die über sie kam. Sie spürte gar nichts, als sei ihr Körper taub, ihr Geist bereits tot, nichts in der weiten Tuurundar mehr wichtig für sie. Flüchtig kreuzte das Gesicht ihres einen Winter alten Sohnes ihre Gedan-ken – doch auch bei dessen Anblick empfand sie nichts.

*Ruhig erhob sie sich, sammelte ihre Waffen ein und machte sich auf den Weg. Gorfang würde ein würdiges Blutopfer erhalten.»
—aus einem semi-authentischen Roman von Kekä Breitensiepen über seine unerfüllte Liebe zu einer Nivesen-Schamanin*

DER GLAUBE DER NIVASEN FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Himmelswölfe Liska, Gorfang

Weitere Götter: Himmelswölfe Grispelz, Reißgram, Rotschweif, Firngrim, Arngrim, Rangild, Rissa, Tongja, Ranik

Geister: Kekkääle (Feuergeister, verzehren Dinge), Fienlauki (Wintergeister, die dem Boden und den Menschen die Kraft entziehen), Gabetaj (Luftgeister, entreißen dem Boden die Pflanzen), Uonii (bringen das Wasser zum Fließen), Juajok (Erdgeister, lassen Dinge zur Erde fallen), Fien-Nikkaa (Wolfsgeister), Taarjuk (Bärengeister), Pirtinaj (Jurtengeister), der Überzählige (Verführergeist)

Schöpfungslehre: Gorfang und Grispelz, das mythische Himmelspaar, gebaren zwei Kinder: einen Menschen und einen Wolf. Lange Zeit lebten Menschen und Wölfe einträchtig beisammen, bis der Mensch Mada die Kinder der Himmelswölfin Liska aus Neid erschlug. Zur Strafe zerpflogten und zerklüfteten die Himmelswölfe das einstmalige flache und fruchtbare Land.

Verbreitung: Nivesen (im ganzen Norden nördlich der Linie Thorwal-Vallusa, besonders im Bornland, der Grünen Ebene, dem Hochland von Riva und dem Svellmland, seltener in Thorwal und im Orkland)

Derische Vertreter: Niejaas (heilige Wolfswesen), Kaskjua (Schamanen, meist Frauen)

Weltliche Aufgaben: Opfer-Rituale, Kontakt zur Geisterwelt, Austreibungen, Bewahrung der Tradition, Toten-Bestattung

Heilige Orte: Nivilaukaju-Stein (Karen-Opferungen an die Himmelswölfe), Liskas Fährte (nahe Walserwacht)

Feiertage: Feste abhängig von der Wanderschaft der Karene, dem Frühlingseinbruch, etc.

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel – die Nivesen fürchten die 'Südländer', die die Traditionen der Himmelswölfe nicht kennen und oft die Geister erzürnen.

Feindbilder: Frevler der Sitten und Gebräuche, Wolfsjäger

Glaubenslehre: Mensch und Wolf sind Bruder und Schwester. Auch wenn Gier und Missgunst sie trennten, sollten sie doch einträchtig leben.

Glaubensziele: Einvernehmen zwischen Menschen und Wölfen, Menschen und Geistern.

Jenseitsbild: die Ewiggrüne Ebene

Bestattungsriten: Verbrennung von Leichnamen, der Rauch trägt die Seele ins Jenseits.

Weltbild: Das Leben ist schwer seit Madas Untat. Der Natur ringt man ab, was man zum Leben braucht. Wer die Geister nicht erzürnt und den Himmelswölfen folgt, wird ein ruhiges Leben führen können.

Selbstbild: Die Nivesen bezeichnen sich als Nivauesä – *wandernde Menschen*. Ihr Selbstbild ist genügsam und bescheiden.

Stärkstes Argument: der Zorn der Geister

Lebensinhalte der Gläubigen: Überleben, die Gemeinschaft der Menschen, ein Auskommen mit den Wölfen

DIE WELTENSCHÖPFUNG

»Am Anfang war das Land einst flach wie ein Fladenbrot und unvorstellbar groß. Die Sommer waren lang, nur für dreißig Tage herrschte die Wintermutter Firngrim. Sie war nicht so unerbittlich wie in heutigen Tagen. Vielmehr bedeckte sie das Land sanft mit Schnee, dass es schlafen konnte, und sie sorgte dafür, dass sich alle Tiere einen fetten Wanst anfraßen. Zu dieser Zeit, am Anbeginn der Welt, gebar das mythische Himmelspaar zwei Kinder, einen Menschen und einen Wolf. Beide wurden von ihren Eltern geliebt und genährt, und der Wolf wärmte den Menschen, während dieser wiederum seinen Brüdern und Schwestern im grauen Pelz die Sprache beibrachte. Nun kam Liska zu den Menschen. Die Sippenführerin Væ nahm sie in ihrer Hütte auf und bat ihren Sohn Mada, seinen Lagerplatz für die Wölfin mit dem silbernen Auge zu räumen. Dieser war sehr empört darüber, dass er einem Tier Platz machen musste. Als er am nächsten Morgen wieder die Hütte betrat, sah er, dass Liska zwei Welpen mit goldenem Fell geboren hatte, und da überkam ihn die Gier. Er griff die Welpen, doch kaum hatte er die Hütte verlassen, begannen sie jämmerlich zu winseln. Mada bekam große Angst und erschlug die Tiere.

Als Liska den Mord entdeckte, sprach sie: "Diesen Tag werdet ihr Menschen nie vergessen."

Dann wandte sie sich um und stieg über den Himmelsturm zum Himmelsgewölbe hinauf. Die Leichen ihrer Kinder legte sie auf die silberne Schale, die sich jeden Abend am Firmament zeigt. Diese wird seitdem Madamal oder gar Madas Schandmal genannt. In jeder Vollmondnacht werden die Nivesen an Madas Verbrechen erinnert, und die Wölfe lassen ihr anklagendes Lied erklingen, wenn sie um Liskas Kinder trauern.

Doch Liska kehrte zurück – mit Gorfang, Rotschweif, Reißgram und den anderen Himmelswölfen. Liska war groß, doch gegen ihre Geschwister oder gar ihren Vater Gorfang war sie winzig wie ein Staubkorn. Die Himmelswölfe fraßen das Land, kehrten die Scholle um und erleichterten sich, wo sie gerade standen. Sie hätten gewiss die ganze Welt zerstört, hätte nicht Liska, die eigentlich im Herzen milde war und dachte, dass nun der Rache genug getan wäre, ihren Vater um Einhalt gebeten. Vom Land aber blieb nur ein kümmerlicher Rest, von Bergen und Seen übersät und selbst auf einer salzigen Brühe schwimmend.«

—aus dem Buch der Schlange von Damiano zu Vålavet, Mentor des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben

So weit eine Version. Möglicherweise kam es auch schon vor Madas Untat zum Bruch zwischen Menschen und Wölfen. Kailäkinnen, der derzeitige Schamane der Lieska-Leddu, berichtet, dass schon das erste menschliche Paar, das direkt von dem mythischen Himmelspaar abstammte, aufgrund seiner unermesslichen Gier seinen vierbeinigen Geschwistern keinen Teil der Jagdbeute gönnte. So wandten sich die Rauwölfe schließlich von den Menschen ab, und es werden erst wieder besser Zeiten kommen, wenn die Wölfe den Menschen vergeben. Welches Körnchen Wahrheit in diesen Erzählungen steckt und welche Variante der nivesischen Urgeschichte näher kommt, werden wir wohl nie erfahren. Unbestritten ist jedoch, dass die Nivesen nicht von einem anderen Kontinent her eingewandert sind und somit zu den Ureinwohnern Aventuriens zählen. Die Feen jedenfalls erkennen vor allem Rothaarige als Menschen und behaupten, sie seien beinahe von Anfang an da gewesen.

DIE VEREHRUNG DER HIMMELSWÖLFE

Regelmäßige Gottesdienste, in denen die Himmelswölfe angebetet werden, kennen die Nivesen nicht, allerdings werden die göttlichen Wesen bisweilen um Beistand angerufen. Ansonsten versucht der Schamane, ständig eine Verbindung zu den göttlichen Wesen und Geistern zu halten. Er erkennt die Zeichen, die sie ihm geben, und ihm obliegt deren Interpretation, seien es nun Besonderheiten im

Verhalten der Karene, auffällige Moosfiguren an Bäumen oder Wollenbilder. Oftmals sind auch Wölfe die Überbringer göttlicher Botschaften. Lediglich zu Beginn und am Ende der frühjährlichen und herbstlichen Wanderungen werden den Himmelswölfen in einer Zeremonie Opfer dargebracht: Karene oder erjagtes Wild, das dann von irdischen Wölfen verzehrt wird. Der Schamane bittet um Schutz für

die bevorstehende Reise, oftmals verbunden mit einem Opfer-Versprechen, das nach der sicheren Ankunft eingelöst wird.

Nur selten erbittet sich ein Nivese Beistand von einem Himmelswolf, denn die Angst vor den göttlichen Wesen sitzt tief. Dies zeigt sich in einigen Eigenarten der Nivesen, von denen kaum ein Aventurier weiß, ob sie tatsächlich alle ins Reich des Aberglaubens gehören. So ist für die Steppen-Nomaden der Nordstern das Auge Liskas, das die Menschen vorwurfsvoll anstarrt. Auch fürchten die Nivesen die alljährliche Annäherung des Madamals an das Sternbild des Ogerkreuzes im Frühling und Sommer, und sie raten, bei Vollmond nichts anzufassen, das zerbrechlich ist.

DIE HIMMELSWÖLFE

Im Folgenden verwenden wir die gebräuchlichen garethischen Namen der Himmelswölfe, da wir unsere und die Zungen der Leser schonen wollen. Die Nujuka-Namen haben wir in Klammern nachgestellt.

Gorfang (Goauan), der Rudelführer, wird von allen Himmelswölfen am meisten gefürchtet. Er verkörpert Herrschaft und Rache und wird meist nur dann angerufen, wenn eine Untat geahndet werden soll. Zum Beispiel gilt Mord bei den Nivesen als fürchterliches, unvorstellbares Verbrechen, denn im rauen Norden ist ein Leben zu kostbar, als dass man es einfach opfert. So bitten manchmal die Hinterbliebenen des Opfers Gorfang, den Mörder heimzusuchen.

Grispelz (Griekii) ist Gorfangs Gemahlin. Man kann also getrost annehmen, dass beide jenes mythische Wolfspaar, Urvater und Urmutter, sind, die einstmals die ersten Wölfe und Menschen geboren haben. Alle anderen Himmelswölfe sind Kinder der beiden. Grispelz ist gewissermaßen 'die gute Seele' des Rudels und kümmert sich aufopferungsvoll um die Ihren. Für die Nivesen symbolisiert sie zudem Fruchtbarkeit.

Reißgram (Rieinan) ist ein geschickter Jäger und wird dementsprechend um Jagdglück angerufen.

Rotschweif (Rokjok) hingegen ist sehr schlau. "Der gehört auch nicht zu Rotschweif's Rudel", ist eine nivesische Redewendung und umschreibt einen ausgemachten Dummkopf. Rotschweif möchte gerne die Herrschaft seines Vaters brechen, doch dessen rohe Kraft konnte seinen Machtanspruch bisher erhalten. Wenn im Sommer die für den Norden typischen, schweren Gewitter übers Land ziehen, streiten sich nach Ansicht der Nivesen Vater und Sohn.

Firngrim (Fienjei) mit dem weißen Pelz ist die Wintermutter; sie lässt durch ihren kalten Blick Wasser zu Eis erstarren und überzieht jedes Jahr im Herbst das Land mit einer dicken Schneedecke. Der Bruch zwischen Menschen und Wölfen hat ihr Herz zu einem kalten Eisblock werden lassen. Führt sie nun das Regiment, ist sie hart und unbittlich, und wie ihr Vater kennt Firngrim keine Gnade. Wenn ein Nivese im Sterben liegt, sagt man, dass er "Firngrim heulen hört."

Ihre Zwillingschwester **Arngrim** (Fianjei) weckt aber jedes Jahr im Frühling das Land aus seinem Winterschlaf. Sie gebietet im Peraine oder Ingerimm der Wintermutter Einhalt, und ihr warmer Atem taut das Eis und haucht den Pflanzen neues Leben ein. Ihr gelten Gebete in harten Wintern, während Firngrim eigentlich nicht angerufen wird.

Liska (Lieska) ist die Mittlerin zwischen Wolf und Mensch. Zum Glück für die Nivesen ist sie auch Gorfangs Lieblingskind. Ihr Herz ist voller Milde, und sie konnte ihren Vater schon manches Mal besänftigen. Bisweilen nimmt sie die Gestalt einer schlanken, zierlichen Wölfin an und wandelt durchs Land. Dabei ist sie zunächst nicht von den gewöhnlichen Wölfen zu unterscheiden. Tritt man ihr allerdings gegenüber, wird man bald ihres göttlichen Wesens gewahr. (Bisweilen soll auch Gorfang die Menschen heimsuchen, wenn sie sich an seinen vierbeinigen Schützlingen vergangen haben. Allerdings gibt es bisher keinen Überlebenden, der davon berichten könnte.)

Erwähnenswert sind auch noch **Rangild** (Raaukjo) und **Rissa** (Rijaaissa), die ewig Liebenden, die das Pendant zur zwölfgöttlichen Rahja darstellen. Unter ihrem Zeichen werden gewöhnlich nivesische Ehen geschlossen. Ebenso genannt seien **Tongja** (Toauja), die Schönheit und Anmut verkörpert, oder der verspielte **Ranik** (Ruanjik), der die Sonnenscheibe über den Himmel rollt. Die Legenden der Nivesen berichten auch von **Kyrjaka**, einer bösen Wölfin, die von den Himmelswölfen aus der Ewiggrünen Ebene vertrieben und gar mit ihrem Fluch belegt wurde.

Weltoffene Geweihte des Firun und der Hesinde zählen die Himmelswölfe zum Gefolge Firuns und sehen sie unter diesem Aspekt auch als Alveraniare an. Einige sesshafte Nivesen im Bornland verehren neben den Himmelswölfen auch den **Wintermann** Firun – und vor allem seine Tochter **Ifirn** – als einzige der Zwölfgötter.

Mada hingegen gilt den Nivesen als Verkörperung allen Bösen: hauptsächlich Habsucht, Eifersucht, Gier, Mordlust, Zwietracht, Hinterlist und Verrat. Kein Nivese käme auf den Gedanken, Mada anzubeten, und die Zeit von Madas Schande (Vollmond) wird abergläubisch als Unglück bringend betrachtet, so dass keine großen Unterfangen, Vereinbarungen oder Werke zu dieser Zeit begonnen oder fertig gestellt werden. Neuerdings munkeln manche Nivesen, die Eiskönigin Glorana sei eine Wiedergeburt des Mada (ähnliches wird allerdings auch von der uralten Hochelfe Pardona sowie dem Orgott Tairach behauptet, dessen Zeichen der blutrote Vollmond ist).

GEISTER

Neben den Himmelswölfen gibt es noch eine Unzahl von Geistern, die fast in jedem Ding wohnen und die Diener der Himmelswölfe sein sollen. Die drei wichtigsten Arten von Geistern sind die gleichgültigen **Fienlauki** des grimmen Winters, die allen Wesen die Kraft entziehen und deren Mitleid und Aufmerksamkeit die Schamanen erwecken müssen, und die eifrigen **Kekkääle** des Lagerfeuers, die alles verzehren, was sie berühren, und die stets in ihre Schranken verwiesen werden müssen. Die wilden und unberechenbaren **Gabetaj** wiederum hausen in der Luft und entreißen dem Boden – wenn die Juajok nicht aufpassen – die Pflanzen. Außerdem sorgen die Gabetaj auch noch dafür, dass sich Mensch und Karen fortpflanzen. Weiterhin bestimmend für das Leben der Nivesen sind die vom Wesen höchst unterschiedlichen **Fien-Nikkaa**, Wolfsgeister, die von den Himmelswölfen gesandt werden, um den Menschen und Wölfen beizustehen (und die zum Beispiel auch die Seelen von Toten ins Jenseits geleiten), und die **Taarjuk**, die in den mächtigen Bären wohnen und der Inbegriff für Kraft und Mut sind.

Genannt seien hier weitere Geister, die von den oben genannten oft bezwungen werden und deshalb als 'mindere' Wesen gelten. Doch auch sie muss ein Nivesenstamm sich gewogen halten. Dazu zählen die **Juajok**, grimmige und missmutige Kreaturen, die in der Erde wohnen und dafür sorgen, dass alle Gegenstände nicht zum Himmel, sondern zum Boden fallen, oder die **Uonii**, die die Wasser zum Fließen bringen und meist verspielte, aber eigenwillige Wesen sind.

Daneben gibt es noch den **Überzähligen**, einen mächtigen Geist der Verführung, der einsame, nachlässige Hirten überfällt, dessen Kraft sich manche Schamanen jedoch auch zu bedienen wissen (und hinter dem manche Nivesen-Forscher in den Reihen der Hesinde-Kirche den Namenlosen vermuten).

Vor ihm kann letztendlich nur eine **Pirtinaj**, ein freundlicher, weiblicher Jurtengeist, schützen. Diese Pirtinaj bewahren die Bewohner der jeweiligen Behausung vor allerlei Gefahren. Um sie bei Laune zu halten, opfert man ihnen immer wieder hübsche Kleinigkeiten wie Spielzeug oder Schmuck.

Die Schamanen versuchen, die Geister, die ihnen wohl gesonnen sind, dazu zu bringen, sie zu begleiten. In einem Feuertopf zum Beispiel können sie eine Kekkääle über die ganze Reise hinweg gut

speisen (was gleichzeitig das Feuer am Leben hält). Der Fien-Nikkaa, der ihnen einmal einen Wunsch gewährt hat, wird mit Gaben und Gesängen gewogen gehalten. Doch diese Wolfsgeister (die oft Namen haben, die sie den Schamanen mitteilen) sind 'ihrer' Sippe ohnehin meist treu ergeben. Eine Fienlauki verschließt sich den Nivesen im

Regelfall – ein Wiedersehen gibt es hier nur, wenn die Sippe zu dem Wohnort des Geistes zurückkehrt. Die Gabetaj dagegen reisen oft mit den wandernden Sippen – sehr zu deren Ungemach, sind sie doch wild und unbezähmbar. Und sie rächen sich gerne, wenn sie übersehen werden.

TUUNDARAR UND NIVALEIKEN – WELT UND GEISTERWELT

Tuundarar ('die Gesamtheit aller Steppen') ist die Welt, die die Nivesen kennen – und sie bezeichnen damit Aventurien, auch wenn die wenigsten Nivesen jemals weiter als bis nach Gareth gekommen sind.

Tuundarar ist das von den Himmelswölfen für ihre Wolfs- und Menschenkinder erschaffene Land, das früher so paradiesisch war wie die *Ewiggrüne Ebene* (siehe unten), nach Madas Frevel jedoch von den Himmelswölfen verwüstet wurde, so dass die Nivesen nun in einer recht lebensfeindlichen Welt voller Misstrauen und Verrat um ihr Überleben kämpfen müssen.

Nivaleiken (das Land des 'schnellen Wanderns') ist die Bezeichnung für die Geisterwelt der Nivesen. Hier leben Elementar- und Wolfsgeister, aber auch die ruhelosen Geister der Verstorbenen. Nivaleiken weist große Ähnlichkeit mit Tuundarar auf, erscheint den Schamanen aber auch fern ihrer Heimat stets als endlos weite Steppe – selbst höchste Gebirge werden zu unbedeutenden Erhebungen.

Ein besonderer Ort in der Geisterwelt ist das stürmische *Kekkasavu*. Der 'Rauch der Totenfeuer' soll die Geister verbrannter Nivesen in die Ewiggrüne Ebene tragen; darin werden alle Geister empor gewirbelt (und auch unvorsichtige Schamanen wurden schon mitgerissen). Ins Kekkasavu werden auch alle gebannten Geister (sprich: Geister, Dämonen etc.) geschleudert, damit sie dort verbrennen, weshalb man hier auch manchen sehr üblen Geistern begegnen kann. Vereinzelt Hesinde-Priester vermuten hinter Kekkasavu den Limbus der Sphären-Theorie.

DIE EWIGGRÜNE EBENE

Die Jenseitsvorstellung der Nivesen ist von ihrer Schöpfungsgeschichte geprägt. Die Seelen der Verstorbenen ziehen in die Ewiggrüne Ebene ein (nicht zu verwechseln mit der Grünen Ebene nördlich der Roten Sichel), in der sie – wie die Menschen im Alten Land – niemals Hunger oder Kälte erleiden müssen. Um diese Seelenreise zu erleichtern, verbrennen die Nivesen ihre Toten. Der Rauch trägt den Geist des Verstorbenen (meist im Geleit einiger Fien-Nikkaa) zur Ewiggrünen Ebene, die jenseits des Himmelsgewölbes liegt, das wiederum am Himmelsturm aufgehängt ist.

Die Nivesen verehren ihre Ahnen sehr, und ihre Geister werden oftmals angebetet und um Rat gefragt. Jedes Sippenmitglied kennt Geschichten über seine Vorfahren, so dass diese in den Erzählungen weiterleben. Um diese Art der Unsterblichkeit zu erlangen ist jeder Nivese bemüht, eine Tat zu vollbringen, an die sich seine Nachfahren noch erinnern werden.

Nivesen fürchten sich vor Leichnamen und Gräbern, und normalen Sippen-Angehörigen ist oft auch der Umgang mit Geistern ein Graus (der *Rat der Ahnen*, mit dem die Schamanen Geister in deren Nach-

fahren rufen, wird jedoch weniger skeptisch gesehen). Die Schamanen jedoch sind für die Verbrennung der Leiber zuständig und sorgen dafür, dass die Seelen der Menschen in die Ewiggrüne Ebene gelangen können – zudem halten sie oft Kontakt zu den Geistern der Ahnen, um deren Rat einzuholen. Trotzdem werden sie den Kult, den die Südländer um ihre Leichname und deren Gräber machen, niemals verstehen können.



BRUDER WOLF UND SCHWESTER MENSCH

Mit den Wölfen verbindet die Nivesen eine intensive Beziehung – was nicht heißt, dass sie einander immer wohl gesonnen sind. Normale Nivesen haben vor Wölfen ebenso viel zu befürchten wie Mittelländer oder Tulamiden. Allein den Wolfskindern und Nieijaas sowie (in der Regel) auch den Schamanen sind die Wölfe etwas positiver gesinnt.

Nivesen (mit Ausnahme der Nuanaä-Lie, die mit den Wölfen in kriegischem Wettstreit stehen) töten jedoch niemals Wölfe – es sei denn, in schierer Notwehr. Und selbst dann gilt eine solche Tat als Frevel, für die den Wölfen eine Art Ausgleichszahlung an Karenen zusteht. Um dies zu verhindern, wird jede Sippe von einer *Kaskju* (Schamanin, auch 'Wolfsfrau' genannt, denn meist handelt es sich tatsächlich um Frauen) geführt, die Verhandlungen mit den Wölfen führen kann und so Katastrophen oft vermeidet. Trotzdem werden Fleisch, Pelz und Knochen toter Wölfe natürlich ebenso 'weiter verwertet' wie die aller anderen Tiere. Die Wolfshäute aber gehen immer an die Schamanen und werden in deren heilige Rituale eingebunden.

Zwischen Nieijaas (siehe Seite 173), Menschen, Wolfskindern und Wölfen kommt es bisweilen zu Liebesbeziehungen, aus denen Nachkommen entstehen können. Solche Bindungen halten oft bis zum Tode eines der beiden Partner.

VOM FLUCH DER HIMMELSWÖLFE

Die der Legende nach verstoßene Himmelswölfin Kyrjaka gilt den Nivesen als Widersacherin Liskas, die von Gorfang und Grispelz aus der Ewiggrünen Ebene verstoßen wurde. Gleichzeitig wurde sie mit dem Fluch belegt, dass sie sich nach ihrer Heimat verzehrt, ohne sie jemals wieder erreichen zu können. Kyrjaka jedoch ließ sich mit finsternen Geistern ein und schuf sich selbst ein 'Volk', bestehend aus Blutwölfen (nivesisch: *Madyaka*) und menschlichen Werwölfen (nivesisch: *Myrkkejjanuan*). Beide sind mit ihrem Geifer infiziert, so dass sie sich langsam in aufrecht gehende Wölfe verwandeln, die zu Zeiten

von Madas Schande (Vollmond) in bestialische Raserei verfallen. Weiter im Süden haben Hesinde-Priester und Heilkundige den Namen 'Lykanthropie' für diesen Fluch, denn die Infizierten verwandeln sich über Monate in schreckliche Parodien der Wolfsnivesen: Sie werden Werwölfe ohne jegliche Kontrolle über ihre Gestalt oder ihre wahnsinnige Blutgier. Mehr zur Lykanthropie finden Sie auf den Seiten 298.

MYTHISCHE ORTE

Die Nivesen kennen eine Unzahl von Sagen, die an langen Winterabenden erzählt werden. Für den Mittelländer ist es schon unbegreiflich, wie die Nomaden diese unübersehbare Vielfalt an Geschichten im Gedächtnis behalten können. Die Legenden sind – ähnlich den Sagas der Thorwaler – sehr lang. Die Erzähl-Abende gleichen oftmals einem Wettbewerb, in dem es darum geht, der Geschichte hier und da noch weitere Schnörkel hinzuzufügen. Gerade tragische Geschichten, die von Liebe, Leid und Eifersucht handeln, sind bei den Nivesen beliebt. Oft geht es in den Sagen natürlich auch um Menschen und Wölfe, wobei die Zweibeiner meist die Bösewichte sind. Viele Legenden haben zumindest einen wahren Kern, und die Orte, an denen sie sich abspielten, sind den Nivesen oft heilig. Genannt sei hier der **Nivilaukaju-Stein** (in dessen Schatten ein Nivesen-Mädchen die Wolfsgeliebte ihres Bräutigams getötet haben soll) in Riva, an dem regelmäßig den Himmelswölfen Karene geopfert werden. Manche Schauplätze der Sagen und Geschichten gelten aber auch als verflucht, da hier die ruhelosen Geister der unglücklichen

Toten umgehen (und davon gibt es viele in den Nivesen-Märchen). Und nichts fürchtet der Nivese mehr als eine Seele, die nicht dort ist, wo sie hingehört – nämlich in einem lebendigen Körper oder in der Ewiggrünen Ebene.

Liskas Fährte nahe dem kleinen bornländischen Ort Walserwacht ist angeblich ein Pfotenabdruck der Himmelswölfin selbst, der von den dort lagernden Nivesen-Schamanen als prophetischer Ort angesehen wird – und auch der dortige Firun-Tempel hat die Heiligkeit der flachen Senke erkannt.

Mit viel Phantasie erkennen die Nivesen Abbilder von Menschen, Tieren und Dingen in Steinen, Baumformen, Hügelketten, Bachläufen oder Seeufern. Besonders häufig gibt es natürlich Wolfsbäume, Wolfssteine, Wolfsseen usw. Hier werden oftmals die Verhandlungen mit den Wölfen über den Fleischtribut geführt.

Der höchste Berg des Rhorwed-Massivs, die **Silberkrone**, zieht offenbar nicht nur Hexen, sondern auch die Silberwölfe an und gilt unter Nivesen-Schamanen als besonders kraftvoller Ort der Erdgeister.

Der **Silvanden Fae** ('Wald der Feen') ist ein Waldstück nahe dem Örtchen Walden, das zu den ältesten Wäldern der Welt zählen soll. Die Nivesen erzählen von Geistern, die dort den Schatz eines versunkenen Königreiches bewachen, aber keine Menschen dulden.

Die Nivesen errichten einfache **Steinkreise**, von denen häufig angenommen wird, dass sie der religiösen Verehrung der Himmelswölfe dienen. Die eher unscheinbaren Kreise aus Findlingen liegen allesamt auf magischen Kraftlinien entlang der Wanderrouten der Karene. Wo immer der Weg einer Nivesen-Sippe eine solche arkane Ader schneidet, wird ein Steinkreis errichtet, in den sich die Schamanen

RITUALE IM JAHRESLAUF

Liska und Liskas Auge werden bei Verhandlungen mit den Wölfen angerufen, um die Fien-Nikkaa gewogen zu stimmen. In solchen Fällen bringt man ihr Opfer aus Milch und Honig und kleine Wildtiere, wenn möglich (nur nicht solche mit goldbraunem Pelz).

Im Winter rufen die Schamanen Arngrim an, um ihre gnadenlose Schwester Firngrim, die Wintermutter, zu beschwichtigen. Die Schamanen müssen immer wieder die den Nivesen gegenüber gleichgültigen Fienlauki auf sich und die Sippe aufmerksam machen, damit der Winter erträglich bleibt. In diesen Zeremonien haben die Kekkääle eine ganz besondere Funktion, denn ohne Feuer im Winter ist das Leben der ganzen Sippe bedroht, und eine einmal gewogene Kekkääle ist oft ihr größter Schatz. Im Frühling soll Arngrim gestärkt werden, um die Fienlauki zu vertreiben – und die Schamanen und die Sippen helfen ihrerseits dabei mit verbrannten Kräutern und in langen Nächten geschlagenen Trommeln.

Um die Karene unter Grispelz' Schutz zu stellen, werden sie in der Frühlings-Tag-und-Nacht-Gleiche mit Bändern und Blumen geschmückt und zwischen brennenden Feuern hindurch getrieben. Oft folgen die Nivesen-Männer und -frauen den Karenen auf diesem Weg durch die Feuer, denn sie glauben, hierdurch einen Segen zu empfangen, der ihren Kinderwunsch unterstützt.

Wenn ein nivesisches Paar heiratet, erhält es den Ehesegen von Rangild und Rissa, indem der Schamane das Paar mit Karenmilch besprenkelt. Grispelz' Aufmerksamkeit wird in das Ehelager gerufen, indem Haarlocken der ganzen Sippe an Schnüren darum herum befestigt werden, und darüber hinaus so mancher Federkranz oder prachtvolles Pelzstück von der Jagd.

Im Frühjahr werden die Gabetaj durch wilde Tänze und Gesänge willkommen geheißen, die Juajok hingegen mit Gertenschlägen

auf den Boden verwirrt, damit die Luftgeister ihr Werk vollbringen können.

Einige Stämme ziehen in ihren Sommerlagern, die sie zwei bis drei Monate bewohnen, ein paar Nutzpflanzen, wie etwa die höllisch scharfe Kvill-Zwiebel, Kräuter oder langjährig nutzbare Beerensträucher. Bisweilen geht der Schamane um die Beete herum und lässt einige kleine Steine fallen. Damit werden die Juajok abgelenkt, und die Gabetaj können zu Werke gehen.

Die Uonii dagegen wollen mit sanftem Gesang gelockt werden, wenn einmal lange kein Regen gefallen ist, und meist werden aus der Sippe ein Uonuk und eine Uoniju ausgewählt, die rituelle Schreittänze ausführen, begleitet vom Klatschen und Zungenschnalzen der ganzen Sippe.

Nicht vergessen werden darf das Opfer zu Grispelz' und Reißgrams Dank im Herbst. Erstere spendete den Nachwuchs der Nivesen und Karene, die Ernte und die Früchte der Natur, letzterer gönnte den Jägern Erfolg bei der Jagd. Diese Zeremonie zur Tag-und-Nacht-Gleiche fällt bei jedem Stamm, sogar jeder Sippe unterschiedlich aus. Oft werden von allen Sippen-Mitgliedern in großen Dankesfeuern Kräuter und Harze verbrannt. Und wer besonders erfolgreich beim Jagen oder Ernten war (oder Zwillinge oder gar Drillinge geboren hat), opfert schon mal Fleisch, Tierhäute oder etwas noch Kostbareres wie Wein, Salz oder kleine persönliche Schnitzwerke aus Bein.

Ebenfalls im Herbst zum ersten Zeichen von Madas Schande (Vollmond) nach der Tag-und-Nacht-Gleiche wird den **Fien-Nikkaa** geopfert. Da die Nivesen glauben, dass die Herbststürme die guten wie schlechten Geister schnell in den **Rauch der Totenfeuer** wehen und fortragen, versuchen sie, die guten Wolfsgeister auch über den Winter mit Gaben an sich zu binden.

zur Meditation zurückziehen können, um so ihre Zauberkräfte aufzufrischen. Auch Zusammenkünfte mit Wölfen und Niejaas sowie die Initiation zukünftiger Schamanen finden hier statt.

WOLFSKINDER

Das Erbe des himmlischen Wolfspaars hat sich bis heute bewahrt, was sich unter anderem darin ausdrückt, dass sich einige Nivesen in Wölfe verwandeln können. Besonders häufig ist diese Fähigkeit unter den Nuanaä-Lie, den 'Wolfsjägern' im Ehernen Schwert. Die meisten dieser so genannten Wolfskinder sind – abgesehen von ihrer besonderen Gabe – 'ganz gewöhnliche' Menschen, haben also rein menschliche Eltern, und sollten nicht mit den Heiligen Wesen (s.u.) verwechselt werden (die jedoch bisweilen Wolfskinder zeugen oder gebären). Tatsächlich sind unter den Nivesen Verbindungen zwischen Wölfen und Menschen fruchtbar, aufgrund der Entfremdung der beiden Völker jedoch eine Seltenheit.

Ein Wolfskind wird in der Gestalt der Mutter geboren – als Wolf oder als Mensch. Diese Gestalt bestimmt auch sein weiteres Leben, denn sie ist seine normale Erscheinungsform – und die jeweils andere die, in die es sich mittels der ihm angeborenen Magie verwandeln kann. Es gibt also unter Wölfen durchaus auch 'Mensch-Welpen', deren normale Gestalt wölfisch ist und die sich für einen Tag in Menschen verwandeln können.

Die Wolfskinder können diese Verwandlung meist bewusst herbeiführen, bei besonderer Erregung, starker Verwundung oder Ähnlichem kann sie aber auch gegen ihren Willen geschehen. Wolfskinder wählen oft früher oder später den Weg des Schamanen. Übrigens sind längst nicht alle Nivesen-Schamanen Wolfskinder – in den meisten von ihnen ist das Wolfserbe zu schwach.

Natürlich gibt es auch Wolfskinder, deren magische Gabe nicht früh genug entwickelt wurde (zum Beispiel, wenn sie unter Wölfen aufgewachsen sind) und die deswegen eigentlich keine magischen Rituale

durchführen können, selbst wenn sie nachträglich zu Schamanen ausgebildet werden. Das hält sie jedoch nicht davon ab, tatsächlich als Schamanen zu fungieren – wenn auch mit geringem magischem Erfolg.

NIEIJAA – HEILIGE WESEN

Manche Menschen oder Wölfe tragen, so sagen die Nivesen, den Segen der Himmelswölfe und sind damit Heilige Wesen, von den Nivesen **Nieijaa** genannt. Sie entstehen aus der Verbindung zweier heiliger Wesen, die sehr selten fruchtbar ist. Ein solches Kind wird ebenfalls stets in der Gestalt der Mutter geboren und ist nicht unbedingt zur Gestaltwandlung fähig. Die meisten Kinder aus Verbindungen von Niejaas mit normalen Menschen oder Wölfen bringen allerdings Wolfskinder in menschlicher Gestalt hervor – und erhöhen so wieder den Anteil wölfischen Erbes im Volk der Nivesen. Für gewöhnlich wachsen die Niejaas bei dem Volk auf, dessen Gestalt sie aufweisen. Doch oft integrieren Wolfsrudel wie selbstverständlich auch die menschlichen Sprösslinge der Wölfinnen.

Oft erinnern bei menschlichen Niejaas Äußerlichkeiten an ihre Herkunft, beispielsweise haben sie eine graue Haarsträhne, auffallend gelbliche Augen oder ausgeprägte Eckzähne. Niejaas in Wolfsgestalt sind für Menschen kaum von gewöhnlichen Wölfen zu unterscheiden, sind aber anatomisch in der Lage, menschliche Sprachen zu sprechen. Innerhalb des Rudels / der Sippe werden sie mit Respekt und Hochachtung behandelt, auch wenn sie nicht unbedingt die Leittiere bzw. -personen sind.

Niejaas stehen den Himmelswölfen besonders nah und sind außerordentlich selten (und daher Meisterpersonen). Es heißt, sie hätten von Geburt an karmale Kräfte, und nur die wenigsten von ihnen besitzen darüber hinaus eine magische Begabung. Werden sie von alten und weisen Schamanen entdeckt und ausgebildet, können sie die Liturgien der Himmelswölfe erlernen.

MIT DEN WÖLFEN HEULEN – DIE KASKJUA

Die Schamanen der Nivesen, *Kaskjua* genannt (Ez.: die *Kaskju* / der *Kasknuk*), begleiten ihre Sippen und sind so eng in deren Verband eingefügt, dass sie selten auf Reisen ziehen und ihre Sippe ihrem Schicksal überlassen. In einer Gemeinschaft, die wie die nivesische aufs Überleben unter härtesten Bedingungen ausgerichtet ist, sind alle Mitglieder des Stammes lebenswichtig, und so ist eine Schamanin auch nicht höher angesehen als ein Beinschnitzer, Ledergerber oder Jäger, wenn ihr auch der Kontakt mit den Gott-Wölfen steten Respekt verschafft.

Schamanen kleiden sich genau wie ihre Sippenangehörigen in Leder und Pelze, dicke Stiefel und Handschuhe sowie die typische Nivesenmütze. Durch aufgefädelte Federn, bunte Steine und Holzstücke und an bestimmten Orten der Kleidung angebrachte Pelzteile heben sich die Schamanen aber von den übrigen Nivesen ab. Auch Amulette aus Bein oder Leder gehören zum Bild der Schamanin, ebenso natürlich die Knochenkeule, die eine jede trägt.

Einige der Schamanen (etwa ein Drittel) sind Wolfskinder, doch die meisten sind einfach nur das: magisch begabte Nivesen, die in der Tradition ihres Volkes erzogen worden sind.

Die Lebensweisen der *Jänak* (Südländer) sind den Kaskjua ebenso fremd wie allen Angehörigen der *Nikaureni* (ein Sammelbegriff für alle Nivesenstämme). Das Beten im Tempel kennen sie nicht, wie umgekehrt den Mittelreichern und Horasiern die ständigen Opfergaben an die Geister ausgesprochen merkwürdig vorkommen dürften. Nivesische Schamanen können ihrerseits jedoch nicht verstehen, warum die *Jänak* so wenig Rücksicht auf die Geister nehmen, mit deren Wohlwollen sie sich doch ihre eigene Sicherheit und ein ruhiges Leben verspielen.

BEKANNTE PERSÖNLICHKEITEN DES NIVESISCHEN GLAUBENS

Der annähernd einhundert Jahre alte **Kailäkinen** gilt als einer der weisesten Schamanen der Nivesen (zum Beispiel warnte er aventurienweit als erster vor der Rückkehr Borbarads). Der gebrechliche Mann, der jedoch geistig wacher ist als mancher junge Jäger, strebt die Aussöhnung mit den Wölfen und Friede unter den Stämmen an, straft aber jeden Frevel unbarmherzig.

Eine weithin bekannte Geistersängerin hingegen ist **Paakauka** vom Stamm der *Rika-Lie*, die in der Grünen Ebene bis Riva mit ihrer Sippe mit den Karenen zieht. Manchmal scheint ihr die Welt der Ahnen vertrauter als die der Menschen zu sein. Sie wird oft von Nivesen anderer Stämme um Rat gebeten.

In der Gegend des Rhorwed lebt **Kantala** mit ihrem rauwölfischen Gefährten Ruokol beim Volk der Silberwölfe. Vom Denken eher eine Wölfin als eine Menschenfrau, kämpft sie unerbittlich gegen jene, die ihr Volk töten oder tiefer in das Rhorwed-Massiv vordringen wollen.

Karuukijo dagegen ist ein Nieijaa, ein heiliges Wesen, von dem sich die Schamanen erzählen, er vollbringe Liskas Werk und werde das Bündnis zwischen Mensch und Wolf wieder erneuern.

Darüber hinaus erkennen etliche Nivesen **Iloinen Schwanen-tochter** als Kind Ifirns an, wodurch diese in etwa die Stellung einer ehrwürdigen Nieijaa besitzt.



Selten verlassen Kaskjua ihren Kulturkreis. Im Bornland sind Nivesen im Allgemeinen kein seltener Anblick, ebenso begegnet man ihnen im Sveltlund oder im Rivaner Umland. In Donerbach und Weiden (sowie dem ehemaligen Tobrien) jedoch gehören sie bereits zu den Randgruppen, deren Sitten als fremd und unzivilisiert angesehen werden. Schamanen verlassen ihre Sippe zum ersten (und meist zum letzten) Mal im Verlauf ihrer Initiationsqueste. Sollten sie dabei aber scheitern, kann es sein, dass sie aus Scham ein Leben in Wanderschaft aufnehmen, um die Schande durch gefällige Taten wieder auszugleichen.

Darüber hinaus gibt es nur wenige Gründe für Kaskjua, ihre Sippe zu verlassen: die Suche nach einem Geheimnis, dessen sie bei ihrer Initiation im *Nivaleiken* (die Geisterwelt) ansichtig wurde, oder nach einem bestimmten Wolf oder Rudel, dem sie in ihrer Kindheit Übles getan haben und bei dem sie Vergebung zu finden hoffen. In allen nivesischen Schamanen wohnt der Wunsch nach Frieden zwischen Wölfen und Menschen und der Sühne begangenen Unrechts – eine treibende Kraft, die verschiedenste Formen annehmen und die Schamanen an entlegenste Orte führen mag.

Mehr zur Ausbildung und Initiation der Kaskjua finden Sie in *Wege der Zauberei* auf Seite 335.

GEBOßE, VERBOßE UND AUFGABEN

Nivesen-Schamanen haben die Funktion, für ihre Sippe Kontakt zu den Himmelswölfen und ihren irdischen Dienern, den Rauwölfen und den Geistern der Natur, der Toten und der Wölfe aufzunehmen. Zu den Pflichten der Schamanen gehört es, den Wölfen ihren Anteil an den Herden zu geben und die Geister der Sippe gewogen zu halten, die Toten zu verbrennen und ihre Geister ins Jenseits zu senden, Rat zu spenden, aber auch für die Gesundheit und den Wohlstand des gesamten Stammes zu sorgen.

Schmählichstes Versagen beweist die Schamanin durch Egoismus, Verrat oder wenn sie ihre Sippe im Stich lässt – in solchen Fällen wird die Sippe sie unweigerlich davonjagen (oder sogar im Zorn erschlagen).

ZITATE

»Pech? Kenne ich nicht. Du musst deinem Fien-Nikkaa mehr opfern!«

»Dein Geist ist stark. Warum verbrennst du damit immer Leute, statt etwas Sinnvolles zu tun?«

»Wir wandern auf den Scherben der alten Welt. Manche Entscheidungen bestimmen nicht nur dein eigenes Schicksal!«

DIE RITUALE DER KASKJUA

Alle bekannten schamanistischen Rituale sind im Band *Wege der Zauberei* auf den Seiten 153 bis 166 beschrieben; Hinweise zu Ritual-Hilfsmitteln und Hilfsfertigkeiten der Kaskjua finden Sie in *WdZ* auf Seite 335.

I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Gesang der Wölfe, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen, Wegzeichen

II: Arngirms Höhle, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Reißgram Fährte, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde, Weg des Windes, Weidegründe finden, Wolfsruf, Zorn des Berglöwen

III: Freie Seelenfahrt, Heimführung der Herde, Macht der Elemente

IV: Wolfsfluch

RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÄHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Sanftmut

III: Adlerschwinge, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft

MIRAKEL UND

LITURGIEN DER HOCHSCHAMANEN

Für die karmalen Fähigkeiten der Hochschamanen gelten grundsätzlich die gleichen Randbedingungen wie für Geweihte der alveranischen Götter. Näheres hierzu finden Sie auf den Seiten 289.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, GE, KK; *Gefahreninstinkt, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Lehren, Menschenkenntnis, Fährtsuchen, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Sagen/Legenden, Abrichten*

Mirakel–: *Falschspiel, Kriegskunst, Gerber/Kürschner*

LITURGIEN

Grad I: Göttliches Zeichen, Kälchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Weisung des Himmels

Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Objektweihe, Sichere Wanderung im Schnee, Tierempathie, Zuflucht finden

Grad III: Grispelz' Ackersegen, Segen der Gabetaj, Visionssuche

Grad IV: Gorfangs Fluch, Grispelz' Fruchtbarkeit, Indoktrination, Ordination, Vaës Tränen, Winterschlaf

Grad V: Konsekration, Schwitzhütte

FOLGE DEINEM INNEREN TIER – DIE GLAUBENSWELT DER GJALSKER

»Gierig waren die Oger geworden und hatten in den letzten Wochen drei Jäger gefressen. Diese Oger mussten sich außerhalb ihres Waldes aufhalten, immer noch in der Nähe des Haerads. Wir brachen auf, sie zu finden.

In unsere Gruppe war auch Miharra dûr Crenna, eine Brancha-Dûn des Haerads. Noch bevor wir aufbrachen, begann sie den Geist des Falken zu beherrschen, der über ihren Köpfen kreiste. Sie schnürte sich ihre Knochenkeule auf den Rücken, fing an, in unregelmäßigen Kreisen zu tanzen. Dabei ließ sie den Vogel nicht aus den Augen, vollführte Armbewegungen, die dem Schwingenschwung des Falken glichen, und kreischte in langen, schrillen Tönen. Es verging einige Zeit, bis ihr Atem schneller und schneller wurde. Miharras Blick fing immer noch den Falken ein, doch ihre Augen waren weiß wie Schnee. Plötzlich sackte sie in sich zusammen und starrte mit ihren weißen Augen in den leicht bewölkten Himmel. Der Falke jedoch beendete seinen letzten Kreis, stieß zu uns herab und landete auf der nahe gelegenen Palisade. Er schaute uns an und öffnete ohne einen Laut seinen Schnabel. Im selben Augenblick sprach Miharra in hohem Ton: »Ich werde jetzt die Oger suchen, es dauert hoffentlich nicht lang.«

Der Falke machte einen Satz und schwang sich wieder in die Lüfte. Mit kräftigem Flügelschlag entfernte er sich von uns. Einige Zeit später sprach Miharra mit schwer gehendem Atem: »Ich sehe eine Rauchsäule. Ja, dort hocken sie zu zweit und ... essen.«

Wieder verging etwas Zeit. Ruckartig richtete sich dann die Brancha-Dûn auf; ihr Blick war wieder klar. Schweiß perlte über ihren Körper. »Bis Sonnenuntergang sollten wir ihr Lager erreichen; lasst uns aufbrechen«, sprach sie und wandte sich gen Osten.«

—aus Der Weg der Gefährten, ein Auszug aus dem Buch der Schlange der Hesinde-Geweihten Walpurga Tiefensee

DER GLAUBE DER GJALSKERLÄNDER FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Natûru-Gon, Zwanfir, Ifrunn, Sindarra

Weitere Götter: Fekorr, Tayrach, Makka, Yurga, Wolkenkopf (verschollener Riese)

Geister: Odûn (Tiergeister), Brayya-Dûn (Ahnengeister), Zummu-Dûn (Geister der Erde), Halla-Dûn (Geister der Lüfte), Aqa-Dûn (Geister des Wassers), Tûru-Dûn (Naturgeister), Molû-Parra-Dûn (Geister der Nachtschwarzen)

Schöpfungslehre: Die Welt war schon immer da, Götter und Geister haben sie geformt.

Verbreitung: Gjalskerland (Halbinsel nördlich des Orklandes, zwischen Olporter Kreideklippen und Brinasker Marschen)

Derische Vertreter: Brenchi-Dûn (Schamanen)

Weltliche Aufgaben: Kontakt zur Geisterwelt, Bewahrung der Tradition und des Wissens, Austreibungen, Totenbestattung

Heilige Orte: Amanma Rudh und Knochenklippen (Bestattungsstätte), Wolkenkopfs Höhle, Dûnthark (Geisterwald)

Feiertage: Sonnenwenden (Zeit der Bestattungen und Fest zur Ehrung der Ahnen); Barrach-Dân, 1. bis 4. Efferd (Kampfspiele)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: hoch

Feindbilder: Thorwaler, Orks, Ghule, Mochûla (Dämonen), fremde Mammutjäger

Glaubenslehre: Sei ehrenvoll und mutig; erzürne weder Götter noch Geister.

Glaubensziele: Harmonie zwischen Menschen, Natur und Geistern.

Jenseitsbild: der lange Schlaf in Zwanfirs Leib (Totenreich). Die Verstorbenen warten auf die 'Grüne Sonnenzeit', die Einzug hält, wenn Wolkenkopf Zwanfir erwürgt hat.

Bestattungsriten: Die Toten werden zur Sonnenwende mit Hilfe gebogener Bäume bei den Knochenklippen ins Meer (Zwanfirs Reich) geschleudert. Zwanfir frisst Leib und Seele.

Weltbild: Das Leben ist leicht, wenn man mit der Natur und den Geistern im Einklang lebt.

Selbstbild: Die Gjalsker streben danach, den Tieren ähnlich zu sein, denn nur Menschen sind wahrlich grausam.

Stärkstes Argument: »Die stärkste Waffe ist die Natur, da von Göttern geschaffen und von Geistern durchwirkt.«

Lebensinhalte der Gläubigen: ehrenvoll leben mit Natur, Menschen, Geistern und Göttern

DIE GÖTTER DER GJALSKERLÄNDER

»Und jetzt hörst du mir zu! Du kommst in unseren Haerad und sagst, unsere Götter seien falsch. Du maßt dir an, das bestimmen zu können? Warum siehst du die Welt nur mit deinen Augen? Ja, ich glaube dir, dass du gute Götter hast; und vielleicht wird dir dein Prajos auch helfen. Euch haben deine Götter Schriften gegeben, ihr aber befolgt sie nicht; uns aber hat Sindarra die Brenchi-Dûn gegeben, und wir tun, was sie sagen, und leben in Frieden. Nun kannst du wählen: Entweder wir essen nun zusammen und reden nicht weiter über Götter, oder du gehst besser – jetzt.«

—Antwort der Yal dingra Morrga brai Tarroch auf den Versuch Cederico di Garrelos, Wanderprediger vom Bund des Wahren Glaubens, die Dorfgemeinschaft Lyrgachs zum Zwölfgötterglauben zu bekehren

Zwanfir ist der unbarmherzige Gott des Todes, der häufig durch einen großen Wal mit messerscharfen Zähnen versinnbildlicht wird. Zwanfirs Reich ist der eisige Ozean, in dessen Tiefen das Totenreich liegt. Die Tatsache, dass Zwanfir ein Wal ist und sein Name deutlich an Swafnir erinnert, hat schon zu manchen blutigen Auseinandersetzungen mit Thorwalern geführt. Verstärkt wird diese Fehde durch die jedem Gjalsker geläufige Legende vom Kampf zwischen Zwanfir und Wolkenkopf, dem Riesen, der vor rund 300 Götterläufen seine Heimstatt in den Donnerzacken verließ und bei den Knochenklippen ins Meer sprang. Die Gjalsker glauben fest daran, dass Wolkenkopf zu Zwanfir schwimmt, um ihn zu erwürgen, denn er ist der Gott des Lebens und der Stärke. Sie sind sich sicher, dass die 'Grüne Sonnenzeit' auf Dere Einzug hält, wenn er Zwanfir getötet hat und dieser so gezwungen ist, die Toten aus seinem Reich freizugeben.

Natûru-Gon steht für den Schutz der Familie, die Kraft der Natur, die Fruchtbarkeit und den Krieg. Seine Kinder, die Mammuts, die von den Gjalskern *Brenna-Gon* genannt werden, wandeln unter den Gjalskern und sind Angehörige der *Haeradi* (Dorfgemeinschaft). Fremde, die ein Mammut jagen und erlegen, schaffen sich damit einen ganzen Haerad zum erbitterten Feind. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Gjalsker selbst die Brenna-Gon nicht jagen dürfen. So lange sie es ehrenvoll tun und unter der Maßgabe, dass es zum Überleben eines Haerads erforderlich ist, ist es von Natûru-Gon sogar erwünscht. Es heißt, Natûru-Gon streife bisweilen in der Gestalt eines weißen Mammut durch das Land. Es gilt unter den Gjalskern als höchstes Glück, das weiße Mammut zu Gesicht zu bekommen. Einige Auserwählte bekommen bei einer solchen Erscheinung Prüfungen gestellt, die sie selbst in ferne Länder führen.

Sindarra ist die Göttin der Zauberei und Hüterin des Wissens der Ahnen und damit *Yal dingra* (Oberhaupt) aller Menschen und *Dûn-*

Branacha-Dûn (Schamanin der Schamanen) ihrer Kultur. Die meisten Gjalsker achten sie als die große Mutter, die mit ihrem goldenen Auge über das Leben der Gjalsker wacht. Für die Schamanen ist sie jedoch mehr, denn sie schenkte ihnen sowohl das Wissen über die Odûn und die damit verbundene Magie als auch die Schrift, die sie zu nutzen verstehen, um erlangtes Wissen zu wahren.

Ifrunn ist der gnadenlose Gott des Winters und des Kampfes ums Überleben gegen die Widrigkeiten von Sturm und Frost. Er schätzt es, wenn die Menschen sich seiner Weisheit beugen (die auch die Weisheit seines Bruders Natûru-Gon ist), und er verzehrt diejenigen, die es nicht tun. Er schickt Sturm und Schnee über das Land, um die nachtschwarze Spinne und ihre Kreaturen einzufrieren. Die Gjalsker schlagen aus den Kreidefelsen lange Stelen, versehen sie mit Inschriften und Bildern, befestigen Opfergaben daran und stellen sie in ihren Jagdgründen und bei ihren Dörfern auf, um Ifrunns Blick anzuziehen und die Spinne fernzuhalten.

Yurrga, Tochter der Sindarra und des Natûru-Gon, schützt die Reisenden und schenkte ihnen das Wissen über die Heilkunde. Sie weist dem Reisenden mit ihrem hellen Leuchten, das man sogar an vielen Tagen sehen kann, den Heimweg. Das Leuchten Yurrgas wird durch den Nordstern verkörpert.

Makka ist die Göttin der Träume und des Schlafes. Sie selbst schläft ewig, wacht aber mit ihrem silbernen Auge (dem Mond) über alle Lebewesen. Ihre wölfischen Diener heulen sie des Nachts an und wachen und leihen ihr ihre Augen, wenn sich ihr eigenes zu Neumond

schließt. Makka ist von solcher Schönheit, dass sie sogar gleich zwei Götter um ihre Gunst buhlen, Fekorr und Tayrach.

Fekorr, der listenreiche Gott der Nacht, hütet die Geheimnisse der Welt. Er wirft einen stetigen Blick auf die Mochûla, die den Sterblichen Böses antun wollen. Zusammen mit Tayrach buhlt er um die Gunst Makkas. Oft mischt er sich in die Angelegenheiten der Menschen ein.

Tayrach ist der Gott der Rache, der Erkenntnis und des Kampffrauschs. Tayrach ist blind, aber er kann Wahrheit von Lüge erkennen und fällt niemals auf Täuschung herein. Laut den Legenden der Gjalsker war er es, der als einziger der Götter den Verführungen der nachtschwarzen Spinne widerstand. Aus Zorn blendete ihn die Nachtschwarze, doch es gelang Tayrach, sie zu überwältigen und über den Rand der Welt schleudern. Als die anderen Götter erkannten, was ihrem göttlichen Bruder angetan worden war, ketteten sie die Nachtschwarze an eine Grube.

Calyach'an Mochûla, so wird das personalisierte Böse in der Mythologie der Gjalsker genannt, was übersetzt 'Mutter der Dämonen' bedeutet. Sie ist die vielgesichtige Verführerin die

alles hasst, was nicht durch ihre Kraft geschaffen wurde, und danach strebt, es zu vernichten und zu verderben. Sie verführte in grauer Vorzeit selbst die Götter und zeugte mit ihnen böartige Geschöpfe, die noch heute über Dere wandeln und ihre Saat über das Land und die Lebewesen bringen. Die Götter bemerkten jedoch ihre Bösartigkeit dank Tayrach und ketteten sie in einer tiefen Grube an. Ihre Kinder und Kindeskinde sind ihre Diener, die die Gjalsker die *Mochûla* (Dämonen) nennen. Versinnbildlicht wird sie als große (nacht)schwarze Spinne.



ODÛN UND BRAYYA-DÛN – GEISTER DER GJALSKERLÄNDER

Im Zentrum des Gjalsker Geisterglaubens stehen die **Odûn** oder 'Tiergeister' (siehe dazu auch **WdZ 168ff., 336ff.**). Jeder Tierart wird ein Odûn zugeordnet und ehrfürchtig mit Namen wie *Großer Bär*, *Alter Rabe* oder *All-Hirsch* bedacht (wobei die Gjalsker diese Zuordnung natürlich nur für solche Tierarten treffen, die sie kennen, die also im Gjalskerland vorkommen). Die Tiergeister nehmen nie körperlich Gestalt an, sondern erscheinen nur in Träumen oder fahren in Tiere ihrer Art (oder eben in Tierkrieger oder Schamanen) ein, um diesen ihre Kräfte zu leihen. Den Odûn wird dabei eine fast göttliche Allgegenwart zugeschrieben, die für Außenstehende verwirrend und schwer fassbar ist. Denn obwohl die Gjalsker nur von einem einzigen Odûn für jede Tierart sprechen, kann dieser doch anscheinend an mehreren Orten gleichzeitig wirken. Außerdem lebt ein Teil des Odûn auch ohne seine direkte Präsenz in jedem einzelnen Tier seiner Art, und auch jeder Mensch hat entsprechend seinem Wesen Anteil an einem gewissen Odûn – und ebenso steht jeder Haerad (Dorfgemeinschaft) unter dem Zeichen eines, selten auch zweier Leit-Odûn. Dieses 'innere Tier' gilt den Gjalskern als Kern der Seele und eigentliches Selbst. Sie versuchen ein Leben lang, auf dessen Stimme zu hören und den Tieren dadurch ähnlicher zu werden. Die *Brenchi-Dûn* (Schamanen) können in der Geisterwelt zwar den Odûn jedes einzelnen Menschen erkennen, doch müssen sie darüber Stillschweigen bewahren – denn das Wissen um seinen Odûn könnte dazu verleiten, sich an Äußerlichkeiten des entsprechenden Tieres zu orientieren und taub für die feinen Töne der inneren Stimme zu werden. Nur den Schamanen und *Durro-Dûn* ('Tierkrieger') ist es beschieden, dass sich ihnen bei ihrer Initiation ihr Odûn offenbart.

Ebenfalls von entscheidender Bedeutung sind die **Brayya-Dûn**, die Ahnengeister. Sie warten entweder im Leibe Zwanfirs auf die 'Grüne Sommerzeit' oder sind noch ruhelos an die Welt der Lebenden gebunden (sei es aus eigenem Antrieb oder durch fremde Mächte). Bei

wichtigen Entscheidungen werden die Brayya-Dûn von den Brenchi-Dûn befragt.

Daneben gibt es noch eine Reihe von weiteren Geistern, die jedoch völlig im Schatten der Odûn und Brayya-Dûn stehen. **Zummu-Dûn** (Geister der Erde), **Halla-Dûn** (Geister des Windes) und **Aqa-Dûn** (Geister des Wasser) werden von den Schamanen gelegentlich angerufen, den übrigen **Tûru-Dûn** (Geister der Natur) steht man jedoch recht gleichgültig gegenüber.

Verderbte Geister, die **Molû-Parra-Dûn**, sind meist pervertierte Seelen von Menschen, die mit Mochûla (Dämonen) gebuhlt haben. Sie bergen stets eine Gefahr für den Schamanen, der sich in die Geisterwelt begibt. Doch nicht nur im Dûnthyr sind sie gefährlich, sie ergreifen Besitz von Lebendem und sind der häufigste Grund für Austreibungen.

HEILIGE ORTE DES GJALSKERLANDES

Amanma Rudh ist eigentlich eine tote Siedlung, denn nur zu den Zeiten der Bestattungen wird sie von den Prozessionsteilnehmern besiedelt. Einzig das Zwanfir-Heiligtum ist das ganze Jahr über von Kriegern bewohnt, die diesen Ort vor einer Entweihung schützen.

Die Knochenklippen tragen ihren Namen wegen der vielen Knochen der ins Meer geschleuderten Toten, die hier angeschwemmt werden. Ein Betreten der Kalkfelsen durch Fremde kommt einem Frevel an den Ahnen und der Störung der Totenruhe gleich – der richtige Ort für Personen, die ihrem Leben ein Ende bereiten wollen.

In den Donnerzacken befindet sich die ehemalige **Wohnhöhle des Riesen Wolkenkopf**, in der auch heute noch 'Möbel' und 'Werkzeuge' von beklemmender Größe gepflegt werden. Hinter der Wohnstatt soll ein Höhlensystem von gigantischen Ausmaßen liegen, mit zahl-

reichen Felsendomen voller Schätze, die der Riese im Kampf gegen Drachen und andere Gegner erbeutet hat. Wolkenkopfs Heim ist für die Gjalsker ein heiliger Ort, ein 'Tempel', der von einer Trollsippe und einem Brenoch-Dûn geschützt und bis zur Rückkehr des Riesen instandgehalten wird.

Der Zwanfirs Zahn ist ein Kalksteinberg, in dessen zahlreichen Höhlen und Tunneln eine bleiche Höhlenspinne lebt. Unzählige Seevögel, die an seinen Flanken nisten, tragen dazu bei, dass eine Besteigung des Berges nahezu unmöglich ist. Hoch auf dem Gipfel erkennt man vom Fuße des Berges aus eine gewaltige weiße Feste, die von den Gjalskern Zwanfirs Zahn und von Thorwalern Aarkenhorst genannt wird und, so sagt man, schon stand, als Hjaldinger und Gajka das Land in Besitz nahmen. Die Gjalsker meiden diesen Berg, denn er ist von der Nachtschwarzen durchwirkt, die jedem, der sich anmaßt, ihn zu besteigen, die Seele aus dem Leib saugt.

Das **Makka-Oug** ist ein See im Norden des Gjalskerlandes. Er steht natürlich in Verbindung zur Göttin Makka, zieht oftmals magische Kreaturen an und gilt deswegen als gefährlich. Aber man findet hier auch Kairan, ein Kraut, das für die Brenchi-Dûn wichtig ist. Zudem erzählt man sich von der belebenden Wirkung des Wassers, geschöpft in Neumondnächten. Man soll keine Müdigkeit mehr verspüren, wenn man von dem Wasser getrunken hat.

Der Dûnthark ist der Geisterwald. Dies ist der Ort, an denen die Schüler der Brenchi-Dûn sich ihrer Prüfung unterziehen, um Schamanen zu werden. Der Wald darf nur von ihnen betreten werden und ist für andere Gjalskerländer verboten. Die Brenchi-Dûn hüten im Inneren des Waldes ein großes Geheimnis, doch niemand außer ihnen weiß davon.

Es gibt nicht nur die erwähnten heilige Orte. Vielmehr gibt es auch solche, die für die Gjalsker unheimlich, bedrohlich und bössartig sind: Der eisige **Yager** entspringt in den Donnerzacken in einer seltsamen Höhle am Fuße eines Gletschers. Das Höhleninnere besteht aus purem Eis, das selbst im Hochsommer nicht schmilzt und in dessen Tiefen sich unförmige Schatten abzeichnen. Im Glauben der Gjalsker ist dieser Ort eine Pforte, die die Mochûla nutzen, um in die Welt einzudringen. **Skoth'Sloch** ist das Schattenmoor. Vor vielen Jahrhunderten lebte dort ein Haerad, doch es hatte sich mit finsternen Mächten eingelassen, so dass dort heute nur noch zahlreiche Molû-Parra-Dûn umhergehen.

DÛNTHYR, DIE GEISTERWELT

»Im Dûnthyr leben und wirken die Geister. Nun wäre es jedoch falsch zu behaupten, die Geister hätten keinen Einfluss auf die Welt der Körperlichen. Sie nehmen Anteil an dem weltlichen Geschehen, denn Dûnthyr ist der körperlichen Welt nicht fern. Geistern fällt es leichter, aus ihrer Welt in diese zu blicken als uns in die ihre. Im Gegensatz dazu können wir jedoch leichter in die Geisterwelt reisen als jene in die unsere. Doch nicht nur Geister halten sich im Dûnthyr auf, vieles ist dort existent – Gutes und Böses.

Wir Brenchi-Dûn sehen dort nicht mit unseren Augen, wir schauen mit unserem Geist und reden mit unserem Herzen, denn nur so entsteht Harmonie zwischen Dûn und Brenoch-Dûn. Im Dûnthyr rufen wir die Brayya-Dûn und Odûn, sie folgen dem harmonischen Ruf und helfen uns, wie auch wir ihnen helfen, denn wer nimmt, gibt dafür.«

—Brenoch-Dûn Tsharbak dâr Morrai auf dem Allaventurischen Konvent 453 BF

WEISE RATGEBER UND HEILER: DIE BRENCCHI-DÛN

Die **Brenchi-Dûn** ('Hirten der Geister'), von denen es pro Haerad bis zu einem halben Dutzend geben kann, sind die Schamanen der Gjalsker. Ein Schamane aus diesem Reigen wird jedoch zum **Dûn-Brenoch-Dûn**, zum Schamanen der Schamanen. Dies geschieht in einem spirituellen Wettkampf im **Dûnthyr**, der Geisterwelt, an dem jeder Brenoch-Dûn und jede Branacha-Dûn teilnehmen kann. Es kommt vor, dass sich während eines solchen Wettstreits der Geist eines Kontrahenten verirrt und erst nach langer Zeit oder gar nicht mehr zurückkehrt. Selten geschieht es, dass ein Schamane nach der Niederlage das Dorf verlässt; in der Regel bleiben sie jedoch und stehen dem Dûn-Brenoch-Dûn als Berater zur Seite. Der Dûn-Brenoch-Dûn ist nicht nur Heilkundiger und Hüter des Wissens, vielmehr bildet er das spirituelle Bindeglied, das den Haerad zusammenhält, und ist somit neben dem Yalcing die wichtigste Person im Dorfverband.

Von Generation zu Generation werden über die Brenchi-Dûn die Geschichte des Haerad, die Mythologie und die erzählenswerten Taten der Ahnen, aber auch Rezepte und Handwerkstechniken weitergegeben. Es ist Brauch, dass Hirn und Herz eines verstorbenen Dûn-Brenoch-Dûn von seinem Nachfolger verspeist werden, um das Wissen in sich aufzunehmen. Ebenso verspeisen die Schüler Hirn und Herz ihres verstorbenen Mentors.

Die Brenchi-Dûn sind im Übrigen die einzigen Gjalsker, die lesen und schreiben können. In der kantigen Schrift der Gjalsker finden sich Elemente der alten hjaldingschen Runen ebenso wieder wie die Glyphen des Zelemja und des Ur-Tulamidya. Niederschriften werden auf Tierhäute gemalt, einzelne Zeichen als Glücksbringer, Warnungen oder 'Kurznachrichten' in Stein geritzt oder in Holz geschnitzt.

Im Gegensatz zu den Tierkriegerern kommt es bei den Schamanen selten vor, dass sie Sippenverband und Land verlassen. Bestimmte Ereignisse in ihrem Leben können sie jedoch dazu bringen, sich von ihrem Haerad zu trennen und in die Ferne zu schweifen. Mögliche Ereignisse wären eine Niederlage beim Wettstreit um den Rang des

Dûn-Brenoch-Dûn oder ein verstorbener Schüler, für dessen Tod sich der Schamane die Schuld gibt; verstoßen wird ein Brenoch-Dûn nur, wenn er mit Absicht dem Haerad oder einem Sippenmitglied schadet.

Verstoßene Schamanen dürfen nicht in den Haerad zurückkehren und werden sofort erschlagen, wenn sie es trotzdem tun. Brenchi-Dûn, die aus freiem

Willen den Haerad verlassen haben, werden nach ihrer Rückkehr bereitwillig aufgenommen, denn meist bringen sie neues und interessantes Wissen, das dem Dorfverband von Nutzen ist. So passiert es auch, dass ein Schamane nur für die Mehrung des Wissens zum Wohle seines Haerads in die Welt hinaus zieht.

Südlich des Orklandes gelegene Kulturen sind den 'Gjalskerbarbaren' (und somit natürlich auch den Brenchi-Dûn) ebenso wie deren Riten und Gebräuche nahezu unbekannt. Sie leben auch in



der Ferne nach ihren Welt- und Wertevorstellungen und können zunächst mit Währungen und Tempeln für die fremden Götter nichts anfangen. Die Hierarchie des Adels und förmliche Anreden sind ihnen ebenso unbekannt wie Steuerzahlungen oder Tischsitten.

Die Gjalsker-Schamanen sind jedoch sehr aufmerksam und suchen ständig nach Wissen und ihresgleichen.

Die Brenchi-Dûn halten sich, auch wenn sie auf Reisen sind, aus Streitigkeiten heraus, die sie nicht betreffen. Sollte ein Schamane oder ein lieb gewonnener Gefährte jedoch in Bedrängnis gebracht werden, stellt er sich der Herausforderung und will als Sieger den Platz verlassen.

Wie beim gesamten Gjalskervolk ist für die Brenchi-Dûn ein gegebenes Versprechen, sei es nun freundschaftlicher oder feindlicher Natur, absolut bindend.

Mehr zur Ausbildung und Initiation der Schamanen der Gjalskerländer finden Sie in **Wege der Zauberei** auf Seite 337.

ERSCHEINUNG

Die Brenchi-Dûn tragen im Gegensatz zur normalen Dorfgemeinschaft nicht die üblichen knielangen Röcke mit Streifenmuster. Sie nähern sich eine Art Robe aus Fellteilen aller Tiere, die im Gjalskerland beheimatet sind; anstatt von Ärmeln haben sie lange Lappen an die Schultern angeheftet, die an den Seiten bis zur Hüfte herabhängen. Eine rituelle Kopfbedeckung tragen die Schamanen nicht. Für größere Rituale oder Questen in die Geisterwelt färben sie sich ihre Haare, wobei Farbkombinationen nicht selten sind. Rot steht für *Blut*, *Kraft* und *Kampf*, Grün für *Heilung*, *Wissen* und *Hellsicht*, Schwarz für *Tod*, *Seele* und *Zwang* und Weiß für *Leben*, *Wille* und *Weg*.

In diesen Farben sind die Ritualgegenstände bemalt, wenn sie nicht schon von Natur aus die richtige haben. Selbst auf der Knochenkeule, die in der Regel aus dem Oberschenkelknochen eines Mammuts besteht, kehren sie wieder und zeigen dem Wissenden, in welchen Bereichen der Schamane besonders befähigt ist.

Die bei Schamanen in anderen Völkern üblichen Talismane oder Amulette, wie Knöchelchen, Steine oder Federn, die sie an ihre Kleidung oder in ihrem Haar anbringen, sind bei den Brenchi-Dûn nicht in dieser Art zu finden. Die üblichen rituellen Materialien, welche die Brenchi-Dûn für ihre Rituale brauchen, haben sie auf eine Leder Schnur aufgefädelt und tragen sie als Kette bei sich.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Die Brenchi-Dûn haben die Aufgabe, den Sippenverband zusammen und gesund zu halten. Sie kümmern sich um die Verstorbenen und reinigen den Platz, an dem sie bis zu ihrem 'Seelenflug' bei Amanma Rudh aufbewahrt werden. Sie sind Heilkundige, Bewahrer des Wissens und Seher, die ihrem Yalding Ratschläge geben, wenn es um wichtige Entscheidungen geht. Im Allgemeinen nimmt der Yalding diese Ratschläge an und handelt in gewissem Rahmen nach den Meinungen der Brenchi-Dûn.

ZITATE

»Ich werde ein Odûn befragen; danach gebe ich euch meine Entscheidung bekannt.«

»Was hast du von dem blinkenden Metall? Hilft es, deine eitrige Wunde zu schließen? Nein. Du gibst mir ein Nachtlager und etwas zu essen, und ich kümmere mich um deine Schulter.«

»Du denkst, ich sei allein? Deine Annahme ist falsch und dumm! Fass den Mochûla-Diener, jetzt.«

RITUALE DER BRENCCHI-DÛN

Alle bekannten schamanistischen Rituale sind im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 153 bis 166 beschrieben; Hinweise zu Ritual-Hilfsmitteln und Hilfsfertigkeiten der Brenchi-Dûn finden Sie in **WdZ** auf Seite 337.

I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen, Wegzeichen

II: Arngrim's Höhle, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Reinigen des Wassers, Schutz der Jurte, Weg des Windes, Zorn des Berglöwen

III: Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Reitender Geist, Schlangegeist, Wild finden

IV: Herz des Tieres, Mammutruf

RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÄHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Herr über das Tierreich, Tiergedanken

III: Adlerschwinge, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft

BLUTRITEN IM EIS DER BERGE – DIE GLAUBENSWELT DER FERKINAS

»Djershar reinigte den Platz mit Eibenzweigen und breitete ein Kuhfell aus. Einen Pinienzapfen in Händen haltend, verneigte er sich gegen die vier Himmelsrichtungen und zum Boden. Dann hob er den Zapfen schließlich in die Luft empor, um die Elemente gewogen zu stimmen. Wenige Schritt entfernt brannte bereits das Opferfeuer, das den Rauch der Gaben zum Mond empor tragen würde, als Gegenleistung für die Weissagung, die er hoffentlich schenken würde. Der Schamane schwankte ein wenig, seine Bewegungen waren langsam wie im Traum – die Wirkung des Krauts, das seinen Geist von ablenkenden Gedanken befreit hatte. Als das schwarze Lamm vor ihn gelegt wurde und die Trommeln einsetzten, durchfuhr ihn die Macht des Gottes. Raubtiergleich stürzte er sich auf das zappelnde Wesen, zerbiss ihm die Kehle und riss ihm mit bloßen Händen den Bauch auf. Große schwarze Galle – der Kriegszug würde nicht gut ausgehen. Beschädigtes Herz – der Häuptling würde sterben ...«

DER GLAUBE DER FERKINAS FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Raschtula, Rascha

Weitere Götter: Adawadt (nur bei den Shai'aian), der Mond, personifizierte Steppenbrände

Geister: Ahngeister, Blutgeister, Elementargeister

Schöpfungslehre: Polarstern als Schöpfergott

Verbreitung: Ferkinas (Raschtulswall, Khoram-Gebirge, Ongaloberge, Hochländer von Thalusion und Mhanadistan)

Derische Vertreter: Nuranshârim (Schamanen), Anach-Nûr (Besesene)

Weltliche Aufgaben: Durchführung von Feiern, Bestattungen und Mannbarkeitsriten; Kalenderführung, Opfer an die Götter, Weitergabe der Sagen; oft ist der Schamane zugleich Shahr (Häuptling)

Heilige Orte: Quellen, Quellgrotten, Teiche; Shai'aian auch: Vulkan-schlote, v. a. Raschtul Kandscharot und Schlund ('Chul-e-Raschtula')

Heilige Tiere: Raschtula: Stier, Hengst; Rascha: Stute, Kuh

Feiertage (Raschtulswall): Frühlings-Tag-und-Nacht-Gleiche (1. Peraine; Neujahr, Schneeschmelze), Umzug der Hirten zu den höhergelegenen Bergwiesen (meist Ende Ingerimm), Herbst-Tag-und-Nacht-Gleiche (1. Travia; Rückkehr der Hirten in die Winterquartiere)

Feiertage (Khoramgebirge und Thalusien): Feiern der Sommer- und Winter-Regenzeit (meist erster Vollmond nach Einsetzen der Regenfälle im Rondra und Tsa), Lämmer-Schlachten (dritter Vollmond nach Ende der Winterregen)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: hoch – Ferkinas erschlagen ihre Gegner nicht wegen deren *Glauben*.

Feindbilder: die Blutlosen im Tal, vor allem alle Echsen

Glaubenslehre: Den Göttern sind die Menschen weitgehend gleichgültig, nur Kampf, Rausch, Blut und Qualen erregen ihre Aufmerksamkeit.

Glaubensziele: die Aufmerksamkeit der Götter erhaschen.

Jenseitsbild: individuell: jeweils das Gegenteil des Lebens im Diesseits

Bestattungsriten: Aufbahnen der Toten für die wilden Tiere

Weltbild: Die Welt ist in Unordnung, weil Raschtula sie während seines Kampfes mit dem Riesen Adawadt vernachlässigt hat.

Selbstbild: Wir sind wahre Menschen. Was im Tal lebt, ist blutloses, verachtenswertes Gewimmel.

Stärkstes Argument: Was uns nicht umbringt, macht uns härter.

Lebensinhalte der Gläubigen: sich für ein besseres Leben im Jenseits qualifizieren – durch Heldentaten und blutige Riten (Männer) oder wilden Rausch (Männer und Frauen)

FERNER STERN IM PORDEN – DIE SCHÖPFUNG

In der Überlieferung der Ferkinas spielt die Schöpfung keine große Rolle. Die meisten Stämme bezeichnen den Polar- oder Los-Stern als Schöpfer und nennen ihn 'Geburtsstern'. Folgerichtig glauben sie, dass die Schöpfung vor langer Zeit und weit entfernt erfolgte, so dass heute niemand mehr wissen kann, was genau damals geschah. Andere Stämme sind der Meinung, die heute noch anwesenden Götter hätten die Welt geschaffen, vermutlich als ihr Zelt und ihre Liegestatt, und die Sterblichen, um sie zur Kurzweil zu beobachten.

STIER UND STUTE – DIE GÖTTER

Für die Ferkinas sind die Götter unglaublich mächtige Wesen, denen aber keinerlei moralische Qualitäten zugewiesen werden. Auf jeden Fall kümmern die Götter sich kaum um die Menschen. An höchster Stelle steht das göttliche Paar, Mann und Frau, Nehmen und Geben, Tod und Leben, das von den meisten Stämmen unter den Namen Raschtula und Rascha verehrt wird.

Raschtula ist der machtvolle Gott der Gewalt und der Kraft, Herr über Sonne und Tod. Zu ihm betet man um Stärke, ihm sind auch die Zweikämpfe der Männer geweiht. Raschtulas heiliges Tier ist der Hengst oder auch der Stier, auf dem er durch die Berge reitet und nur durch seine Anwesenheit Kämpfe anstachelt. Die ihm gefallen, deren Anblick genießt er; die anderen zermalmt er achtlos unter den Hufen seines Reittiers. Er ist ein grimmiger Herr, der sich wenig um seine Diener kümmert und nur an Krieg und Gewalt seine Freude hat. Die Tobstüchtigen, die beim kleinsten Anlass in Bluttausch verfallen, und die Besessenen, die durch die Berge ziehen und alles erschlagen, was sich ihnen naht, gelten als seine heiligen Männer.

Rascha, Raschtulas Frau, ist die Göttin der wilden Lust und Raserei. Ihr huldigt man durch Wein-, Rauschkraut- und Liebesgenuss, und die Märchen der Ferkinas ehren das Andenken jener, die nach tagelangem Feiern an Erschöpfung gestorben sind.

Der *Raschtulswall* ist für die dort lebenden Ferkinas (die Shai'aian) nicht einfach ein Gebirge, sondern ein lebendes Wesen – häufig mit Raschtula gleichgesetzt –, das nur die Würdigen auf seinem schützenden Rücken duldet.

Besondere Verehrung bei den Shai'aian genießt auch der Riese **Adawadt**. Der Name soll 'Der, den die Zeit fürchtet' bedeuten und wird damit erklärt, dass nicht einmal Raschtula selbst Adawadt töten konnte, als es Zeit für ihn war, zu sterben, und dass er – unbesiegt – seitdem wächst. Adawadt gilt als besonnen und weise, und viele Märchen erzählen, wie er den tobenden Raschtula besänftigte und den Kampf abbrach, damit die Welt nicht noch weiter in Unordnung geriete. Die *Trolle* (tulamidisch: Rakshazanim), von denen ein Stamm im Raschtulswall lebt, gelten den Shai'aian als Adawadts (oder Raschtulas) verehrungswürdige Kinder. Märchen handeln von Kriegen, in denen Ferkinas und Trolle gemeinsam ins Tal zogen und die Blutlosen besiegten. Verehrt wird weiterhin das mythische erste Menschenpaar *Zulhamid* und *Zulhamin*.

Die Stämme im thalusischen Bergland bewahrten die Erinnerung an ein göttliches Paar von Stier und Kuh, *Ras'Ragh* und *Adschaja*, während die Mherech im Khoram-Gebirge zunehmend vom Rastullah-Glauben beeinflusst werden.

Der **Mond** gilt seit Urzeiten als Schutzgeist, in dessen Licht man die größten Wagnisse eingehen kann. Kundschafter und Blut-rächer, die bei Nacht herumschleichen, bitten den Mondgott um Beistand, und den Schamanen gilt er als Spender der magischen Kraft. Viele Feste der Ferkinas richten sich nach dem Mondkalender. Der Name des Mondgottes scheint jedoch verloren gegangen zu sein. Ob er aus Ehrfurcht verschwiegen wurde oder ob eifersüchtige Götter diejenigen strafen, die ihn nannten, ist nicht mehr bekannt.

Einige *Tier- und Pflanzenkönige* werden in Südost-Aventurien vermutet und scheinen von Ferkinas verehrt zu werden. Man spricht sie als Vater oder Mutter ihrer Kinder an oder als Moghul (ein altulamidischer Herrscher-Titel); genannt werden insbesondere der *Moghul ul Shuhân* (König der Falken) und *Umm Urwar-ul-gin* (Mutter Olginwurzel).

Naturgewalten werden personifiziert, insbesondere die Stürme der *Regenzeiten*, *Eis und Kälte* des Hochgebirges (von den Ferkinas als schützend und freundlich empfunden, da in alter Zeit Zuflucht vor den Echsen) und schließlich die *Steppenbrände*, die mit jener grausamen Gleichgültigkeit über die Fluren ziehen, die Geistern und Göttern zu eigen ist. Und dennoch blüht die Steppe nach einem Brand stets noch schöner auf.

DIE GEISTER

Neben den Geistern der Ahnen, die manchmal um Rat gefragt werden, beschäftigen die Ferkinas sich mit drei großen Gruppen von Geistern: Elementaren, Blutgeistern und Ahngeistern. Von den sechs **Elementargeistern** gelten Eis, Luft und Erz als Verbündete und werden um Dienste gebeten, Feuer und Wasser sind Gegenstand von Verehrung, Humus hingegen gilt als schwach und weibisch und wird ignoriert.

Blutgeister sollen dagegen in warmblütigen Tieren und Menschen wohnen und sie von den kaltblütigen, 'blutlosen' Echsen unterscheiden – auch wenn ein Ferkinas das nicht so ausdrücken würde. Sie ste-

hen für Mut, Kraft und Wildheit, weshalb man in Haustieren (von Kampfstieren und Ähnlichem abgesehen) und verweichlichten Talbewohnern keine erwartet ('blutlos' wird gleichbedeutend mit 'verweichlicht' verwendet). Es gibt einen regelrechten Kult um diese Geister: Manche Männer, die *Anach-Nûr*, nehmen auf ritualisierte Weise den Blutgeist eines Tieres (*nur zhinaî*) in sich auf und machen ihn zu ihrem eigenen *nur zhulach*, der sie in Blutrausch versetzen kann und sie dem Tier ähneln lässt. Die blutgierigen Besessenen sind selbst unter Ferkinas Außenseiter und ziehen die meiste Zeit allein durch die Berge. Schamanen vermeiden es möglichst, fremde Blutgeister an sich zu ziehen, und verlassen sich ganz auf ihren jeweils eigenen *nur zhulach*.

Ahnengeister, also die Geister der Vorfäter, nehmen ebenfalls eine wichtige Rolle ein, ihre Bedeutung schwankt jedoch sehr stark von Sippe zu Sippe.

Alles Geisterhafte, was nicht zu einer der drei genannten Kategorien gehört, wird nicht näher klassifiziert und zumeist gebannt und ausgetrieben.

JENSEITS UND BESTATTUNGSRITEN

Die gesamte Kultur der Ferkinas wird vom Kampf und von ihrer Jenseitsvorstellung bestimmt. Nach ihrer Meinung ist das Leben nach dem Tod das direkte Gegenteil dessen, das man auf Dere geführt hat. Für die Bergland-Bewohner, ständig frierend und von Tausenden Gefahren bedroht, wird das Jenseits ein Paradies sein; den Weichling aber erwarten Mühe und Entbehrung und den Feigling Gefahren, die seine schlimmsten Alpträume übertreffen.

Damit die Geister der Verstorbenen schnell zu ihrem hoffentlich angenehmen Dasein im Totenreich übergehen können und dort ungestört bleiben, bahren die Ferkinas tote Stammesmitglieder und würdige Gegner so auf, dass sie von Geiern, Khorams-Bestien und Schakalen schnell und restlos vertilgt werden. Es soll nichts übrig bleiben, was den Geist im Diesseits binden könnte oder was missgünstige Zauberer verwenden könnten, um ihn zu beschwören. Nur durch die Blutsbande zu den direkten Nachkommen soll noch Kontakt möglich sein.

Mit den Überresten von Feinden, die keinen besonderen Eindruck hinterlassen haben, geht man weniger rücksichtsvoll um. Wenn man sie nicht einfach liegen lässt, werden ihre Knochen gemeinsam mit denen von erlegten und geopfertem Tieren zu Trophäenhaufen auf-

geschichtet. Schädelhaufen, Köpfe auf Stangen und die wehenden Kopftücher der Gefallenen des Nachbarstamms auf Passhöhen und an anderen markanten Orten zeigen dem Fremden die Kampfkraft der Krieger und das Schicksal, das ihn erwartet.

HEILIGE ORTE

Fast alle Ferkina-Sippen hüten eine geheime Quelle, Grotte oder einen Teich als Heiligtum. Zumeist werden dem Wasser Heilkräfte zugeschrieben. Manche Sippen glauben aber auch, dass ihre Ahnen in die Quelle eingehen und von der anderen Seite des Wasserspiegels zu ihnen sprechen.

BLUT RÖTET DIE ALTÄRE – KULT UND RITEN

Die meisten (männlichen) Ferkinas bemühen sich stets, für einen kurzen Moment die Aufmerksamkeit der Götter zu erhaschen, sei es durch halsbrecherische Ritte, tollkühne Taten im Kampf oder blutige Opfergaben. Am nächsten aber glauben sie ihnen im Rausch zu kommen. Und so kennen die Ferkinas viele Wege, diesen Zustand zu erreichen: Durch tagelanges Fasten, gefährliche Zweikämpfe oder unmäßigen Genuss von Wein und Rauschkräutern steigern sie sich in eine Raserei, die Fremden als Irrsinn erscheint, von ihnen aber als Weg zu den Göttern angesehen wird.

Dem Raschtula bringen sie Menschenopfer, sobald sie Gefangene gemacht haben oder einen Stammesbruder für entbehrlich halten – und letztere sind nicht selten freiwillig bereit, sich der langwierigen Zeremonie von Folterungen zu unterwerfen, die nach einigen Stunden bis Tagen mit dem Tod enden. Denn das Jenseits ist das Gegenteil des Diesseits, und je grausamer die Schmerzen vor dem Tod sind, desto größere Freuden erwarten den Krieger danach.

Zu Ehren Raschas nehmen die Ferkinas Unmengen von Wein und Rauschkräutern zu sich, bis Mann und Frau wie rasend übereinander herfallen. Bei großen Feiern peitschen sie sich gegenseitig auf, bis alle schreiend durch das Lager stürmen. Und wehe dem Gefangenen, der dann in ihren Händen ist. Menschenopfer bringt man der Rascha, indem man sie von Stuten oder Kühen zertrampeln lässt.

Die sicherste Methode, die Aufmerksamkeit der Götter zu erregen, ist aber die *Buskurdh*, das wilde Reiterspiel mit einem Gefangenen als 'Spielball', und die Stämme feiern sie, so oft sie können.

RASEREI UND RAUSCH: DIE NURANSHÂRİM

Ein Schamane (ferk.: *Nuranshâr*, Mz.: *Nuranshârim*) lässt sich genauso leicht motivieren, ins Abenteuer zu ziehen, wie jeder andere Ferkina: Heldentaten und Blutvergießen werden die Aufmerksamkeit Raschtulas auf ihn lenken, Frauen und Beute erwarten ihn. Einzig die Furcht, zu verweichlichen und die Sitten der Blutlosen anzunehmen, könnte ihn davon abhalten, ins Tal zu steigen, wie es schon so viele taten in den Jahrtausenden zuvor – aber was für ein Ferkina ist das, der sich fürchtet? Sollte der Schamane Skrupel haben, seine Sippe zu verlassen, so wird spätestens eine Blutrache ihn zur Wanderschaft zwingen. Es muss nicht gleich der ganze Stamm von gräflich Perricumer Soldaten ausgelöscht worden sein – Blutrache ist heilige Pflicht und kann selbst einen Schamanen als Sohn, Bruder oder Blutsbruder des Mordopfers auf lange Zeit von seinem Stamm trennen.

Seine finsternen Blutriten, Verachtung für die Flachlandbewohner, die strengen Speisegebote, sein Stolz und seine Mitleidlosigkeit machen den Nuranshâr zu einem eher anstrengenden Reisegefährten. Seine Ansichten über die Stellung der Frau (in der Ferkinakultur Besitz des Mannes) und seine – kaum entwickelten – Vorstellungen von Körperpflege machen es nicht unbedingt leichter. An Mut und

Zähigkeit wird er es dagegen nicht mangeln lassen. Mehr zur Ausbildung und Initiation der Nuranshârim finden Sie in **Wege der Zauberei** auf Seite 336.

ERSCHEINUNG

Auf den ersten Blick unterscheidet sich der Schamane nicht vom gewöhnlichen Ferkina. Wie dieser trägt er Hosen aus Lederflicken, umwickelt den Oberkörper mit Fellen oder Wolldecken, lässt Haare und Bart lang wachsen als Zeichen des freien Mannes, verhüllt sich vor Fremden mit einem Zipfel des roten Kopftuchs und 'verziert' sein Antlitz durch Schmucknarben. Erst auf den zweiten Blick sind einige Unterschiede zu erkennen: Sein Gewand ist bunter bestickt als sonst üblich und erinnert an das Gefieder eines farbenprächtigen Vogels (der Eindruck wird allerdings oft durch alte Blutflecken getrübt). Mal wirkt er mager und ausgezehrt, wenn er sich durch Fasten und Opfer von eigenem Blut den Göttern genähert hat, mal verwahrlost nach tagelangem Drogenrausch, und manchmal entrückt – dann lodert der Wahnsinn in seinen Augen.

Zu Ritualen schmückt er sich meistens mit Vogelfedern: Weit wie ein Adler soll der Schamane sehen, auf Geierflügeln die Totengeister tragen, mit Eulenaugen das Verborgene wahrnehmen, Übles zertreten wie der Pfau die Schlange.

Besonders bei den Bestattungsriten steckt der Schamane sich regelrecht Flügel an. Oft werden die Elemente gebeten, den Ritualplatz zu beschützen. Vor großen Ritualen fastet der Schamane oft längere Zeit; fast immer nimmt er berauschende Mittel ein. Bei Anrufungen der Götter und beim Prophezeien wird grundsätzlich Blut geopfert.

GEBOßTE, VERBOßTE, AUFGABEN

Bei den Ferkinas ist der Schamane eine Führungsperson, und nicht selten wird er auch Shahr (Häuptling) seines Stammes – gerade in Notzeiten ist das fast die Regel. Alle Ferkinas neigen dazu, sich durch tagelanges Fasten, selbst verursachte Schmerzen oder Rauschkräuter und Wein in Raserei zu versetzen, doch nur die Schamanen verstehen es, aus diesem angeblich den Göttern nahen Zustand wirkliche Macht zu ziehen.

Da er als einziger (oder bester) diese heiligen Rauschzustände kontrollieren kann, ist er nicht nur der Zauberer, sondern gilt auch als Wahrsager und Priester, der den Willen der Götter und Geister deutet. Dabei gelten die Geister genauso wie die Götter als uralte und sehr mächtige Wesen, die dem jüngeren Volk der Menschen jedoch gleichgültig, ja, feindselig gegenüber stehen.

Man muss sie also beschwichtigen und ihren Launen ausweichen – von Frömmigkeit im eigentlichen Sinn lässt sich bei den Ferkinas kaum sprechen.

ZITATE

»Mach dich bereit und stirb wie ein Mann!«

»Jetzt kämpfe! Zeig mir, dass du Blut hast!«

»Raschtula – wütender Stier, Rascha, ihr Geister und göttlichen Mächte: Seht, welches Opfer ich darbringe ...«

RITUALE DER PURANSHÂRIM

Alle bekannten schamanistischen Rituale sind im Band *Wege der Zauberei* auf den Seiten 153 bis 166 beschrieben; Hinweise zu Ritual-Hilfsmitteln und Hilfsfertigkeiten der Ferkina-Schamanen finden Sie in *WdZ* auf Seite 336.

I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Jagdfieber, Rat der Ahnen



II: Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Tabuzone, Tränke meine Herde (Weidegründe finden), Weidegründe finden, Zorn des Berglöwen

III: Brazoragh Ghorkai, Freie Seelenfahrt, Heimführung der Herde, Macht der Elemente, Reitender Geist, Rinderruf (Wolfsruf), Schlangengeist

IV: Herz des Tieres, Pfad der Blutrache, Regentanz, Schlangenfuch

RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÂHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Herr über das Tierreich, Magischer Raub, Tiergedanken, Zwingtanz

III: Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge

IV: Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

ZWISCHEN TRAUM UND SCHMERZ – DIE GLAUBENSWELT DER TROLLZACKER

»Wo sind sie?«, fragt Bal'Achat, der Shochzul der Tach'al Tur.

»Dort, hinter dem Felsen; sie haben einen Zauberer dabei, der uns alle verbrennen wird – so sagen sie.«

Bal'Achat schaut in die Gesichter der Krieger um sich herum. »Sie erzählen viel; wir hingegen, wir tun viel! Von ihnen wird niem...«

Jäh wird der Schamane von dem Gesang sich entspannender Armbrustsehn unterbrochen. Eine Kriegerin, die zu seiner Rechten steht, wird von einem Bolzen durchbohrt und geht in die Knie. Noch während sie schreit, treten die Feinde aus ihrer Deckung hervor; in ihrer Mitte ein hagerer Mann, der in rotes Tuch gehüllt ist. Er murmelt, hebt seine Hände vor die Brust und formt sie zu einer Schale.

»Nein!«, schreit Bal'Achat und ritzt sich die linke Hand mit einem Stück Feuerstein. Zwei, drei Schritte springt er vor, gefolgt von den Kriegerinnen und Kriegern. Eine gleißende Kugel erscheint in den Händen der Rotberobten. Der Shochzul der Kurga wird von einem Bolzen in die Schulter getroffen, doch nicht ein Laut entfährt seiner Kehle; zu sehr ist er auf seinen Gegner fixiert, der seine Hände nun weit von sich streckt.

»Dein Blut ist mein Blut!«, schreit der Trollzacker Schamane und spritzt das gesammelte Blut in seiner Linken in Richtung des Zaubers. Bal'Achat schlägt seine Keule in die blutige Hand und schreit auf, ohne

den Gegner aus den Augen zu lassen. In dem Moment, als die feurige Kugel in den Händen des Magiers sich zu bewegen beginnt, reißt dieser unter einem erschreckten Aufschrei die Hände weit auseinander. Die Kugel, nun herrenlos, sinkt herab und geht in einem gewaltigen Feuerball auf, mitten zwischen seinen Leuten.«

GLAUBE DER TROLLZACKER FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Röschtula, Rasch(i)a / Perasch(i)a

Weitere Götter: Schoma, die Erdmutter (Trolle und Riesen gelten als Götterkinder, werden jedoch nicht als Götter verehrt.)

Geister: Die *Mudran'Nur* (Geister) werden unterteilt in *Habizi* (die Freundlichen) und die *Molaschtu* (die Unfreundlichen). Hinzu kommen die *Iffri'Nur* (Gegengeister), unterteilt in *Ibahffrit* (die Lockenden) und *Mechaffrit* (die Verderbenden).

Schöpfungslehre: Das Liebespiel der Götter formte die Welt und schuf alles Leben.

Verbreitung: Trollzacker (Gebiet der Trollzacken, selten in der Ebene)

Derische Vertreter: Shochzuli (Schamanen)

Weltliche Aufgaben: Kontakt zur Geisterwelt, Wegbereiter für die letzte Reise ins Totenreich, Austreibungen, Heilung, Schutz vor bösen Geistern, Blutsbund zwischen Mann und Frau

Heilige Orte: Al'Zul (Erdheiligtum bei Altzoll), Gebiet der Baronie Gadang, Blutsee, Grotte der *Mudran'Nur*

Heilige Tiere: Adler, Bär; auch anderen starken Geschöpfen wird große Achtung entgegen gebracht

Heiliger Stein: Blutstein

Feiertage: Wintersonnenwende (Schamanentreffen am Blutsee), Tag des Blutes (30. Rahja, Opferung von Eigenblut)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: gering

Feindbilder: alle Völker außer Trollen, bis hin zu anderen Trollzacker-Sippen.

Glaubenslehre: Wir Trollzacker haben eine schreckliche Schuld auf uns geladen, für die wir in der Nachwelt büßen müssen.

Glaubensziele: Nur ein schmerzhafter Tod macht die Qualen im Jenseits erträglich.

Jenseitsbild: unendliche Qualen in der Ebene der Schmerzen / unerreichbares Paradies im Tal der Träume

Bestattungsriten: Begräbnis mit geöffnetem Leib unter Findlingen. Das Blut gelangt zurück in Schomas Leib, denn von dort hat Raschia es entliehen.

Weltbild: Das Leben ist leicht. Im Jenseits wird jeder zerbrechen, der sich im Leben nicht auf den Tod vorbereitet hat.

Selbstbild: Die Trollzacker bezeichnen sich selbst als die *Kurga*, die Felsgeborenen. Sie sehen sich als starke Rasse, die zusammen mit den Trollen alle anderen Kulturen überleben wird.

Stärkstes Argument: Dein Blut ist nur geliehen – du wirst es zurückgeben müssen, früher oder später.

Lebensinhalte der Gläubigen: Das kurze Leben muss schmerzhaft und entbehrungsreich sein, damit die Qualen im Jenseits zu ertragen sind.

DIE WELTENSCHÖPFUNG

Vor Urzeiten führte Röschtula seine Liebste aus dem Tal der Träume in die Felswüste des Blutes, um dort für sie das Lied der Liebe zu singen. Während er sang, kamen sie sich näher und liebten sich 360 Tage und Nächte, bis sie in einen fünf Tage währenden Schlaf fielen. Als sie erwachten, hatte sich die Welt verändert, denn das Liebespiel der Götter hatte Berge und Täler geschaffen. Selbst die Felswüste des Blutes wurde

durch die Götter belebt und speichert seit dieser Zeit das Blut Raschias: Schoma, die Erdmutter, war geboren.

Die Säfte der jungfräulichen Götter sickerten in den steinernen Untergrund und verwandelten ihn in nie zuvor geahnter Pracht. Allerorten sprossen bunte Pflanzen und aus dem Fels wurden die ersten Riesen und Trolle geboren, die das Ebenbild der Götter sind. Es folgten alle weiteren Rassen, die auf zwei Beinen gehen, und darauf die Tiere. Ob der wunderbar verwandelten Welt begannen die Götter vor Freude zu weinen. Die vergossenen Tränen sammelten sich zu salzigen Meeren und erinnern noch heute an die Zeit der Schöpfung.

Die verschiedenen Rassen führten über unzählige Jahre in den weiten grünen Ebenen ein friedliches und harmonisches Leben. In dieser Vorzeit liegt der Grund für die tiefe Schuld, welche die Trollzacker auf sich luden. Seit dieser Zeit ist die Ebene für sie das Unheil und die schützenden Berge das Wohl. Wie es dazu kam, dass die Kurga eine solch gewaltige Schuld auf sich luden, ist heute nicht mehr zu ergründen; Fakt jedoch ist, dass sie existiert.

DIE GÖTTER

Röschtula ist der Urvater, Gott der Gewalt und der Stärke. Er bestimmt das Wetter und die Urgewalten; sein Same durchdringt die Erde, in der die Kraft für das Leben gespeichert ist. Der Gott leiht allen Lebewesen die Essenz seines Samens, die Stärke und den Mut zum Überleben enthält.

Raschia ist die Herrin des Blutes und der Fruchtbarkeit. Alles Blut, das auf der Welt existiert, ist das ihre und in **Schoma** gespeichert. Sie leiht es den Sterblichen für ihr Dasein, fordert es jedoch früher oder später wieder zurück.

MUDRAN'NUR UND IFFRI'NUR – GEISTER UND GEGENGEISTER

In gelehrten Kreisen herrscht die Meinung vor, dass sich das Geisterbild der Trollzacker auf Elementargeister beschränkt. Dies ist jedoch nur ein Teil der Wahrheit, denn tatsächlich ordnen sie nur alle Geister ihres Weltbildes jeweils einem der Elemente zu (siehe nebenstehenden Kasten). Die Shochzuli unterscheiden die *Mudran'Nur* ('gute Geister' oder einfach nur 'Geister') in freundliche und unfreundliche Geister. Zu den freundlichen gehören die Geister des Erzes, der Luft und des Wassers; die unfreundlichen sind die Geister des Humus, des Eises und des Feuers. Die Ahnengeister der Trollzacker gehören zu den Geistern des Wassers, weil das Blut als höchste Form des Wassers gilt. Sie werden jedoch nicht als Ahnen- oder Wassergeister, sondern als *Zul'razi* ('Blutgeister') bezeichnet.

Auch die *Iffri'Nur* ('böse Geister' oder 'Gegengeister') sind den Elementen zugeordnet und unterteilen sich ebenfalls in zwei Kategorien, die Lockenden und die Verderbenden. Diese Geister wirken gegenteilig, in pervertierter Form, und lassen dies den Schamanen sowie

DIE GEISTER, MUDRAN'NUR

Habizi, die Freundlichen

Erz: Ramazi
Luft: Hawazi
Wasser: Mayyazi
Blut: Zul'razi

Molaschtu, die Unfreundlichen

Humus: Zumechtu
Eis: Djaliftu
Feuer: Tscharritu

DIE GEGENGEISTER, IFFRI'NUR

Ibahffrit, die Lockenden

Erz: Amarti
Luft: Awahiti
Wasser: Ayyamti
Blut: Zira'zul

Mechaffrit, die Verderbenden

Humus: Tschemuwi
Eis: Filadwi
Feuer: Rachawi

die weltlichen Trollzacker spüren. Zerstörung ist ihr Streben; zumeist fahren sie in die Körper von Tieren oder auch Menschen ein, um ihr Werk zu vollbringen. Erst, wenn sie ihr Ziel erreicht haben oder von einem Shochzul verbannt wurden, lassen sie von ihrem Vorhaben ab und suchen sich neue Wege, um von vorn zu beginnen.

Werden die Seelen der Ahnen gefangen, werden sie umgewandelt (perviert) und gehen fortan als *Zira'zul* auf die Jagd, um Schoma das Blut Raschias zu rauben. Ab und an kommt es vor, dass sie sich bei misslungenen oder unvollendeten Ritualen der Shochzuli manifestieren, und dann ihre Jagd in der Welt der Lebenden fortsetzen. Vereinzelt gibt es verstoßene Shochzuli, die aus eigenem Antrieb einen *Zira'zul* herbeirufen, um dessen Kräfte für ihre Belange zu nutzen.

QARA'NUR UND DIE EBENE DER SCHMERZEN – GEISTERWELT UND JENSEITS

Die Shochzuli nennen die Geisterwelt *Qara'Nur*, was soviel bedeutet wie 'Heim der Geister' oder 'Traumwelt'. Denn in der kargen Gebirgslandschaft von *Qara'Nur* lebt die Felswüste des Blutes in ihrer Gestalt vor dem schöpfenden Liebesakt der Götter fort. Ihre Bäche aus Blut und Tränen entspringen im Tal der Träume, ihre Kraft macht *Qara'Nur* zu jenem einzigartigen Ort, an dem die Geister leben. Der Weg ins Tal der Träume aber ist den Kurga verwehrt, denn nach ihrem Tod werden ihre Geister von den Flüssen ins Tal gespült, in die schreckliche *Ebene der Schmerzen*. Diese wird von einem schwarzen Totendrachen beherrscht und hält unaussprechliche Qualen für die Geister der Verstorbenen bereit. Über allem jedoch schwebt der neblige *Atem der Götter*, der die Welten miteinander verbindet. Ihn müssen die Shochzuli durchdringen, um mit den Geistern Kontakt aufzunehmen. Diese geben ihnen Rat, folgen ihren Bitten oder weisen ihnen den Weg in ihre Gefilde – wundersame Orte, die meist hoch in den wolkenumspielten Gipfeln liegen. Auch die Gegengeister haben ihre Domänen: tiefe Täler, verborgen hinter dichten Nebelschwaden, die fast alles Licht abschirmen. Dorthin verschleppen sie die Geister der Verstorbenen, derer sie auf ihrem Weg durch den Atem der Götter habhaft werden können, und halten sie auf ewig gefangen. Kein Kurga spricht darüber, was mit diesen Geistern geschieht, doch scheint ihr Schicksal besiegelt und wird weit mehr gefürchtet als die Ebene der Schmerzen.

BLUTIGE EINSAMKEIT: DIE SHOCHZULI

Die *Shochzuli* (Ez.: die *Shochzula*, der *Shochzul*; auch die Druiden der Trollzacker werden Shochzuli genannt) leben, anders als in anderen Regionen mit Schamanenkult üblich, fern von ihren Sippen. (Bei Außenstehenden sorgt der Begriff Shochzuli immer wieder für Verwirrung, denn die Trollzacker unterscheiden nicht zwischen Schamanen und Druiden – sie werden alle gleichermaßen als Shochzuli bezeichnet. Der Einfachheit halber wird dieses Wort im folgenden Text jedoch nur für die Schamanen benutzt, denn Trollzacker-Druiden sind regeltechnisch als normale Druiden zu betrachten.)

Shochzuli führen ein Einsiedlerleben in Kavernen oder alten Zwerghöhlen, in denen sie sich den Göttern und der Welt der Geister näher fühlen. Trotz ihrer Abgeschiedenheit stehen sie für ihr Volk ein und helfen, wenn ein Mitglied ihres 'Blutes' sie aufsucht und um Hilfe bittet. In Zeiten der Not und in Zeiten des Krieges schließen sie sich sogar vorübergehend einem Sippenverband an, um ihn im Kampf gegen Bedrohungen von außen zu unterstützen.

Auch wenn ein Shochzul einen Schüler angenommen hat, kommt es vor, dass er für einige Zeit Gesellschaft hat. Lehrer und Schüler bleiben dann stets beieinander, bis die Zeit der Initiation und damit die Zeit des Abschieds gekommen ist.

Die Trollzacker Schamanen gehören vom Augenblick ihrer Initiation keiner Sippe mehr an, so dass sie bei Auseinandersetzungen zwischen

HEILIGE ORTE

Es gibt zwei bekannte heilige Orte der Trollzacker. Zum einen das Gebiet der **Baronie Gadang** am Nordrand der Trollzacken, zum anderen das Erdheiligtum im Hügelland bei Altzoll, das die Kurga **Al'Zul** (etwa: Ur- oder Erdblut) nennen und seit Jahrhunderten zurückzuerobern suchen.

Nur die Shochzuli sowie die Schamanen der Trolle aber wissen um den **Blutsee** und die **Grotte der Mudran'Nur** inmitten der Trollzacken. Der Blutsee befindet sich im Krater eines ruhenden Vulkans und wird von den Shochzuli zur Wintersonnenwende aufgesucht, da zu dieser Zeit alle Elemente vereint an einem Ort zusammenkommen. Diese Zusammenkünfte werden meist für Großrituale und den Austausch von Wissen genutzt. In der Grotte der Mudran'Nur, die nur über einen Trollpfad erreicht werden kann, treffen sich alle fünf Jahre die Trollschamanen mit einigen Shochzuli der Trollzackern. Bis heute ist es geheimnisumwoben, was die Vertreter dieser beiden Völker dort treiben.

SITTEN UND BRÄUCHE

Im Mittelpunkt der Welt der Trollzacker steht das Blut, denn für sie spendet es Leben. Der karge Boden wird daher mit Wasser bewässert, in welches das Blut der Sippe gemischt wird. Die Kurga, allen voran die Shochzuli, graben sich in regelmäßigen Abständen über Nacht in den Boden ein und schöpfen aus ihm Erdkraft.

Bemerkenswert ist die 'Vermählung' bei den Trollzackern, der von ihnen *Blutsbund* genannt wird. In einem Ritual, an dem die ganze Sippe teilnimmt, werden Mann und Frau auf ihr gemeinsames Leben vorbereitet. Zu diesem Ritual gehört es, dass sich beide jeweils ein Stückchen aus dem linken Ohrläppchen herausbeißen. Der Höhepunkt des Blutsbundes ist der 'Herzstich': Beide stechen sich mit einem spitzen Feuerstein in Höhe des Herzens in die Brust und pressen die Wunden aufeinander, so dass sich ihr Blut vermischt.

Die Trollzacker kennen nur einen allgemeinen Feiertag, den 'Tag des Blutes' am 30. Rahja, an dem jeder Trollzacker einen Teil seines Blutes zurück in die Erde fließen lässt, um Schoma zu stärken, auf dass sie nicht vergehe.

mehreren Sippen als neutral gelten. Sie widmen sich dem Wohle ihres gesamten Volkes und versuchen gar, zerstrittene Sippen zu einen – was mitunter eine schwere Aufgabe ist.

Da die Kurga keine Schrift kennen, merken sie sich den Ablauf der Rituale in Form von Tanz und damit verbundener Musik. Die Rezepte ihrer 'alchemistischen' Mixturen werden mündlich weitergegeben und nur in seltenen Fällen durch bildhafte Darstellungen erhalten. Neben den Geistern spielen der Bär und der Adler eine wichtige Rolle im Leben der Schamanen. Nach dem Glauben der Trollzacker schenken sie ihnen bestimmte Eigenschaften, wobei der Bär für körperliche und der Adler für geistige Kraft steht.

Es gibt nicht viele Ereignisse, die einen Schamanen der Trollzacker veranlassen könnte, sein Volk und sein gewohntes Terrain zu verlassen. Ein Grund könnte sein, dass er sich trotz Verbot dem anderen Geschlecht zugewandt hat und die Flucht ergreift, bevor er von der Sippe, aus der der gewählte Partner stammt, ins Jenseits befördert wird. Ein weiterer mag in den Tiefen der Geisterwelt liegen, der ihn veranlasst, in die Welt zu gehen, um dem Ruf der Geister zu folgen. Die Shochzuli sind im Allgemeinen ein Menschenschlag, der nicht viele Worte um eine Situation macht. Was sie jedoch sagen, hat meist Sinn und ist ihre feste Meinung, von der sie kaum abzubringen sind. Im Umgang mit Feinden ändert sich die wortkarge Haltung der Scha-

manen: Ihnen schildern sie detailreich, wie sie zu Tode kommen werden, wobei gilt: je tapferer der Feind, desto schmerzvoller der Tod.

Blut ist für die Shochzuli die Essenz des Lebens und der Wahrheit. Nichts steht über dem Blut, denn der Lebenssaft ist Teil Raschias und Schomas. Alles Blutlose (z.B. Untote) ist daher der schlimmste Widersacher der Trollzacker und wird von ihnen vernichtet, wo sie es antreffen. Der Begriff 'Blutlose' wird jedoch auch für alle Völker verwendet, die nicht Trolle oder Trollzacker sind, bis sie ihren Mut unter Beweis gestellt haben.

Angehörigen anderer Kulturen wird es seltsam vorkommen, wenn sich ein Schamane der Trollzacker ein Erdloch gräbt und darin die Nacht verbringt. Oft ritzen sie in bestimmten Situationen ihre Haut und lassen Blut in die Erde fließen; eine Opferritual, die mehrmals am Tage vorkommen kann. Um eine Freundschaft mit einem Shochzul zu begründen, bedarf es viel Zeit und viele gemeinsam ertragene Schmerzen. Doch wenn einmal eine Freundschaft besteht, ist sie kaum noch zu zerstören. Mehr zur Ausbildung und Initiation der Shochzuli finden Sie in **Wege der Zauberei** auf Seite 340.



Die Schamanen stellen Schutzamulette her, die besonders den Kindern Schutz vor bösen Geistern bieten sollen, denn Kinder sind der größte Schatz der Kurga. Der wichtigste Werkstoff dabei ist Blutstein, den sie für das 'geronnene Blut aus

Schomas Leib' halten. Um bestimmte Örtlichkeiten von bösen Geistern zu befreien und sie vor deren Einfluss zu schützen, bemalen und bezaubern sie Schädel und stellen sie für jedermann sichtbar auf.

Neben diesen Aufgaben sind sie die Richter in Streitfragen und Auseinandersetzungen innerhalb oder zwischen den Sippen. Sie sind zuständig für den Blutbund von Mann und Frau und für die letzte Reise ins Jenseits: die Bestattung.

Ihnen selbst ist eine Zweisamkeit mit dem anderen Geschlecht verboten, denn sie sind das spirituelle Bindeglied zwischen Göttern, Geistern und Kurga, das die Sippe zusammenhält, und müssen ihr Blut und ihren Geist 'rein' halten. Weitere Aufgaben, wie die Einsegnung der Felder oder die Heilung des Viehs, werden von den Druiden der Kurga wahrgenommen, wobei die Zuständigkeiten nie genau getrennt werden können.

ZITATE

»Du hast Angst vor dem Tod? Ja, das solltest du auch! Schau dich an, nicht eine Narbe!«

»Dein Blut ist geraubt, Blutloser! Beweise, dass du würdig bist, es zu behalten! AAAHHRR!«

»Ja, ich höre dich ... nein ... ja ... gut. Rashzazi sagt, wir sollen den Weg über den Pass nehmen; es liegt noch kein Schnee.«

ERSCHEINUNG

Shochzuli kleiden sich in grob zusammengebundene Stücke Bärenfell und schmücken diese mit Adlerfedern. Ein junger Schamane, der gerade seine Initiation hinter sich gebracht hat, trägt nur wenig schmückende Narben und Brandmale. Mit jedem Ritual werden weitere Zeichen in die Haut geritzt oder gebrannt. Trifft man auf einen Shochzul, dessen ganzer Körper mit diesen Zeichen bedeckt ist, sollte man davon ausgehen, dass es sich um einen mächtigen und kompetenten Schamanen handelt.

Auffällig ist die große Knochenkeule, die aus zwei Oberschenkelknochen eines Bären besteht. Die Knochen wurden mit Hilfe des Bindungsrituals an den schmaleren Enden miteinander verbunden, wobei verwachsen wohl der bessere Ausdruck ist. Diese Art der Schamanenkeule ist einzigartig unter den Schamanenvölkern.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Shochzuli sind die Heiler und Seher der Kurga. Obwohl sie nicht innerhalb des Sippenverbandes wohnen, werden sie von Kranken oder Verletzten aufgesucht, um ihre Leiden zu heilen. Allerdings gehen nur solche Kurga zu einem Shochzul, deren Krankheit bzw. Verletzung wirklich schwerwiegend ist. Hinzu kommt, dass der Verletzte oder Kranke aus eigener Kraft zum Schamanen gelangen muss, denn die Hilfe anderer gilt als Zeichen der Unwürdigkeit. Wer also nicht mehr in die Lage ist, ihn ohne Hilfe zu erreichen, kann nur noch auf einen schmerzhaften Tod hoffen.

DIE RITUALE DER SHOCHZULI

Alle bekannten schamanistischen Rituale sind im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 153 bis 166 beschrieben; Hinweise zu Ritual-Hilfsmitteln und Hilfsfertigkeiten der Shochzuli finden Sie in **WdZ** auf Seite 340.

I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Jagdfieber, Rat der Ahnen

II: Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Macht des Blutes, Schomas Kraft, Weg des Windes, Zorn des Berglöwen

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Reitender Geist, Schlangengeist

IV: Herz des Tieres, Regentanz

RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÄHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Herr über das Tierreich, Magischer Raub, Tiergedanken, Zwingtanz

III: Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft

NUR DIE STÄRKSTEN ÜBERLEBEN – DIE GLAUBENSWELT DER FJARNINGER

»Die Isalfar waren wieder auf der Jagd – Ulfgard sah deutlich die Unruhe der alten Leitkuh. Sie mussten schon nah sein, die Spitzhoren. Offenbar hatten sie die kleine Herde von der Ebene aus ins Gebirge getrieben und

vom Nachbartal abgeschnitten, wo der Steinkreis den Tieren die Flucht auf den alten Mammutpfaden ermöglicht hätte. War dies die Zeit, die Sippe mit Fleisch zu versorgen? Eingekeilt in dem engen Tal waren die zotteligen Ungetüme leichte Beute. Das tiefe Grollen der riesigen Tiere wühlte in Ulfgards Magengrube, dumpf wie der Herzschlag. Ihr Geist flog über das Land. Fern am Meer kalbte donnernd ein Gletscher. Eisschollen tanzten, auf denen Robben lagen. Robben – reiche Beute. Dies war kein Jahr verzweifelten Mangels.

Trompetenstöße aus haarigen Rüsseln holten Ulfgard zurück. Die Mammuten hatten sich entschieden: Großmutter Leitkuh ging den Alfar entgegen, um zu kämpfen und für ihre Sippe zu sterben. Auch Ulfgard entschied sich: Unwürdig ist es, das Wild zu töten, das ein anderer gestellt hat. Keine leichte Beute – die Storfell-Sippe würde mit den Alfar kämpfen: um Fleisch, Revier und Ehre.«

DER GLAUBE DER FJARNINGER FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Angara, Frunu

Weitere Götter: keine verehrungswürdigen

Geisterwelt: Dwerger (Geister der Unterwelt, machen das Gras), Harigastar (beseelen Waffen), Ondtrollar (böse Unterwelt-Geister)

Schöpfungslehre: Angara und Frunu schufen die Welt für ihre Kinder.

Verbreitung: Fjarninger (Nebelzinnen und angrenzende Gebiete)

Derische Vertreter: Skuldar (Priester Frunus und Angaras, 'Fjarnin-geschamanen')

Weltliche Aufgaben: Bestattungen, Einhaltung der göttlichen Gebote überwachen, Erziehung der Heranwachsenden, Schiedsrichterfunktion bei Streit und Wettstreit, Weitergabe der Sagen

Heilige Orte: Asainyf-Massiv nördlich der Nebelzinnen, Kristall-Kavernen in den Nebelzinnen

Heilige Tiere: Mammut, Mastodonten

Feiertage: Frühlingsfeste (über Peraine- und Ingerimm-Mond verteilt)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel (Wassergottheiten und ihre Anhänger sind ihnen suspekt, alle anderen gleichgültig)

Feindbilder: Fjarninger haben keine Feinde, nur Gegner.

Glaubenslehre: An den Prüfungen, die die Götter schicken, wachsen die Starken, und die Schwachen sterben. Gebete werden nicht erhört.

Glaubensziele: Bereit sein für die letzte Schlacht.

Jenseitsbild: Die Toten verbleiben erstarrt und unverändert, bis Angara sie wiedererweckt für den letzten Kampf.

Bestattungsriten: Einfrieren in den Kristallkavernen der Nebelzinnen.

Weltbild: In dieser wilden, rauen Welt ist das Leben Tag für Tag ein Kampf.

Selbstbild: Unter Angaras und Frunus jüngeren Kindern sind die Fjarninger ihre Auserwählten.

Stärkstes Argument: Wer mag schon Jammerlappen? Menschen nicht, und Götter erst recht nicht.

Lebensinhalte der Gläubigen: stark sein

FEUER UND EIS – DIE SCHÖPFUNG

»Gunnvor kam von Süden zurück und pries Rondra und Efferd. Sie hielt dem Volk vor, dass Rondra schon vielen großen Helden im Kampf geholfen habe, und Efferd bewahre die Schiffe auf See. Gjallar, ihr Bruder, antwortete ihr: "Das ist geringe Macht, Holz schwimmen zu lassen, und nur Schwächlinge brauchen Hilfe im Kampf. Die dagegen erscheinen mir mächtig, die am Anfang die Welt erschufen – das Wasser, die Gegner, und auch uns selbst. Das sind Angara und Frunu; die haben unsere Vorfahren auch schon verehrt.«

—aus einer Sage der Olaval-Sippe

Alle Frundengar – wie die Fjarninger selbst sich nennen – eint der Glaube an das Schöpfer-Paar Angara und Frunu. Am Anfang waren sie weit voneinander entfernt, und dazwischen war nichts. Dann wurde Angara Frunus gewahr. Feuerig raste sie auf ihn zu, den Eisigen, und aus dem Liebesspiel der beiden entsprang eine Wasserflut, die das Meer füllte. Angara gebar Frunu zahlreiche Kinder, und die Götter erschufen das Land, damit ihre Kinder dort wohnen konnten. Mammut und Mastodonten ('Tromm' oder 'Donnerwanderer' in der Sprache der Eisbarbaren) gelten als die Erstgeborenen der beiden Göttlichen. Man schreibt ihnen zu, den Willen der Götter besser zu kennen, als jedes andere Lebewesen dies vermag. Des Weiteren stehen Yetis, Wollnashörner und Firunsbären in hohem Ansehen. Die jüngsten Kinder Angaras aber sind die Menschen.

GÖTTER DER FJARNINGER

Frunu heißt der grimme und mitleidlose Herr von Schnee, Eis, Jagd und gefährlichen Prüfungen – Prüfungen, die die Fjarninger gegen jede Unbill stählen und für die letzte Schlacht am Ende aller Zeiten vorbereiten sollen. Eis gilt den Fjarningern als Frunus Gestalt gewordener Wille, verkörpert es doch unnachgiebige Härte und endlose Beständigkeit. Was von ihm umschlossen wird, folgt Frunu in die Ewigkeit. Frunus Frau **Angara** gilt als ebenso heißblütige wie unbeherrschte Göttin von Herdfeuer und Schmiedekunst. Sie allein vermag Frunus Grimm zum Schmelzen zu bringen und seine Leidenschaft zu entfachen – was die Fjarninger als Erklärung für den fruchtbaren Sommer ansehen.

Der landfressende **Hramaschtu**, Frunus finsterer Bruder, warb am Anfang aller Zeiten ebenfalls um die Gunst Angaras, wurde aber von ihr zugunsten Frunus zurückgewiesen. Der Unterlegene schwor Rache und zeugte aus sich selbst heraus einhundert landfressende Bestien, um Frunus und Angaras gemeinsame Schöpfung zu zerstören. Doch das göttliche Paar rang den Böartigen nieder und fesselte ihn mit Ketten aus Feuer und Eis an den Urgrund der Welt. Anschließend begrub Frunu den Angeketteten und seine vieleibigen Ausgeburten unter Bergen von Schnee, die die Brut solange im Klammergriff

halten werden, bis es Hramaschtu dereinst gelingt, seine Fesseln zu zerreißen – und er sich im Bruderkrieg zur Letzten Schlacht um die Schöpfung erhebt.

Swafnir der Neiding durchstreift als Wal das weltumspannende Meer. An Land gehen kann er nicht, darum frisst er die Robben, die es können, und lockt mit falscher Rede die Landbewohner auf See, um sie dort in die Tiefe zu ziehen. So umgarnte er auch **Ifnir**, Frunus schöne Schwester, die nun gefangen in seiner Halle tief unten im Meer sitzt, in Gesellschaft von Ertrunkenen und Fischen. Freude hat sie nur an den Eisbergen, die Frunu ihr schickt. Ifnir und Swafnir haben einen Sohn, **Swafnirsormr** geheißenen. Der unterspült die Küsten und bohrt seinen Schlangenleib von See her ins Land, und es mag sein, dass er dereinst Hramaschtu erreichen und dessen Fesseln lösen wird.

Viele Sippen nennen noch weitere Götter, etwa **Lisgram** den Wolf, der den Mond jagt und frisst, oder **Teiraf** den Zauberer, der in unbestattete Tote einzufahren vermag. Einige verehren Drachen als Götterboten, und manche sogar die Heptarchin Glorana. Ganz allgemein ist es so, dass die Frundengar von den Göttern keine Wohltaten erwarten. Ob 'gut' oder 'böse', sie sind für sie vor allem Quellen neuer Herausforderungen.

DIE GEISTER

Tief unter der Erde liegt *Svarthallir*. Dort leben die **Dwergar** und schmieden das Gras, das sie dann für Angara hinaufschieben, wenn diese von Süden herannaht, weil sie es im Sommer gern mit Bränden verzehrt. Sie tragen dort auch die Wurzeln zusammen zu großen Haufen und zünden sie an. Dann bricht die Glut hervor aus den Feuerbergen, und Wasser schießt aus den Klüften in heißem Strahl. Die Kinder der Dwergar kommen manchmal aus der Erde hervor, um mit den Menschen ihr Spiel zu treiben. Wenn Gesichter im Wind sind oder Gebüsch sich erhebt, wo am Vortag keines stand, dann stecken meist sie dahinter. Sie sind launisch und zaubern; manchmal heilen sie jemanden ganz unverhofft. Man erkennt sie daran, dass sie winzig klein sind, zahme Wölfe bei sich haben und Frösche in Körben umhertragen.

Unter dem Bergeis sind **Ondtrollar** gefangen. Sie erzürnten einst Frunu, weil sie zu weich und behäbig wurden und nicht mehr nach seinen Regeln leben wollten. Manchmal, besonders an den Gletscherzungen, wühlt der eine oder andere sich ins Freie. Aber Angara zürnt ihnen auch, und bei Tageslicht erstarren sie zu Stein.

Hochgeschätzt werden **Harigastar**, Geister der Waffen, Schilde und Helme. Sie bringen Glück und können guten Rat geben, doch nur die wenigsten Waffen werden von einem dieser Geister bewohnt.

IM EIS ERSTARRT – DAS JENSEITS

Zu den Priester-Pflichten gehört, die Toten in eisige Kavernen inmitten des Gebirgsmassivs zu tragen. Hier werden sie von Frunu bis ans Ende aller Tage mit grimmer Kälte bewahrt, damit Angara sie mit ihrer feurigen Leidenschaft wieder zum Leben erwecken und gemeinsam mit ihrem Gatten in die Letzte Schlacht führen kann. Und es ist der feste Glaube der Fjarninger, dass jeder Krieger während dieser letzten aller Schlachten nur jene Fähigkeiten vorweisen wird, die er zu Lebzeiten erworben hat.

HEILIGE ORTE

Mammuts waren es, die die in der Eiswüste gestrandeten Vorfahren der Fjarninger auf wundersamen Wegen vor 'Frunus Thron' führten – zum **Asainyf-Massiv**, wohin auch manche Firun-Gläubige aus dem

Süden heute noch pilgern. Unter 'Heulen und Donner' soll ihnen hier offenbart worden sein, dass sie in Wahrheit die auserwählten Kinder des grimmigen Gottes und seiner Frau Angara seien, die diese nach langer und entbehrungsreicher Irrfahrt wieder zu sich gerufen hatten.

In den bitterkalten **Nebelzinnen** liegt ein Höhlensystem mit meilenlangen Gängen. Tief im Innern des Berges befindet sich eine gespenstische Nekropole mit Abertausenden festgefrorener Leichen. Ihr Alter ist nicht zu erkennen, doch nur die obersten Plätze werden von Fjarningern eingenommen. Wer es wagt, tiefer hinab zu steigen, sieht tierhafte Gestalten mit zottigem Fell, noch tiefer Wesen mit Fangzähnen und Krallen. Aus den untersten Gewölben ist seit Generationen niemand mehr zurückgekehrt, der dorthin zu gehen wagte – die Skuldar raunen vom *Reich des Flüsterschattens*.

Bautasteine, ein bis zwei Schritt hohe Felsen, die von den Fjarningern vielfach schon vor langer Zeit errichtet wurden, markieren Plätze, in deren Umfeld Seltsames geschieht. Sie folgen dem Vorbild trollischer Steinsetzungen, von denen es im hohen Norden ebenfalls einige gibt. Fjarninger reden sogar von Ehrfurcht gebietenden Eisblock-Kreisen, die die höchsten Gipfel krönen und den Wintersturm locken, wenn das Nordlicht scheint. Diese schreiben sie den Yetis oder 'Jettollar' zu, den 'Weisen im weißen Pelz'.

TÄNZE UM DIE SCHÄDELHAUFEN – KULT UND FESTE

Inmitten eines Fjarninger-Dorfs aus urtümlichen Fellhütten ist fast immer ein Schrein aus aufgetürmten, oft Jahrhunderte alten Mammut-Schädeln zu finden. Hier werden – vor allem im Frühling – reichlich Blutopfer dargebracht, um Angara zu helfen, Frunus Leidenschaft zu entfesseln. Dieses Ereignis entwickelt sich stets zu einer wilden Orgie, bei der die Männer und Frauen einer Sippe nackt im Schnee übereinander herfallen, um es den Göttern gleichzutun. Denn fällt der Sommer in einem Jahr sehr kurz aus, hat dies auch auf die Jagd Auswirkungen.

In Zeiten der (Hungers-)Not opfern die Fjarninger auch Menschen auf den Schädel-Altären. Meist ist dies ein freiwilliges Mitglied der Sippe – manchmal aber auch Fremde, derer man im Gebirge habhaft werden konnte.

PRAGMATISMUS UND HÄRTE: DIE PRIESTER FRUNUS UND ANGARAS

Die Tieflandbewohner, wenn sie denn von der Existenz der Fjarninger wissen, schreiben diesem Barbarenvolk Schamanen zu. Tatsächlich verfügen aber nur die wenigsten der *Skuldar* (Einzahl: der *Skuldur*, die *Skuldrun*), wie die fjarningschen Priester und Priesterinnen sich selbst nennen, über magische Kräfte, die noch dazu nicht über die eines Magiedilettanten hinausreichen.

Wenn der Anwärter auf das Priesteramt die notwendigen Kenntnisse unter Beweis gestellt hat, muss er in einer letzten Prüfung Zähigkeit und Überlebenswillen demonstrieren: Er wird mit verbundenen Augen vom Dorf seiner Sippe weggeführt und weit entfernt in der Wildnis ausgesetzt. Den Rückweg muss er allein finden und alle Schwierigkeiten auf dem Weg meistern. Begegnet er unterwegs Fremden, kann er das so deuten, dass er sie nach Frunus Willen erschlagen müsse – oder er sagt sich, dass er mit ihnen ziehen soll, um seine Fähigkeiten andernorts zu vervollkommen.

Südlich von Riva sieht man selten einen Fjarninger, südlich von Lowangen eigentlich nie. Das gilt für Priester noch mehr als für gewöhnliche Stammesmitglieder, da erstere noch weniger entbehrlich sind. Doch zu den Priesterpflichten zählt es, dafür zu sorgen, dass möglichst jeder Fjarninger (oder zumindest ein Teil von ihm) in den Kristallkavernen bestattet wird.

So kann die Suche nach einem Stammesgenossen, der als Söldner oder um Tauschhandel zu treiben ins Flachland zog und nicht wiederkehrte, einen Priester weit vom heimatlichen Eisgebirge fortführen. Vielleicht ist er aber auch dem Geheimnis des Stahls auf der Spur, das die Südländer offenbar besitzen.

Dank seiner Aufgaben als Lehrer und Schiedsrichter in der Sippe ist ein Priester weniger wortkarg, verschlossen und kompromisslos als der durchschnittliche Eisbarbar und somit leichter in eine Gruppe von Abenteurern zu integrieren. Andererseits kann es leicht sein, dass er seine Freundschaft zum Ausdruck bringt, in-



dem er die Gefährten stets zu neuen gefährlichen Taten anstachelt, zu Abhärtung und Kampfübungen drängt und indem er seine Kräfte in freudlichem Wettstreit mit den ihren misst.

ERSCHEINUNG

Kennzeichen des Skuldur sind die Fellmütze aus dem buschigen Skalp eines Mammutbullen und der prächtige Fellumhang vom Firunsbär (für jene, die sich Angara näher fühlen). Auf der Lederseite ist der Mantel mit Jagdszenen bestickt, kämpfenden Mammuts, Bären, Bildern von Waffen und dergleichen mehr. Bronzene Armschienen, Niete, Schnallen und Spangen und oft auch ein mit Tierköpfen verzierter Halsreif künden von angara-gefälligem Geschick im Schmiedehandwerk; Lederschnüre mit aufgefädelten Knochen und Beinschnitzereien kennzeichnen den, der um Frunus Willen weiß.

Jeder Priester besitzt einen Wurfspieß aus Mammut-Elfenbein, der bei Ritualen verwendet wird. Die erste Mammutjagd in jedem Frühjahr wird eingeleitet, indem der Priester den Speer über das ausgewählte Beutetier wirft.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

In jeder Sippe wacht neben dem Häuptling oder der Clanschefin ein Priester oder eine Priesterin über die Einhaltung der göttlichen Gebote. Ihr Einfluss auf die Sippenmitglieder ist allerdings durch den Glauben ihres Volkes beschränkt, dass das Leben nur eine Zwischenstation ständiger Prüfungen sei, das einzig zum Ziel hat, den Einzelnen für die letzte Schlacht zu stählen.

Kein Fjarninger glaubt daran, dass weinerliches Gejammer das Gehör des grimmen Schöpferpaares findet. Den Priestern kommt daher vor allem die Aufgabe zu, den Willen Frunus und Angaras aus den Launen der Natur zu deuten, besonders aus dem Verhalten der Mammuts. Sie bewahren auch das Wissen des Volkes, von der Heilkunst über die Lage heiliger Orte bis hin zu Götter- und Heldensagen; sie unterweisen die Kinder darin und wenden es an, wenn in Streitfragen entschieden werden muss.

DREIFACH VERGOSSENES BLUT – DIE GLAUBENSWELT DER ORKS

Blut tropfte von Kurrus' Stirn und rann ihm die kupferverzierten Reißzähne hinunter. Abermals zog er mit seinem knöchernen Ritualmesser eine Linie des Schmerzes über seinen Körper, vom Rücken über Nacken und Kopf bis zur Stirn. Die Augen des sehnigen Schamanen füllten sich mit Blut und zuckten bereits wie das freigelegte Herz eines verendenden Tieres. Er hatte nun den ersehnten Punkt erreicht, da er in seinen Wunden kein Leid mehr fühlte, sondern nur mehr sprudelnde Quellen blutiger Macht. Da erhob er seine kehlige Stimme und brüllte dem bleichen Vollmond die rituellen Worte entgegen. Jedes Mal, wenn er den Namen seines Gottes in die Nacht hinaus rief, zog er ein kupfernes Sichelmesser und trieb es tief in eines der gefesselten Opfertiere: "Tairach, in dem der Geist des Siegers wohnt, Tairach, der Blut und Leib des Besiegten genossen hat, Tairach, der Blut und Leben überwunden hat." Dreifach war nun Blut vergossen worden, und endlich glaubte Kurrus der Blutgier seines Gottes Genüge getan zu haben. Er fühlte sich bereit, den mächtigen Harrguhlach des vor Urzeiten verstorbenen Häuptlings Sherazzak anzurufen. Und sollte Tairach einen weiteren Tribut verlangen, war er vorbereitet: Vor genau einem Mond hatte er drei messerscharfe Kupferscheiben unter seine Haut gepflanzt, die er sich mit einer einzigen Bewegung tief in den Leib treiben konnte.

ZITATE

»Ich will erzählen von einer Zeit, als die Schiffe im Meer versanken; als Tjalfdas Mannen Verrat begingen und der Winterherr die Starken von den Schwachen schied ...«

»Zu Angara und Frunu sprech' ich nicht oft – sie hören nicht zu. Tromm, der Donnerwanderer, zieht hierhin und dorthin. Du kannst auf niemanden bauen als dich selbst.«

»Ein Frundengar kennt keinen Schmerz.«

DIE ZAUBERER DER FJARNINGER

Magiebegabte Skuldur erhalten keinerlei besondere magische Ausbildung und sind daher Magiedilettanten. Neben den fest in die Profession integrierten Vorteilen stehen ihnen alle Möglichkeiten des *Magiedilettanten* offen. Sie können Ihren Helden also zusätzlich mit dem Vorteil *Schutzgeist* ausstatten und auch die Zahl der *Meisterhandwerke* und *Übernatürlichen Begabungen* auf bis zu je fünf erhöhen.

Zusätzliche **Empfohlene Vor- und Nachteile** für die magischen Professionsvarianten sind *Eisenaffine Aura*, *Verhüllte Aura*, *Zauberhaar*, *Astraler Block* sowie *Körpergebundene Kraft*. Der für nichtmagische Priester empfohlene Vorteil *Schwer zu verzaubern* ist hier natürlich ungeeignet.

OPTIONAL: BLUTMAGIE DER FJARNINGER

Die Skuldur besitzen zwar nicht die gleichen Fähigkeiten, wie die Schamanen anderer Völker, es ist ihnen jedoch möglich, ebenfalls die Sonderfertigkeit *Blutmagie* zu nutzen. Bei ihnen funktioniert diese jedoch ein wenig anders als bei den anderen Völkern: Die Opferung eines Tieres verschafft ihnen für den nächsten zauberähnlichen Vorgang (z.B. der Einsatz einer *Übernatürlichen Begabung*) eine Erleichterung von einem Punkt. Dieser Vorgang wird immer in Vorbereitung auf den Zauber durchgeführt und kann nicht mehrfach genutzt werden (zwei Opferungen hintereinander bringen also nicht 2 Punkte Erleichterung).

DER GLAUBE DER ORKS FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Brazoragh, Tairach

Weitere Götter: Rikai, Gravesh, Ranagh (Mokolash), Klubukh (Tordochai), Glantuban (einige Olochtai), Mamrek (Ork-Frauen)

Geisterwelt: Zorkyach (Naturgeister), Harrgyuhl (Totengeister)

Schöpfungslehre: Brazoragh formt (bis heute) die Orks.

Verbreitung: Orks (ganz Aventurien, Orkland), bisweilen auch bei deren Sklaven sowie bei manchen menschlichen Sveltäländern

Derische Vertreter: Brazoragh-Priester (Häuptlinge), Tairach-Priester (Schamanen), Rikai-Priester (Heiler, Pflanzenkundler), Gravesh-Priester (Schmiede, Handwerker)

Weltliche Aufgaben: *Brazoragh-Priester:* Stammesführung, Auslegung göttlicher Gebote, Befruchtung und Zuteilung der Frauen; *Tairach-Priester:* Beschwörung von Totengeistern, Totenbestattung, Opfer-Rituale, Austreibungen, Zeitrechnung, Bewahrung der Tradition und göttlicher Gebote; *Rikai-Priester:* Ackerbau, Heilung, Zucht

von Rauschkräutern, Bierbrauen; *Gravesh-Priester*: Aufsicht über Handwerk, Hütung handwerklicher Geheimnisse (insbes. Metallverarbeitung), Waffensegen

Feiertage: Mondfinsternisse (verschiedene Tairach-Feste), Tag-und-Nacht-Gleichen (Orgien zu Ehren Rikais)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr hoch (was den Glauben an die Existenz anderer Götter angeht), gering (bezüglich des Umgangs mit diesen und deren Geschöpfen)

Feindbilder: Jedes Geschöpf (insbesondere jene fremder Götter) und jedes Ereignis kann zum willkommenen Feind gemacht werden.

Glaubenslehre: Das Leben ist voller göttlicher Prüfungen, in denen sich der Ork beweisen muss. Denn nur wer um sein Leben kämpft, hat es auch wirklich verdient und kann im Tod bestehen.

Glaubensziele: Volles Auskosten des Lebens vor dem Gang in Tairachs Totenreich. Behauptung der Orks als herrschende Rasse.

Jenseitsbild: Tairachs Totenreich (Auf harte Prüfungen folgen je nach Interpretation ein Reich der Freude für die Tapferen oder ewige Qualen.)

Bestattungsriten: nach Stamm verschieden (von Erdbestattung über Verbrennen und Bestatten der Knochen bis zum Lufttrocknen und Mumifizieren)

Weltbild: Da Brazoragh stets mehr Leben schafft, als auf der Welt Platz hat, ist das Dasein ein steter Kampf und eine endlose Folge göttlicher Prüfungen. Man muss sich erkämpfen, was man beansprucht, oder als Feigling zurückweichen und sich mit weniger zufrieden geben.

Selbstbild: Die Orks sind durch ihre Stärke das auserwählte Herrschervolk.

Stärkstes Argument: Das Recht des Stärkeren und die Macht der Totengeister haben stets das letzte Wort.

Lebensinhalte der Gläubigen: sich seinen Platz im Leben erkämpfen

Die meisten Naturreligionen feiern die Geburt der Neugeborenen und bitten die Götter oder Geister um ihren Segen und Beistand für den Lebensweg des Kindes. Eine wichtige Ausnahme sind hier die Orks, die den männlichen Kindern erst Beachtung schenken, wenn diese in der Mannbarkeitsprüfung eine Trophäe zum Stamm zurückgebracht haben, und weiblichen Nachwuchs sowieso gar nicht erst zur Kenntnis nehmen.

Zentrales Motiv des Ork-Glaubens ist die Herausforderung – denn der Stärkere hat Recht. Das Gottesurteil ist bei ihnen so sehr im Alltag verwurzelt, dass Streitigkeiten selten vor die Harordak (das Zweiergespann von Häuptling und Schamane) gelangen. Kampf, Tapferkeit und Mut bestimmen das Leben, um sich für das Nachleben in Tairachs Jenseits zu stählen. Doch kennen die Orks keine rondrianischen Krieger-tugenden: Alle Methoden, einen Sieg zu erringen, sind erlaubt, und nur zu bestimmten Gelegenheiten gibt es ritualisierte Zweikämpfe, die festen Regeln unterworfen sind. Herabgeschaut wird allein auf jenen, der einen Kampf feige vermeidet oder Schmerzen nicht ertragen kann. Orkische Feiern zu Ehren eines Gottes finden meist statt, um die Aufnahme von jungen Männern in ihre Kaste zu besiegeln. Ansonsten ist Religionsausübung bei den Orks weitgehend eine Angelegenheit der Schamanen. Gilt der jeweils herrschende Häuptling automatisch als Brazoragh-Priester, werden die Priester des Tairach tatsächlich ausgebildet und verstehen sich auf Weissagungen, Zeitbestimmung und diverse Rituale und sind dementsprechend hoch angesehen. Andere Götter (wie Rikai und Gravesh) sind zwar anerkannt, haben aber wenig Einfluss auf das Alltagsleben der Orks, denn auch hier bleiben die Ritualhandlungen in den Händen der Priester.

DER SCHÖPFUNGSKAMPF

»Als noch kein Kampf geschlagen und kein Ding geschaffen war, trafen sich im endlosen Nichts zwei Häuptlinge. In einem von ihnen wohnte das



Blut, im anderen der Geist. Und da es weder Waffe noch Werkzeug, weder Wissen noch Erinnerung gab, waren in der Welt nur diese beiden Mächte. Da erkannte der zweite Häuptling die Macht des Blutes, da es so stark im Leib des anderen floss und diesen leben machte. Und da die Kraft seines Geistes ihn selbst nur sein, aber nicht leben machte, wollte er sie für sich gewinnen.

So ging er hin und schlug dem ersten Häuptling eine große Wunde, und dessen Lebensmacht vergoss sich. Da erkannte auch der sterbende Häuptling die Kraft, die in seinem Blut wohnte, und brachte Geschöpfe daraus hervor. Der Häuptling des Geistes aber neidete ihm seine Schöpfung. Und um sie zu übertreffen, nahm er vom Blut seines Feindes und mischte es mit seinem Geist, und daraus gingen neue Geschöpfe hervor. Diese aber waren vom zweiten Blut gemacht, und mit dem Geist ihres Schöpfers wohnte eine maßlose Herrschsucht in ihnen. Dann entbrannte ein Krieg, und als der siegreiche Häuptling die Schwäche seiner Kinder erkannte, wandte er sich voll Verachtung von ihnen und der Welt ab.«

—aus einer Erzählung von Sharraz Sichelklaue, Tairach-Priester der Ori-chai

Wie kaum anders zu erwarten, erklärt die orkische Mythologie die Entstehung der Welt mit einem großen Kampf. Wie und mit welchen Waffen dieser ausgetragen wurde, darüber herrscht Uneinigkeit in den Überlieferungen der Schamanen verschiedener Stämme. Sogar über die Kontrahenten selbst ist man sich uneins. Jedenfalls handelte es sich aber um zwei Häuptlinge, die um die *Macht des Blutes* kämpften, also um die Herrschaft über das Leben. Auch wird übereinstimmend erzählt, dass der Herausgeforderte seinem Gegner unterlag und dass dessen Sterben die ersten Götter hervorbrachte.

»Seit dem Kampf der beiden großen Häuptlinge sind viele neue Geschöpfe geschaffen worden, und viele davon haben wiederum eigene Geschöpfe hervorgebracht. In ihnen allen war und ist die Macht des Blutes; denn ohne Blut ist kein Leben. Doch nur jene, die geboren wurden, als sich der siegreiche Häuptling noch nicht abgewandt hatte und als die Lebensmacht des sterbenden Häuptlings noch nicht ganz verströmt war, wurden erfüllt vom gierigen Geist des Siegers und tranken darum vom Blut des Besiegten.

Darum heißen sie Maruchk*, denn sie allein haben den Schweiß des ersten Kampfes und das Blut der ersten Wunde getrunken. Und darum können sie allein mit der Macht ihres eigenen Blutes neues Leben schaffen.

Viele Götter waren es, die in jener Stunde geboren wurden. Takhairrach** war einer von ihnen, und obgleich sein Blut jung war, war er doch alt im Geiste. Darum vermochte er vor den anderen Göttern die Quelle der verströmenden Lebensmacht zu erkennen. Und da weder Erz, Stein noch Holz waren am Anbeginn der Welt, formte er sich eine Waffe aus schierem Licht. Er schwang die gleißende Klinge wie eine Klaue, und mit 12 mal 20 Hieben drang er damit in die Brust des sterbenden Häuptlings ein, bis

das Herz zuckend vor ihm lag. Er riss es heraus, und ein Beben lief durch den Leib des Besiegten, als er es zerteilte und verschlang. Doch das Herz zuckt und blutet bis heute, und Takhairrach konnte nicht alles Blut trinken, das es in Unmengen vergoss. Darum floss viel vom Blut der zweiten Wunde in die Welt. Und so sind auch manche jüngeren Geschöpfe mit der Macht des Blutes gesegnet, obwohl ihr Blut von minderer Macht ist als jenes der ersten Wunde. Darum können sie keine neuen Geschöpfe erschaffen und werden Ai'Maruchk*** genannt.»

—aus einer Erzählung von Sharraz Sichelklaue, Tairach-Priester der Ori-chai

TAKHAIRRACHS KINDER – DIE ORKISCHEN GÖTTER

»Als Takhairrach das Herz des toten Häuptlings verzehrt hatte, war er so stark wie kein anderer Maruchk, denn in ihm war die Macht des ersten und des zweiten Blutes, und er gebot über alles Leben. Doch als er erkannte, wo seine Macht endete, hieß er seine Söhne, die er noch zur ersten Stunde geboren hatte, ihn zu erschlagen. Darum schuf Gravesesh das Erz und daraus eine mächtige Axt, mit der sein älterer Bruder Brazoragh ihrem Vater das Leben nahm. Da nahm Brazoragh das Blut seines Vaters und schuf daraus die ersten Krieger der Orks. Und da sie aus dreifach vergossenem Blut entstanden, waren sie stärker als alle Geschöpfe, die seit der Stunde der Götter gezeugt worden waren. Als ihm aber sein Blut genommen war, hörte Takhairrach, der Herr des Lebens, auf zu sein und wurde Tairach, der Herr des Nicht-Lebens.«

—aus einer Erzählung von Sharraz Sichelklaue, Tairach-Priester der Ori-chai

Dem orkischen Schöpfungsmythos zufolge sind alle Wesen göttlich, die am Anbeginn der Zeit 'in der ersten Stunde, bevor der Sieger sich abwandte' geboren wurden (unabhängig davon, ob sie von einem der beiden Häuptlinge selbst oder einem anderen Gott erschaffen wurden). Die Orks schenken freilich nicht allen Göttern Beachtung, sondern nur jenen, von denen sie Unterstützung erwarten können – was vor allem an den Taten ihrer Diener gemessen wird.

Im religiösen Leben der Orks spielen die Priester des Schöpfergottes **Brazoragh** und seines erschlagenen Vaters **Tairach** die größte Rolle. Die Diener des Herrschaftsgottes sind meist auch die Häuptlinge, die ihren Stamm über die Weiten der Orklandsteppe führen, während die Tairach-Priester als zauberkräftige Schamanen alle Zeremonien durchführen. Gemeinsam lenkt dieses Zweiergespann als *Harordak* die Geschicke der Sippe, wobei der Schamane für die wortgetreue Überlieferung der 'Gebote der Götter' verantwortlich ist, der Häuptling aber für deren Auslegung und Anwendung. Daneben sind auch die Kulte von **Rikai** und **Gravesesh** recht weit verbreitet, während sich Bekanntheit und Verehrung der unzähligen *Ai'Maruchk* (siehe unten) von Sippe zu Sippe, ja oft von Ork zu Ork stark unterscheiden.

Obwohl naturgemäß großmehrheitlich Orks diesen Göttern huldigen, bekennen sich auch einige Svelltländer zu Brazoragh oder Gravesesh. Weit beunruhigender sind die spärlichen Meldungen darüber, dass in jüngster Zeit verstärkt Almadaner heimlich einem schwarzen Stier mit roten Augen und zweifach geschwungenen Hörnern folgen. Es scheint so zu sein, als ob Brazoragh oder Tairach ihren Einfluss bis nach Almada auszudehnen suchen (mehr zu dem Thema siehe Herz 206 ff.).

TEMPEL DER ORKGÖTTER

Im Unterschied zu den meisten anderen Naturvölkern bauen Orks Tempel zu Ehren ihrer Götter. Die Zahl dieser Bauwerke ist jedoch äußerst gering. Viele alte Heiligtümer sind zerstört oder in Vergessenheit geraten, wie etwa der Brazoragh-Tempel im alten Cuslicum oder das Tairach-Heiligtum von Saljeth, das jetzt in Katakomben unter

Greifenfurt verborgen liegt. Namhafte Tempel der beiden orkischen Hauptgötter finden sich heute nur noch in Khezzara, während das Zentrum des Gravesesh-Kultes in Karkush liegt. Dem Rikai geweihte Tempel sind hingegen nicht bekannt.

AI'MARUCHK – DIE NICHT-GÖTTER

Das Ansehen eines Orks hängt nicht von Alter und Geburt ab, sondern von seinen Taten. Nicht anders verhält es sich bei den Göttern: Ihre Macht wird an der Kraft ihrer Taten gemessen. Dies führt zu der verwirrenden Tatsache, dass Orks viele Wesen verehren, die zwar von großer Bedeutung für ihre Sippe sind oder waren, aber nicht als Götter bezeichnet werden, sondern als deren Gegenstücke: *Ai'Maruchk* oder 'Nicht-Götter'. Sie werden allerdings nur selten eigenständig verehrt, sondern nur innerhalb größerer Zeremonien angerufen. Vielfach handelt es sich um mächtige, aber durchaus leibhaftige Wesen, wie etwa die Riesen **Glantuban** und **Neunfinger**. Auch berühmte Ahnen werden bisweilen angebetet (wie der Kriegsheld **Klubukh**, der bei dem mittlerweile untergegangenen Stamm der Tordochai bereits Brazoragh als Kriegsgott verdrängt hatte). Ihre Taten werden als Beispiele für tugendhaftes Verhalten genannt. Die Überwachung dieser Lehren liegt wie alles Götterwissen natürlich ganz in den Händen der Tairach-Priester.

Andere Götter sind offenbar auf den Einfluss fremder Kulturen zurückzuführen. Die in engem Kontakt zu den Orkland-Achaz stehenden Mokolash verehren die Wassergottheit **Ranagh** und die Oloch-tai statt Gravesesh den an Ingerimm erinnernden Feuergott **Angarai**, während viele im Svelltland ansässige Orks einige der Zwölfgötter in ihr Glaubensbild aufgenommen haben und diese – beeinflusst vom Lowanger Dualismus – ihren traditionellen Göttern gegenüberstellen. Die von manchen Orkinnen insgeheim angerufene **Mamrek** schließlich zeigt deutliche Ähnlichkeit zur goblinischen Mailam Rek-dai.

FREMDE GÖTTER UND DEREN GESCHÖPFE

Bemerkenswert am orkischen Glauben ist die Tatsache, dass die Existenz fremder Götter überhaupt nicht bestritten wird. Vielmehr sind die Orks der Auffassung, dass diese fremden Gottheiten eigene Wesen erschaffen haben – von denen die Kinder Brazoraghs freilich nur wenig Gutes zu erwarten haben: Die Menschen zählen dazu ebenso wie die Greifen, Elfen, Einhörner und Achaz. Den meisten Orks gilt der Umgang mit diesen Wesen als schädlich, denn allzu leicht können dabei entweder die fremden oder die eigenen Götter verärgert werden. Noch gefährlicher ist daher deren Verzehr. Und dass Oger ohne

*) Maruchk: Götter; eigentlich: erste oder früheste Anführer

**) Takhairrach: 'der als erster das Blut trank'

***) Ai'Maruchk: 'Nicht-Götter'

große Not Menschen fressen, wird als Beweis für deren Dummheit und Tierhaftigkeit gesehen.

Zwerge zählen üblicherweise ebenfalls zu den Geschöpfen fremder Götter. Nur die Korogai akzeptieren sie als Kinder des Gravesh, mit denen bisweilen sogar gedeihliche Zusammenarbeit möglich ist. Goblins schließlich werden ob ihrer Feigheit gemeinhin als Schöpfung minderer Götter betrachtet, die man nicht zu fürchten braucht.

DIE GEISTER

Tairach-Priester unterscheiden im Wesentlichen nur drei Arten von Geistern: Die **Zorkyach** sind Naturgeister und umfassen die Elemen-

tarkräfte von Wind, Fels und Feuer ebenso wie die Geister von Tieren oder Orks. Solange ein Geist aber durch einen Körper ans Diesseits gebunden ist, hat er nur geringe Macht und ist der lebendigen Kraft des Blutes unterworfen. Erst wenn diese Fesseln zerschlagen sind, wird er zu einem **Harrguhlach**, einem Totengeist in Tairachs Reich. Nur diese können sich in der Geisterwelt frei bewegen und werden vom Schamanen angerufen, um ihn im Kampf gegen andere Geister zu unterstützen. Denn natürlich gibt es auch eine Vielzahl fremder Geister, den so genannten **Gharyakach**, die von anderen Göttern erschaffen wurden oder einfach schon immer waren.

BRAZORAGH

BRAZORAGH FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Naturgewalten, Kampfbrauch, Überlebenswillen, Männlichkeit, Schöpfergott, (männliche und tierische) Fruchtbarkeit

Beinamen: Herr des Kriegs, Vater der Krieger, Oberster Häuptling

Heilige Talismane und Artefakte: Brazoraghs Axt (mit der er seinen Vater erschlug, im Besitz des Aikar Brazoragh), Hurgarka Brazoraghi ('Brazoraghs Helm', verschollen)

Heilige Orte: Azzchabragh ('Brazoraghs Pfuhl')

Wichtige Tempel: Khezzara

Traditionelle Zuordnungen: Farbe Schwarz; schwarzer Steppenrindbulle; zweifach geschwungene Hörner

Opfergaben: Zweikampf, Krieg

Brazoragh verkörpert den kämpferischen Aspekt der ungezügelten Naturgewalten: Sturm und Blitz, sengende Sonne und eisige Kälte (während die heimlich wirkenden Geister der Natur dem Gefolge des Tairach zugeschrieben werden). Aber er repräsentiert auch den Kampfesbrauch des Kriegers, die Zeugungskraft des Ork-Mannes und den Willen zum Überleben. Die Orks verehren Brazoragh als ihren Schöpfergott, den ewigen Herausforderer, der nur das Recht des Stärkeren anerkennt. Welchen Stellenwert Brazoragh im Leben eines Orks einnimmt, kann jedoch kaum allgemein beschrieben werden, denn einen einheitlichen Kult gibt es nicht. Manche beschreiben ihn als einen Gott der (nach orkischen Maßstäben gemessenen) Männlichkeit. Andere sehen ihn als Gott des Lebens, der die Welt durch seine Gefahren und Prüfungen zu einem Ort macht, an dem sich ein Ork durch Kraft und Mut beweisen kann: In der orkischen Kultur ist kein Platz für Schwächlinge. Wer sich Brazoraghs als würdig erweisen will, der muss seine Stärke und seinen Mut unter Beweis stellen. Ist er dazu nicht fähig, so muss er sich dem Stärkeren unterwerfen. Dieses Prinzip erklärt die ewige Fehde zwischen den einzelnen Ork-Stämmen, die Verachtung für ihre Sklaven und Gefangenen und ihren Eroberungsdrang.

So ist es kein Wunder, dass Brazoragh in Gestalt eines schwarzen Steppenrindbullen verehrt wird und die ihm geweihten Rituale meistens in Form von blutigen Kampfspielen, Mannbarkeitsproben und anderen Zurschaustellungen von Stärke gefeiert werden. Bei größeren Festen zu Ehren Brazoraghs (die sich zeitlich unabhängig nach

kriegerischen Vorhaben ausrichten) werden Schaukämpfe gegen gefangene Krieger oder Jagden auf gefährliche Tiere veranstaltet. Die Opfergaben an Brazoragh sind nicht materiell. Es ist die reine Kampfeslust, die ein orkischer Krieger verspürt, und natürlich der Sieg über seine Feinde, denn der Gott erfreut sich an der Stärke seiner Kinder. Die eigene Schöpfung durch Brazoragh ist in der Vorstellungen der meisten Orks recht bildhaft. Häufig finden sich handwerkliche Erklärungen wie Schnitzen oder Modellieren, andere denken eher an eine Erschaffung der anderen, minderen Lebewesen. Brazoragh gilt den Orks bis heute als Erzeuger aller Orks, dessen unendliche Manneskraft vertreten wird durch seine Priester, die Häuptlinge. Denn ihnen stehen sämtliche Frauen einer Sippe als Besitz zu. Und auch wenn es üblich ist, dass sie die meisten davon als Belohnung für besondere Taten an hervorragende Sippen-Mitglieder verleihen, gelten dennoch bei fast allen Stämmen sämtliche Jungorks als Kinder des Häuptlings, der damit tatsächlich die derische Verkörperung des Brazoragh ist: der Vater der ganzen Sippe.

Demzufolge stehen die Häuptlinge in besonderer Gunst des Gottes. Sie deuten seinen Willen, und nur sie dürfen sich mit seinem Symbol schmücken: den zweifach geschwungenen Hörnern. Die Übernahme der Priester- und Häuptlingswürde führt fast unweigerlich zum Kampf, wozu der amtierende Häuptling herausgefordert und (meist in einem waffenlosen Ringkampf) besiegt werden muss. Der unverhoffte Tod eines Häuptlings führt meist ebenfalls zu erbitterten Kämpfen. Nur wenige, bereits arg dezimierte Sippen bestimmen den neuen Priester durch eine Form der Mannbarkeitsprüfung, bei der die Kämpfer alleine ausziehen und nach ihren errungenen Trophäen verglichen werden.

BEKANNTE BRAZORAGH-PRIESTER

Im Jahre 1003 BF tauchte im Stammesgebiet der Korogai **Ashim Riak Assai** auf, der die spirituelle und magische Macht eines Tairach-Priesters mit solcher Kampfeskraft verband, dass die Schwarzpelze in ihm schon bald einen Erwählten des Brazoragh erkennen. Als **Aikar Brazoragh** (eine Gestalt aus der orkischen Mythologie) einigte er binnen fünf Jahren die Stämme des Orklandes und brachte im folgenden Orkensturm das Mittelreich an den Rand des Untergangs. Der brillante Prophet und Kriegerpriester ist mittlerweile geistliches und weltliches Oberhaupt aller Orks und residiert in seiner Hauptstadt Khezzara.

TAIRACH

TAIRACH FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Tod, Geister, Zeit, Wiederkehr von Freud und Leid, Magie, Erinnerung

Beinamen: Herrscher des Nicht-Lebens / des Todes

Heilige Talismane und Artefakte: Xarvlesh ('Fleischreißer'), Lar-gresh (Tairachs Opferrmesser, verschollen)

Heilige Orte: Takaiabragh ('Blutiger Tann'), Kharrtak (Domizil Uigar Kais)

Wichtige Tempel: Khezzara, Saljeth / Greifenfurt

Traditionelle Zuordnungen: Farben Blut- und Kupferrot; Kupfer als Metall; rote Mondscheibe

Opfergaben: Blutopfer (Tiere oder Gefangene)

Tairach ist der Vater des orkischen Schöpfergottes Brazoragh und hat durch ihn das Leben überwunden, um über das Totenreich zu herrschen. Ihm schreiben die Orks daher all jene mystischen Kräfte zu, derer sie sich nicht einmal mit überlegener Kraft und Wildheit erwehren können: Alter, Tod und Verfall sowie die nur für Schamanen sichtbaren Geister der Toten und der Natur, aber auch den unerbittlichen Zeitfluss. Dieser wird als Prinzip der ewigen Wiederkehr aller Leiden und Freuden gesehen, versinnbildlicht durch die Phasen des Mondes. Tairach selbst wird in Gestalt der blutroten Mondscheibe verehrt, wie man sie nur bei Mondfinsternissen oder über dem staubigen Horizont der Orklandsteppe erblicken kann. Regelmäßig wiederkehrende Mondfinsternisse über dem Orkland sind auch Grundlage des orkischen Kalenders, der durch seine 240 Mondmonate mit jeweils eigenen Namen praktisch Geheimwissen der Schamanen darstellt. Die seltenen bildlichen Darstellungen Tairachs heben vor allem seinen Aspekt als Blutgott hervor und stellen ihn meist als Ork mit einem blutenden Herz in jeder Klauenhand dar, die seine Macht über das erste und zweite Blut symbolisieren. Denn seit seinem Gang ins Totenreich lechzt Tairach förmlich nach dem Blut von Lebewesen, das in Riten zu seinen Ehren stets in großen Mengen geopfert wird. Obwohl die Opfer meist Tiere und nur vergleichsweise selten orkische oder menschliche Gefangene sind, hat dieser Blutkult sicher wesentlich zum unter Menschen verbreiteten Bild des grausamen und sinnlos mordenden Ork beigetragen. Durch Blutopfer soll Tairach versöhnlich gestimmt, aber auch gestärkt werden (bei fremdrassigen Gefangenen wird zudem sein

Beistand gegen der Zorn von deren Göttern erfleht). In letzter Konsequenz hoffen die meisten zu Tairach betenden Orks aber, dass ihr Blut nicht zu früh genommen wird – was weniger auf Angst vor dem Tod selbst als vor Krankheit und Altersschwäche zurückzuführen ist. Außerdem wird das Leben vor dem Tod in vollen Zügen ausgekostet. Denn ein Ork weiß nie, welche Prüfungen Tairach in seiner Welt für die Verstorbenen bereithält. Besonders mutige Orks wählen diese Zeremonien für einen rituellen Freitod, um zu zeigen, dass sie den Gefahren aller Welten ins Auge blicken können.

DIE PRIESTER DES TAIRACH

Das Schamanentum der Orks ist untrennbar verbunden mit der Priesterschaft des Tairach, der über das Reich der Toten, der Geister und des Unerklärlichen herrscht. Der Tairach-Priester bildet zusammen mit dem Häuptling, der als Brazoragh-Priester für die Auslegung der überlieferten Gesetze zuständig ist, das Zweigespann der *Harordak* (Sippenführer).

Tairach-Priester sind derart fest an ihre Sippe gebunden, dass für sie kaum eine Welt außerhalb existiert. Einzig die Suche nach verlorenem Wissen der Ahnen oder der Rekonstruktion der ursprünglichen Form von über Generationen manipulierten Sagenzyklen mögen dazu führen, dass ein Schamane seine Sippe verlässt.

Andererseits mag es auch vorkommen, dass er wegen unlösbarer Streitigkeiten mit dem Häuptling oder einem anderen Priester die Flucht vor einem Gottesurteil sucht und so zum *Yurach* (Ausgestoßenen) wurde. Jedenfalls muss ein derart entwurzelter Tairach-Priester sich völlig neuen Horizonten öffnen – denn seine Macht, seine Privilegien und seine Aufgaben verlieren jenseits von Stamm und Sippe jegliche Bedeutung.

Mehr zur Ausbildung und Initiation der Tairach-Priester finden Sie in *Wege der Zauberei* auf Seite 340f. Nur wenigen Tairachi wird die Ehre zuteil, in einer zweiten Initiation von Tairach zum Hochschamanen geweiht zu werden. Dafür müssen sie eine Nacht lang die zahlreichen Prüfungen des *Takaibragh*, des Blutigen Tanns, bestehen. Dieses kleine Wäldchen unweit der orkischen Hauptstadt Khezzara gilt als eines der größten Tairach Heiligtümer, da hier den Überlieferungen nach ein Blutropfen Tairachs auf die Erde fiel, kurz bevor der Todesgott von Brazoragh bezwungen wurde. Was für Schrecken die Schamanen dort genau erwarten, ist unbekannt, sicher ist nur, dass es nur sehr wenige Tairach-Hochschamanen gibt.

ERSCHEINUNG

Die Tracht der Tairach-Priester besteht in erster Linie aus dem Symbol ihres Gottes, der aus Kupfer gehämmerten Vollmondscheibe, und roten Gewändern. Diese haben allerdings oft schon eine stark bräunliche Tönung und (für Menschen) üblen Geruch angenommen: Häufig bestreichen die Schamanen ihre Kleidung mit dem Opferblut, ohne sie jemals zu waschen.

Auch seine übrigen Ausrüstungsstücke sind meist aus roten Materialien oder gar dem zeremoniellen Kupfer, das bei fast allen Stämmen (wie auch die meisten Rottöne) den Schamanen vorbehalten bleibt. Nicht nur die Knochenkeule ist daher oftmals von kupfernen Bändern überzogen, sondern auch der Tairach-Priester selbst schmückt sich mit dem heiligen Metall in Form von Armreifen, Hautringen und Anhängern. Daneben prägen vor allem die Knochen erschlagener Feinde oder mächtiger Ahnen sein Erscheinungsbild, ob auf Ketten gereiht oder in Haare und Fell geknotet.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Die höchste Pflicht der Tairach-Priester war und ist die Bewahrung der 'Gesetze der Götter'. Der größte denkbare Frevel wäre daher die Veränderung auch nur eines kleinen Teils dieser Überlieferung (und

TAIRACHS TOTENREICH – GEISTERWELT UND JENSEITS

Im Glauben der Orks sind *Zorkyach* und *Haryguhlach* gleichermaßen Tairach untertan, denn sie verkörpern jene unsichtbare Macht, die jenseits des Blutes liegt. Sie können nur mit dessen Duldung oder gar auf seinen Befehl hin handeln, weswegen ihm bei fast allen Ritualen eifrig geopfert wird. Außerdem benötigen die Geister das Blut der Opfertiere, um überhaupt im Diesseits wirken zu können.

Tritt ein orkischer Schamane die 'Seelenreise in die Geisterwelt' an, begibt er sich in unmittelbare Nähe zu Tairachs Totenreich und sieht die Welt der Lebenden (nach Glauben der Orks) so, wie sie den Geistern erscheint: Nur Blut ist noch deutlich zu erkennen, denn danach lechzen die Geister, während alles Übrige in dunklen Schatten verschwindet. Tairachs Totenreich liegt somit nur eine schmale Schwelle von der orkischen Geisterwelt entfernt, doch sind sich die Tairach-Priester uneins, was einen Ork dort erwartet. Die wenigen, die ihren Blick von der Welt der Lebenden abwandten, um das Jenseits zu erblicken, kehrten nicht von ihrer Seelenreise zurück. Manche prophezeien ein Reich der Freude, andere ewige Qualen. Gewisse Schwarzpelze sind der Meinung, dass die Skalps und Zähne erschlagener Gegner das Haarmeer im Totenreich wachsen lassen, ein Meer, das von Flüssen aus Blut durchzogen ist, die aus den Wunden Tairachs fließen sollen. Das Totenreich selbst soll man über eine Knochenbrücke erreichen.

Alle sind sich jedoch darüber einig, dass der Tote von Tairach geprüft wird. Und wer schon im Leben den Kampf gescheut oder verloren hat, wird ihn im Tode mit Sicherheit nicht für sich entscheiden.

doch kennt die orkische Geschichte einige ruchlose Schamanen, die dadurch zu größerer Macht gelangen wollten). Daneben gehören natürlich auch die Anrufung der Geister großer Krieger, die rituelle Entseelung überwindener Gegner sowie die Austreibung von Besessenheit und Krankheit zu ihren Aufgaben. Praktisch ist das Leben eines Schamanen aber vor allem von der Verarbeitung und Erhaltung seines enormen Erinnerungsschatzes bestimmt – sowie dem Bestreben, diesen ständig zu erweitern.

ZITATE

»Ich weiß.«

»Im Jahr des dreifach blutroten Sommermondes trug es sich zu ...«

»Du willst viel für jemanden, dessen Blut so schwach und dessen Wissen so klein ist – beweise, dass du es wert bist!«

RITUALE DER TAIRACH-SCHAMANEN

Alle bekannten schamanistischen Rituale sind im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 153 bis 166 beschrieben; Hinweise zu Ritual-Hilfsmitteln und Hilfsfertigkeiten der Tairach-Priester finden Sie in **WdZ** auf Seite 340.

I: Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen

II: Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, M'char Utrak Rikaii, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde

III: Brazoragh Ghorkai, Freie Seelenfahrt, Gharyak Maruki, Heimführung der Herde, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente, Reitender Geist, Wild finden

IV: Ergochai Tairachi, Herz des Tieres, Ogerruf, Regentanz, Rikais Verderben

Rituale, die bekannten Zaubern ähneln

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Harmlose Gestalt, Herr über das Tierreich, Magischer Raub

III: Adlerschwinge, Invocatio Minor, Zauberklinge

IV: Blick in die Vergangenheit, Wettermeisterschaft

MIRAKEL UND LITURGIE DER HOCHSCHAMANEN

Für die karmalen Fähigkeiten der Hochschamanen gelten grundsätzlich die gleichen Randbedingungen wie für Geweihte der alveranischen Götter. Näheres hierzu finden Sie auf den Seiten 288.

GRAVESH

GRAVESH FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Handwerk, Schmiedekunst, Metall (sowie dessen Gewinnung und Verarbeitung), Feuer, Erz

Beinamen: Meister des Feuers, Herr der Erdentiefen

Heilige Talismane: Graveshs Hammer (den der Gott der Mythologie zufolge einst an den stärksten seiner Diener weitergeben wird), Brazoraghs Fluch (heiliger Fels, der den Naturgewalten Einhalt gebietet), Graveshs Kette (von Mardugh Orkhan geschmiedete Kette aus Sternenmetall)

Wichtige Tempel: Karkush, Rorkvell

Traditionelle Zuordnungen: Stahlgrau als Farbe

Opfergaben: Handwerks- und Schmiedegut (durch Verbrennen oder Vergraben)

Zu den weniger angebeteten, aber nichtsdestoweniger noch recht weit verbreiteten Orkgöttern zählt Gravesh, der Gott der Handwerker und Schmiede. Er ist der Beschützer von denjenigen, die die Künste der

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: MU, KO, KK, CH; *Hiebaffen* oder *Zweihand-Hiebaffen*, *Athletik*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnenschärfe*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Überzeugen*, *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Pflanzenkunde*, *Sagen/Legenden*, *Tierkunde*

Mirakel-: *Heilkunde-Talente*, *Überreden* (Lügen)

Liturgien

Grad I: Göttliches Zeichen, Objektsegen, Sterne funkeln immerfort
Grad II: Auge der wartenden Seelen, Blick auf das Geisterwirken, Blick in die Erinnerung, Ein Bild für die Ewigkeit, Entzug des Wissens, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Objektweihe

Grad III: Blick durch Tairachs Augen, Geistermantel, Purgation, Unverstellter Blick, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Tairachs Fluch

Grad V: Ewiges Wissen, Konsekration

BEKANNTE TAIRACH-PRIESTER

Nebst dem **Aikar Brazoragh**, der sowohl die Tairach-Weihe als auch den Segen Brazoraghs erhalten hat, ist **Uigar Kai**, den man einst den ›Verkünder des Tairach‹ und ›Meister der drei Welten‹ genannt hat, der mächtigste Tairachi Aventuriens. Er war der oberste Schamane und Hohepriester aller Orks, bis er vor einigen Jahren erfolglos den Aikar Brazoragh zu entmachten versuchte. Danach wandte er sich dem Erzdämon Nagrach zu und herrscht heute in den Eiszinnen über den weißpelzigen Stamm der Schurachai. **Azzek Ziraitach**, Hochschamane der Truanzhai und ein kriecherischer Untergebener des Aikar Brazoragh, ist ein relativ dürrer und hoch aufgeschossener Ork mit spärlichem Fell, der seit einem Streit mit dem großen Uigar Kai stets friert und in dicken Umhängen gehüllt ist. Er soll über einen alten Schädel mit drei Augenhöhlen verfügen, der ihm Zugang zu großem Wissen eröffnet.

Daneben gibt es nur noch wenige Tairach-Schamanen, die sich längerfristig einer größeren Bekanntheit erfreuen. Zu erwähnen wäre etwa **Aschepelz**, der vergleichsweise junge Hochschamane der Orks im Finsterkamm oder **Rhushuk Geisterklaue**, der besessen davon ist, die Rituale seines Vaters zu verfeinern, weswegen er viele blutmagische Experimente durchführt. Der selbsternannte ›Wegbereiter Tairachs‹ **Sharkhush Morchai** konnte sich zu einem Kriegsfürsten der Wildermark aufschwingen und sucht nach Wegen, Geister von Gefallenen am Mythraelsfeld und dem Todeswall unter seinen Willen zu zwingen und sie gegen Feinde zu senden.

Metallgewinnung und -bearbeitung beherrschen, der Beherrscher der Schmiedeflamme und des Werkzeuges. Doch von den *Drasdech* (der Kaste der Handwerker) wird er auch für Fertigkeiten wie Holzschnitzerei und Töpferei angerufen.

Gravesh ist bei fast allen Ork-Stämmen bekannt – oft jedoch unter anderen Namen wie Grawosch, Hangrahesch oder Angrowasch, was gemeinsame Wurzeln mit dem Glauben der Zwerge vermuten lässt (und tatsächlich sollen ja in der legendären Zwergenbinge Umrachim Orks als Sklaven gehalten worden sein). Die Bedeutung seines Kultes hängt von Einfluss und Fähigkeiten der Drasdech einer Sippe ab und steigt vor allem mit deren Möglichkeiten der Metallverarbeitung. Bei den für ihre Schmiedekunst berühmten Korogai gilt der Herr der Waffenerzeugung gar als zweiter Kriegsgott und wird fast gleichrangig neben Brazoragh verehrt.

Die Rituale des Gravesh bestehen in der Regel in Anrufungen des Feuers und dem Verbrennen oder Vergraben von Opfergaben, meist handwerklichen Erzeugnissen oder Schmiedegut. Denn Gravesh ist nicht nur der Meister des Feuers, sondern auch der Herr der Erden-

tiefen, wo er das Erz erschafft. Auf jeden Fall aber schreibt man es der besonderen Wundertätigkeit Graveshs zu, wenn aus rohem Gestein biegsames Metall und daraus blitzende Waffen werden. Die meisten Schritte der Metallurgie gelten den Orks nach wie vor als geheimnisvolle Kunst, die der Zauberei der Schamanen in wenig nachsteht und von den Priestern des Schmiedegottes daher eifersüchtig gehütet wird.

DIE PRIESTER DES GRAVESH

Gravesh-Priester hüten den Großteil des handwerklichen Wissens einer Orksippe und können demzufolge beträchtlichen Einfluss auf die Entscheidungen des Häuptlings ausüben. Zudem folgt meist die gesamte Handwerkerkaste der *Drasdech* ihrem Wort.

Ein Großteil ihres Wissens ist in Ritualen und Liturgien kodifiziert, die – vom religiösen Ballast befreit – erstaunliche Kunstfertigkeit erahnen lassen. Vor allem metallurgische Verfahren wie Guss- und Schmelzprozeduren werden als große Geheimnisse gehütet und nur unter der Leitung von Gravesch-Priestern durchgeführt, die dabei überlieferte göttliche Anweisungen rezitieren (von denen viele für die Eisenwerker anderer Rassen wohl für immer unverständlich bleiben werden). Sie sind Träger uralter Überlieferungen, die vielleicht noch von den Zwergen stammen mögen, die einst im Orkland lebten. Was göttliche Gebote in Zusammenhang mit Verhüttung und Schmiedekunst angeht, so ist ihr Gedächtnis ebenso gut wie das legendäre Erinnerungsvermögen der Tairach-Priester. Die Stellung eines Gravesch-Priesters in der Sippe ist schwierig. Er gehört zwar zu den angesehenen *Okwach*, doch da er nicht der Jäger- und Kriegerkaste entstammt, blicken deren Angehörige oft insgeheim auf ihn herab. Andererseits aber sind sie in der Regel auf seine Kenntnisse angewiesen, und der erzürnte Auszug des Gravesch-Priesters ist mit das Schlimmste, was einer Sippe geschehen kann, denn seine handwerklichen Kenntnisse sind kaum zu ersetzen. Aber auch ohne den Bruch mit seiner Sippe gibt es genügend Gründe für einen Gravesch-Priester, sich auf Wanderschaft zu begeben: Sei es die Suche nach Erzen für einen besonderen Stahl, sei es der Besuch heiliger Stätten, an denen er seinem Gott näher kommen kann, sei der Austausch von Wissen und Gebeten mit den Priestern anderer Sippen, oder sei es der unstillbare Drang, den Gerüchten über das kleine Volk des Gravesch nachzugehen, das tief im Herzen der Berge leben soll.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Gravesh-Priester stammen meist aus der Kaste der *Drasdech* und haben sich durch Geschick, Durchsetzungskraft oder die Begabung für beeindruckende Auftritte in den Priesterstand hochgearbeitet. Meist wählt der amtierende Priester einen besonders viel versprechenden Junghandwerker als seinen Novizen, dem er dann allmählich die heiligen Zeremonien und Liturgien beibringt.

Die Weihe ist Teil der Mannbarkeitsprüfung eines zukünftigen Priesters, weswegen sie auch noch nie einem erwachsenen Ork zuteil wurde (der Gravesch-Kult kennt also keine *Spätweihe*). Erst dann erfährt der zukünftige Priester die Nähe seines Gottes und wird sich des Wesens und Wirkens Graveshs bewusst.

Da orkische Priester ihre Zöglinge aber auf ihrem Weg zum Glauben kaum unterstützen, kann diese Erfahrung entweder zu tiefer Gläubigkeit oder aber eher zu pragmatischem Umgang mit den Kräften des Gottes führen. Auch darf nicht unerwähnt bleiben, dass keines-

wegs alle nominellen Priester tatsächlich die Kraft ihres Gottes in sich tragen – was allerdings nicht unbedingt bedeuten muss, dass es ihnen deswegen an Ansehen, Pflichtbewusstsein oder handwerklichen Kenntnissen mangelt.

ERSCHEINUNG

Gravesh-Priester tragen (zumindest bei den Stämmen, die es sich leisten können) oft ein flammengelbes Gewand oder eine dicke Leder-schürze in den Farben des Schmiedefeuers und als Standeszeichen eine kleine Axt oder einen Schmiedehammer. Dieses ist allerdings nicht für den Kampf bestimmt, denn der ganze Stolz fast jeden Gravesch-Priesters ist eine selbst geschmiedete Waffe aus bestem Stahl.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Der Stand eines Gravesch-Priesters erlaubt es ihm, sich nicht um Gebote und Pflichten kümmern zu müssen. Um sich sein Ansehen allerdings bewahren zu können, muss er sich freilich der Handwerker eines Stammes annehmen und diese zu entsprechend vorzeigbaren Ergebnissen führen, die ihm den Respekt der ganzen Sippe bewahren.

In ähnlicher Weise ist auch die Verantwortung Gravesch gegenüber auf das Endziel ausgerichtet: Entscheidend ist nicht der Umgang mit Graveshs Geschenken – dem ungarbeiteten Erz und dem formenden Feuer – sondern das Produkt, das daraus durch handwerkliche Geschicklichkeit entsteht.

Frevlerischen Umgang mit den göttlichen Gaben kennt der Gravesch-Priester daher nicht, denn wer diese nicht zu nutzen weiß, straft sich ohnehin selbst und wird bald von jenen verdrängt, die ihre eigene Schaffenskraft erkannt haben.

ZITATE

»Nur das Schwache wird vom Feuer verzehrt, das Starke aber wird geformt.«

»Die Macht deiner Waffe kommt nicht allein aus deinem Arm: In jedem deiner Hiebe steckt die Kraft von hundert Schmiedeschlägen.«

»Was rufst du jämmerlich zu deinen Göttern – siehst du nicht, welche Schätze sie dir schon gegeben haben? Nutze sie, oder du bist ihrer Hilfe nicht würdig!«

MIRAKEL UND LITURGIEN DER GRAVESH-PRIESTER

Die meisten Gravesch-Liturgien sind gleichermaßen mystisch wie offensichtlich. Sie werden von lauten, oft prahlerischen Rezitationen alter Taten (der eigenen wie der Graveshs) begleitet, oft untermalt von rhythmischen Schlägen des Schmiedehammers auf Stein oder Metall (oder, wenn gerade nichts anderes hilft, einfach auf den Erdboden). Ebenfalls dazu gehören Rauch oder Feuer färbende Pulver.

Typische Nebenerscheinungen von Gravesch-Wundern sind beißender Geruch heißen Eisens, plötzliche Hitzeschübe und der hohle Klang großer Metallschalen. Ähnlichkeiten mit der zwergischen Angrosch-Verehrung (siehe Seite 131ff.) sind keinesfalls zufällig.

Mirakel

Mirakel+/Leittalente: IN, FF, KO, KK; *Selbstbeherrschung; Überreden; Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik, Rechnen, Schätzen; Feuersteinbearbeitung, Grobschmied, Holz/Beinbearbeitung, Lederarbeiten, Steinmetz*

Mirakel-: keine; für einen Gravesch-Geweihten ist alles irgendwie ein Handwerk



Die Liturgien

Folgende Liturgien der Ingerimm- und der Angrosch-Kirche (siehe Seite 286) sind in ähnlicher Form auch im Gravesh-Kult bekannt und können von erfahrenen orkischen Priestern erlernt werden. Nur die größten unter ihnen verfügen jedoch über die Kenntnis von mehr als einem halben Dutzend Liturgien, die jeweilige Verfügbarkeit ist Meisterentscheid. Hier nicht aufgeführte Liturgien können (wenn überhaupt) nur durch göttliche Inspiration (Seite 247), keinesfalls aber von Geweihten verwandter Kirchen erlernt werden.

Grad I: Erneuerung des Gebornen, Feuersegen, Göttliches Zeichen, Heilige Schmiedeglut, Objektsegen

Grad II: Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Simias Kelch, Vertrauter der Flamme

Grad III: Exorzismus, Geläutert sei Erz und Goldgestein, Goldener Blick, Visionssuche

Grad IV: Herr über Feuer und Glut, Indoktrination, Ordination

Grad V: Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration

BEKANNTE GRAVESH-PRIESTER

Der Gravesh-Priester **Mardugh Orkhan** war lange Zeit unumstrittener Oberhäuptling der Rorwhed-Orks. Nachdem ein mysteriöser Sternenregen im Jahre 1029 BF aufs Svelldland und Orkland niederging, begann er mit der Arbeit an 'Graveshs Kette', einer langen Kette aus Sternenmetall. Seit langem galt er ob seines silberglänzend weißen Pelzes und seines hohen Alters als besonderer Günstling seines Gottes. Nach einem Jahr harter Arbeit verließ er seine Sippe und seinen Stamm mitsamt der Kette in unbekannte Richtung.

Rikai

Rikai für den eiligen Leser

Aspekte: Ackerbau, Pflanzenwelt, (ausschließlich pflanzliche) Fruchtbarkeit, Heilkunde

Beinamen: Bringer der Freude

Heilige Artefakte: Kasharraikach ('Kessel der nahrhaften Gärung', vermutlich in Khezzara)

Heilige Orte: Thakrhizz'Sharach ('Schlund der rauschhaften Rauches', Orakel-Stätte im nördlichen Steineichenwald)

Traditionelle Zuordnungen: Braun und Grün als verwendete Fraben

Opfergaben: Feldfrüchte, Vergorenes, Rauschkräuter

Rikai gilt den meisten Stämmen ebenfalls als Sohn des Tairach. Er war jedoch zu feige, um offen gegen seinen mächtigen Vater aufzubegehren, und verbündete sich darum mit seinem älteren Bruder Brazoragh, der ihm für dafür die Herrschaft über unbeweglichen Geschöpfe, die Pflanzen und den Ackerboden übertrug. Seitdem

befindet sich Rikai in stetem Kampf mit der Erde. Denn diese ist eine geizige und unwillige Kraft, der er jedes Jahr aufs Neue mühsam die neuen Knospen und Schösslinge entreißen muss. Überhaupt sind Landwirtschaft und Ackerbau bei den Orks von unzähligen Mythen und Mysterien umgeben.

Doch die Ernährung der Orks ist nicht der einzige Zweck, zu dem Rikai die Pflanzen der Welt erschafft. Auch die 'erfreuende' Wirkung verschiedener Pflanzen ist ihm zu verdanken. Und den vielleicht größten Respekt genießt Rikai als *Bringer der Freude* – so nennen die Orks ihn als Schöpfer von berausenden Getränken und Rauschkräutern.

Während Rikai von den meisten Orks als Schwächling verachtet wird und nur bei jenen Sippen größere Verehrung genießt, die viel Ackerbau betreiben (vor allem bei den Orichai), wissen seine Priester um die verborgene Macht ihres Gottes. Durch die Herrschaft über

scheinbar nutzlose und unehrenhafte Dinge gelang es ihm, die absolute Herrschaft seines Bruders über dessen eigene Geschöpfe deutlich zu mindern. Denn durch seine Gaben sind die Orks nicht mehr allein auf das Fleisch von Brazoragh Kreaturen angewiesen, um zu überleben. Gegen die Wunden des Krieges schenkte Rikai den Orks heilkräftige Pflanzen und seinen Priestern das Wissen um deren Anwendung.

Und angeblich soll es Rikai-Priestern sogar schon gelungen sein, Tairach-Schamanen mit Hilfe von Rauschmitteln unter ihre Kontrolle zu bringen, was ein heimlicher Sieg Rikais über seinen Vater wäre.

Die Priester des Rikai

Priester des Rikai genießen nur selten hohes Ansehen in ihrer Sippe, und dennoch gelingt es ihnen in einzigartiger Weise, sich an vielen Stellen nützlich, ja, bisweilen sogar unentbehrlich zu machen.

In ihren Ritualen und Anrufungen tradieren sie die gesammelten orkischen Kenntnisse über Ackerbau, Pflanzenwelt und Heilkunst. Zwar handelt es sich um kein geheimes Wissen wie das der Schamanen, doch mangelt es den meisten Orks einfach an Interesse und Geduld, um die entsprechenden Zusammenhänge zu erkennen.

So müssen nicht nur die Felder unter Aufsicht und Anleitung eines Rikai-Priesters bestellt werden, sondern dieser ist oftmals auch der einzige Heilkundige einer Sippe. Er kennt die Wirkungen vieler Pflanzen und Kräuter und kann damit auch ohne göttliches Wirken Wunden und Krankheiten heilen.

In besonderer Weise wissen Rikai-Priester ihre Kenntnisse über Rauschkräuter und Braukunst einzusetzen, um durch Einflussnahme auf wichtige Stammesmitglieder ihre Ziele zu erreichen. Das sind vor allem das Recht auf Frauen und andere Privilegien, die vom Häuptling vergeben werden – aber auch der Respekt der



DIE GLAUBENSWELT DER SCHURACHAI

Das reichhaltige Götterbild der im hohen Norden ansässigen Weißpelzorks unterscheidet sich maßgeblich von dem ihrer Brüder im Orkland. Die Schurachai beten zu **Karmorrhagh** und **Efrun**, die Naturgewalten verkörpern und einen ewigen Kampf mit den 'Wolfsfeinden' ausfechten: Eisspeere der Götter prallen auf harschstarrende Wolfsleiber und zerspringen in kalte, vom Himmel regnende Splitter, der Tritt der Wolfsgiganten wirbelt Schneegries und Firn auf und erzeugt Stürme. **T'Eirra** und seine Tochter **Brthona** stehen hinter den Sternen und lachen nur über dieses Geplänkel, sie sammeln die Toten und ihre Leiber. **Inkra** ist der ewige Widerpart aller anderen, denn er möchte das Eis tauen und die Welt im Wasser ertränken, in dem der Ottergott **Ghurkch** umher schwimmt.

Krieger lässt sich mit gutem Bier gewinnen, und mit tranceunterstützten Rauschkräutern sogar Macht über den Tairach-Priester.

Das Wohl der Sippe scheint vielen Rikai-Priestern noch über dem eigenen zu stehen, denn sie kümmern sich oft aufopferungsvoll um deren Ernährung, Gesundheit und Wohlbefinden. Doch auch sie sind natürlich Kinder des orkischen Weltbildes und damit fest vom ewiggültigen Recht des Stärkeren überzeugt.

Sollte ein Rikai-Priester also das Gefühl haben, dass die Krieger seiner Sippe nicht mehr in der Lage sind, ihm den nötigen Schutz zu gewähren, sollten sie in blinder Blut- oder Kriegslust versinken oder von ihm aus anderen Gründen nicht mehr für die Gaben Rikais würdig erscheinen – dann wird er nicht zögern, sie ihrem Schicksal zu überlassen und seiner Wege zu gehen.

Diese mögen ihn zu einer anderen Sippe oder gar einem anderen Stamm führen, doch (vor allem, wenn er sich dort nicht behaupten konnte) möglicherweise auch auf eine lange Wanderschaft. Letztlich weiß ein Priester des Rikai, dass er einen Kampf für seinen Gott zu kämpfen hat – und manche sind ihr Leben lang auf Suche nach den Orten und Gelegenheiten, wo sie die größten Siege für ihren Herrn erringen können. Wann ein Anhänger Rikais von seinem Stamm als vollwertiger Priester akzeptiert wird, hängt vor allem von seinem Auftreten und seinen Erfolgen ab. Manche verzichten aber auch zeitlebens auf den einem Priester gebührenden Respekt und begnügen sich damit, ohne großes Aufsehen ihren nicht unbeträchtlichen Einfluss auf andere Sippenmitglieder auszuüben. Denn auch wenn sie ihr Können und Wissen im Namen ihres Gottes vollbringen, so erhalten sie von ihm keinerlei Karmaenergie (mehr?). Dies suchen viele gezielt vor anderen zu verbergen, während andere verzweifelt danach trachten, endlich von ihrem Gott erhört zu werden.

AUSBILDUNG

Um ein geeigneter Anwärter für das Priesteramt des Rikai zu sein, muss man vor allem Interesse für die Pflanzenwelt und das gehei-

liche Wachstum aller Dinge mitbringen – dies kommt bei Orks bereits so selten vor, dass kaum ein Priester höhere Anforderungen stellt, wenn er einen jungen Ork zu seinem Schüler erwählt. Man kann jedoch kaum von einer geregelten Ausbildung sprechen, vielmehr lernt der Zögling durch stetes Wiederholen traditioneller Formeln und Zeremonien sowohl die einzelnen Pflanzen und deren Wirkungen wie auch die Rituale selbst kennen. Und obwohl fast jeder Handgriff mit einer speziellen Bedeutung im Ringen Rikais mit der Erde erklärt wird, erwirbt der junge Ork sozusagen nebenbei auch profunde Kenntnisse in Ackerbau, Heilkunde und Braukunst.

ERSCHEINUNG

Äußerlich unterscheiden sich Rikai-Priester nur unwesentlich von anderen Orks. Ihr Auftreten ist jedoch meist deutlich weniger kriegerisch und ihre Kleidung fällt durch den völligen Verzicht auf Leder und andere tierische Produkte auf.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Anders als viele menschliche Geweihte suchen orkische Rikai-Priester die Gaben ihres Gottes nicht in der Natur, um sie zu verehren und zu beschützen, sondern allein in sich selbst. Denn obwohl sie das Wirken Rikais im Sprießen der Pflanzen erkennen, wissen sie doch zugleich, dass dieses Wachstum nur durch die wundersamen Kräfte, die ihnen ihr Gott zuteil werden ließ, in jene Bahnen gelenkt werden kann, die der Sippe letztlich das Überleben sichern kann.

Wie alle Orks sehen auch Rikai-Priester das Leben als einen steten Kampf, den sie mit den Gaben Rikais fechten: gegen den Geiz der Erde, um ihr Nahrung und Lustmittel zu entreißen, ebenso wie gegen die allzu große Gier Tairachs, der Kranke und Verwundete zu sich rufen will. Gegen die Herrschsucht Brazoraghs und anderer Götter tragen die Rikai-Priester eine ganz persönliche Fehde aus: Um nicht vom Fleisch ihrer Tiere und Geschöpfe abhängig zu werden, ernähren sie sich ausschließlich von pflanzlicher Kost. Weitere Gebote oder Verbote sind ihnen allerdings nicht bekannt.

ZITATE

»In diesen Kräutern wohnt die Kraft der Erde. Ich habe sie mit Rikais Arm unter großen Mühen aus dem Boden gezogen.«

»Vergiss und trink! Gib dich Rikais Freuden hin, er wird deinen Geist von bösen Einflüsterungen befreien.«

»Dein Rachen verlangt nach schäumendem Gold? Du sollst es haben, mein Freund, aber zuvor ...«

BEKANNTE RIKAI-PRIESTER

Kupfermond wird von ihren Anhängern als von ihrer Göttin Rikai gesegnete Heilerin verehrt und lebt an einem kleinen Zufluss des Hilval in den nördlichen Blutzinnen. Sie ist die einzige bekannte orkische Frau, die sich je einen eigenen Namen gemacht hat (der übrigens auf den leicht metallischen Glanz ihres Fells zurückzuführen ist und für Tairach-Priester eine schiere Provokation darstellt).

AUS ERDE GEBOREN – DIE GLAUBENSWELT DER GOBLINS

»[...] Und so hatte ich die Möglichkeit, einem solchen Ritual beizuwohnen. Die Schamanin erklärte mir später den Hergang genauer: "Die Wunde sah böse aus und bewies, dass der kleine Traak besser erst im nächsten Jahr zu den Männern hätte gehen sollen. Aber er war einfach zu hibbelig gewesen und im Lager nicht mehr zu ertragen. Ein erfahrener Jäger wäre vorsichtig gewesen und hätte sich dem Streifendachs nicht genähert, solange er

nicht ganz sicher war, ob er tot sei. Glücklicherweise hatte Traak überlebt, und es würde ihm eine Lehre sein. Sein Bein allerdings sah übel aus. Vivelas, Traaks Mutter, hielt ihren lieben Jungen auf dem Schoß und flößte ihm den Kräutertrank ein, den ich ihm zubereitet hatte. Währenddessen erklärte ich einigen neugierigen Kindern, was mit Traak passiert war und wozu die Farben dienen sollten, die ich zerrieb: Rot wie das Fell für Traaks

Wjassus Suulakai, damit er sich anstrengen und die Heilung vorantreiben solle, Schwarz, um auf weißgegerbtem Leder ein Dachs-Bild zu malen, in das ein eventuell noch an der Wunde hängender Dachsgeist umziehen könnte, damit er nicht im Fleisch wühlen und Eiter hervorrufen sollte. Aber ich machte mir keine Illusionen – morgen würden die Kleinen schon wieder alles vergessen haben. Wie gut, dass ich wenigstens eine Schülerin gefunden habe: Seenä, die Tochter von Gorleuni, die übrigens die Schwester von Kriegshäuptling Gruum ist. Ach, Gruum – wenn er doch noch jünger wäre! Das war mal wirklich ein stattlicher Mann gewesen.

Das fröhliche Lachen der Kinder weckte mich aus meinem Tagtraum. Die Schweine waren eingetroffen. Eine alte Bache rieb sich aufmunternd an Traak, der schon fast eingeschlafen war – die Kräuter hatten schnell gewirkt. Die Farben waren fertig, alles lag bereit. Seenä, die Kinder und zwei Tanten, die auch zuschauen wollten, klatschten im Takt in die Hände – das Ritual war in vollem Gange. Ich schwang drohend meine Keule und herrschte den Dachsgeist an, zu verschwinden.“«

DER GLAUBE DER GOBLINS FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Mailam Rekdai, Orvai Kurim

Weitere Götter: Gasavä, Gilevala, Imithridai, Suukram, Suvingivala, Svaiilas (Töchter Mailam Rekdais); Glantuban, Milzenis (Söhne Mailam Rekdais), Nacka Rächti (das besiegte Böse)

Geister: Wjassus Blogai (böse Geister), Wjassus Juugabai (Pflanzen-, Erd- und Felsgeister), Wjassus Kubukai (Luftgeister), Wjassus Margai (Tiergeister), Wjassus Suulakai (Goblingeister)

Schöpfungslehre: Aus dem 'Ur-Haufen' hat Mailam Rekdai, die Große Mutter Sau, mit ihrem Rüssel die Dinge nach oben gewühlt, die man heute an der Oberfläche sieht.

Verbreitung: Goblins der Gebirge und Wälder Nord- und Mittelaventuriens (vor allem Sichelgebirge) sowie der Grünen Ebene; im Feinster Goblin-Ghetto fast gänzlich vom Zwölfgötter-Kult verdrängt

Derische Vertreter: Priesterinnen der Mailam Rekdai (Schamaninnen)

Weltliche Aufgaben: Heilerin und Ratgeberin, oft zugleich auch 'Älteste' (Friedenshäuptling)

Heilige Orte: Narai Tuschas (Höhle in der Roten Sichel)

Heilige Tiere und Pflanzen: Wildschwein, Buche, Eiche, Haselnuss

Feiertage (nur Kultur *Goblintamm*): Vertreibung aus der Höhle (Ende Tsa oder später; Muttersauen und Frischlinge verlassen die Wurfkessel, heranwachsende männliche Goblins werden zu den Männern gegeben), Großes Eier-Essen (Mitte Phex oder später, wenn die Zugvögel nisten; erstes reichliches Essen nach dem Winter), Tag-und-Nacht-Gleiche im Herbst (1. Travia, Fest der Eicheln, Eckern und Nüsse, Stammes-Treffen, Riten in den Kulthöhlen); regional weitere Nahrungsfeste, etwa Beerenfest oder Begrüßung der Lachse

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel – was andere glauben ist deren Sache, aber Bekehrungsversuche sehen die Schamaninnen äußerst ungern.

Feindbilder: Hunger, Krankheiten, lange harte Winter; Großraubtiere (besonders Säbelzahnträger), Soldaten, Ritter, Elfen, Holzfäller und alle anderen, die gerne Goblins töten oder vertreiben.

Glaubenslehre: Der Sieger hat Recht. Sieger ist der, der überlebt hat.

Glaubensziele: Vermehrung und Ausbreitung der Goblins, Wohlergehen des jeweils eigenen Stammes bzw. der eigenen Sippe.

Jenseitsbild: Die Geister der Toten werden von den Schweine-Göttern gefressen und verdaut, bis nichts mehr von ihnen übrig ist.

Bestattungsriten: keine

Weltbild: Die Welt ist ein großes Durcheinander, das ständig um und um gewühlt wird. Man muss sehen, wo man bleibt; Ruheplätze sind nicht von Dauer.

Selbstbild: "Wir Suulak sind sehr gesegnet, denn wir haben viele Kinder; Mutter Sau schiebt sie uns zu."

Stärkstes Argument: Man muss die Dinge nehmen, wie sie sind. So ist das Leben.

Lebensinhalte der Gläubigen: satt werden, nicht erschlagen werden, ein bisschen Spaß haben ('suul unvingul' als Kernbegriff goblinischen Lebensgefühls – unübersetzbar, aber vermutlich auf Identifikation mit dem 'Schweinsein' hindeutend)

VOM WESEN DES GLAUBENS

„Ihr nennt sie die Gigantin Mithrida, aber sie ist Imithri-Dai, die Tochter der Mailam Rekdai, der Großen Mutter. Sie und ihre Schwester Suukram [oder: ihr Bruder Sorukragim, die Chronisten und Übersetzer sind sich hier uneins] betteten sich auf ihrer Wanderung über die Welt auf der blühenden Wiese am Tiefen See zur Ruhe. Doch da kam das Böse, sah sie schlafen und stach sie zu Tode. Mailam Rekdai spürte ihre Kinder sterben und eilte herbei. In ihrem Zorn erschlug sie den Bösen. Dann weinte sie, und ihre Tränen wurden eins mit deren Blut. So wurde die Kraft der Mutter eins mit den Leibern der Kinder. Sie ließ sie liegen, und so wurden ihre Kinder zu den lebenden Bergen, die unsere Heimat sind.“

—aus einem Gespräch mit Mantka Riiba

AUFGEWÜHLTES DURCHEINANDER – DIE SCHÖPFUNG

Aus *Puur Mulla*, dem 'Großen Haufen', dem anfänglichen, allumfassenden Durcheinander der Dinge, hat Mailam Rekdai mit ihrem Rüssel allerlei Dinge hervorgewühlt und an die Oberfläche gehoben. Sonne, Mond und Sterne hat sie hoch in die Luft geworfen, Erdhügel aufgetürmt, Seen-Suhlen und Bäche für das Wasser gegraben. Sie hat all die Pflanzen und Tiere an die Oberfläche befördert und natürlich auch die Goblins, Wildschweine und die nützlichen Geister, aber auch unangenehme Dinge wie die Menschen, Orks, Oger und böse Geister. Einige besonders unangenehme Dinge hat sie zum Glück gefressen und verdaut, so dass sie niemandem mehr schaden können, aber leider sind einige Bröckchen danebengefallen und immer noch da.

Was diese besonders schlimmen Dinge gewesen sein könnten, ahnen nur noch wenige alte Schamaninnen. Wenn sie mit Außenstehenden darüber reden würden (was sie nicht tun), könnten sie von *Uumegatan* erzählen, dem vielteiligen Schleimpilz, wegen dem der Neunaugensee gemieden werden muss und einst ein heiliges Standbild am Radromfall errichtet wurde. Die Goblins der Roten Sichel kennen außerdem noch Legenden von



Nacka Racht, dem personifizierten Bösen, das von Mailam Rekdai und Orvai Kurim erschlagen und unter dem Ehernen Schwert begraben wurde, wo es mit seinem Speichel die Felsmassen aufzulösen sucht, um sich dereinst zu befreien.

Mailam Rekdai stöbert immer noch herum, verändert die Welt und bringt neue Dinge ans Tageslicht. Die Elfen zum Beispiel waren nicht immer da und die gelbhaarigen Menschen auch nicht. Sie wird auch in Zukunft so weitermachen: Angenehmes wie auch Unangenehmes aufwerfen und einiges wieder unterwühlen. Und die Suulak müssen damit zurechtkommen, weil die Welt nun einmal so ist. Gewöhnliche Goblins brauchen um diese Dinge nicht zu wissen – das würde sie höchstens beunruhigen. Die Schöpfungsgeschichte ist Schamaninnen-Wissen.

DIE GÖTTER DER GOBLINS

Die Goblins kennen ursprünglich nur zwei Gottheiten: **Mailam Rekdai**, die 'Große Mutter' oder 'Mutter Sau' ist die Schöpferin und Göttin der Fruchtbarkeit, Heilkunde und Nahrung, des Friedens unter den Suulak (so nennen die Goblins sich selbst) und des Sommers. Sie segnet zahlreiche Suulak mit einem weiblichen Körper und beschenkt sie mit Nachkommen. Da einfache Goblins nicht um den Zusammenhang zwischen Geschlechtsverkehr und Empfängnis wissen, ist für sie jedes Kind direkt von Mailam Rekdai gesandt, um den Stamm zu erhalten. In gewissem Sinne gilt also jede gebärende Goblinfrau (also nahezu jede) als Auserwählte der Mailam Rekdai.

Das Ansehen der Schamaninnen gründet sich weniger auf ihrer besonderen Beziehung zur Göttin als auf ihren praktischen (magischen) Fähigkeiten als Heilerin und Ratgeberin. Ihre Rolle als Priesterin der Mailam Rekdai wird nur selten beansprucht, im Grunde kennen die Goblins nicht einmal eine eigene Bezeichnung für ihr Amt. Unterschieden von der Schamanin wird die 'Älteste' (obwohl sich beide Funktionen bisweilen in einer Goblinfrau vereinen): Diese Goblin-Frau wird ob ihrer großen Lebenserfahrung verehrt und ist Stammesoberhaupt in Friedenszeiten. Und obwohl die tatsächliche Anzahl der Lebensjahre dabei nicht unbedingt eine Rolle spielt (und von Goblins ohnehin nicht gezählt wird), handelt es sich meist wirklich um eine alte, zahnlose Goblin-Frau, aber keineswegs zwangsläufig um die Schamanin.

Mailam Rekdais männliches Gegenstück ist **Orvai Kurim**, der 'Herr der Jäger', ein kriegerischer Gott, denn für die Goblins zählen Stammesfehden und Feldzug zu den Jagdaktivitäten. Nach der goblinischen Schöpfungslehre gesellte er sich der Göttin erst später hinzu, als sie die Welt schon gestaltet hatte. Wie ein alter Keiler streift er gern allein umher. Er ist wild, stark und sehr männlich, aber auch vorsichtig. Orvai Kurim wird ausschließlich von den männlichen Goblins verehrt, während Mailam Rekdai von beiden Geschlechtern angerufen wird.

Dargestellt werden die beiden Gottheiten zumeist als aufrecht gehende Wesen nach Goblin-Vorbild, deren Köpfe aber ausgeprägte Ähnlichkeit mit denen von Wildschweinen aufweisen – ein deutlicher Bezug zur engen Verbindung mit diesen Tieren. Einige Stämme geben den Göttern auch die Gestalt von Hirschen oder Gebirgsböcken. In der Nähe von menschlichen Ansiedlungen tritt immer häufiger Firun an die Stelle des Orvai Kurim, was von menschlichen Geweihten jedoch zumeist verschwiegen wird. Bisweilen verdrängt sogar Peraine die Mailam Rekdai, was umgekehrt die Schamaninnen nicht gerne sehen.

Die Töchter Mailam Rekdais spielen eine untergeordnete Rolle in der Mythologie. Sie stehen für die Territorien der einzelnen Stämme und werden nicht direkt verehrt oder angerufen. Die Goblins der Gelben Sichel berufen sich auf *Gasavä*, die der Roten Sichel und Grünen Ebene auf *Imithridai*, die der Schwarzen Sichel auf *Suukram*. Die wenigen Goblins im Svelltal, die nicht von Orks verklavt wurden und noch ihre Riten in Höhlen der Blutzinnen oder des Finsterkamms

praktizieren, sprechen von *Gilevala* bzw. *Svailles*, und diejenigen im Steineichenwald von *Suvingivala*.

Ein weiterer Teil der Verehrung kommt den Riesen zu – hier findet auch die Hilflosigkeit gegenüber dem Übermächtigen ihren Ausdruck. Sie werden von Goblins wenn nicht sogar für Götter, so doch für Mailam Rekdais Kinder und Abgesandte gehalten.

IM MAGEN VON MUTTER SAU – DAS JENSEITS

Ein in menschlichen Augen äußerst morbider Goblin-Brauch ist die 'Bestattung' der Toten. Diese werden weder mit einer rituellen Zeremonie verabschiedet, noch trauert man ihnen lange nach. Die Kadaver werden einfach beiseite gelegt, und in aller Regel nehmen sich dann die halbzahmen Schweine ihrer an. Auf ähnliche Weise kümmern sich nach dem Glauben der Goblins die Schweinegötter um die Seelen der Toten. Für die Goblins gibt es kein Weiterleben der Seele in einer anderen Welt. Dementsprechend praktizieren sie auch keinen Ahnenkult. Es ist für sie allerdings durchaus vorstellbar, dass es anderen Völkern nach dem Tode anders ergeht, und erst recht, dass die Götter hin und wieder einen Geist übersehen.

DIE GEISTER

Die Schamaninnen der Goblins erklären Vorgänge wie das Wachsen der Pflanzen, das Fließen der Bäche oder den Nachwuchs bei Goblins und Tieren im Großen und Ganzen mit dem Wirken Mailam Rekdais und nicht mit der Aktivität von Geistern. Sie glauben jedoch, dass es körperlose Geistwesen gibt (die *Wjassus*; Singular: das *Wjassu*), die sich den stofflichen Dingen gewissermaßen 'anheften' und sie auch beeinflussen können, wenn sie das wollen. An erster Stelle sind hier natürlich die *Wjassu Suulakai* zu nennen, die den Goblins selbst innewohnen sollen. Andere Geister, mit denen die Schamaninnen des öfteren zu tun haben, sind *Wjassu Margai* (Tiergeister, die auch bereit sind, Bilder oder Statuen von Tieren zu bewohnen), *Wjassu Juugabai* (Elementargeister der unbeweglichen Dinge wie Pflanzen, Erde und Fels), *Wjassu Kubukai* (Elementargeister der Luft) und *Wjassu Blogai*, böse Geister, die Krankheiten und Fäulnis verursachen, Gegenstände zerbrechen, Kälte erzeugen und Feuer außer Kontrolle geraten lassen. Ob es parallel zur diesseitigen eine Geisterwelt gibt, darüber zerbrechen sich die wenigsten Schamaninnen den Kopf. Es interessiert sie nicht, ob ein Tiergeist 'von meilenweit her' kommt oder 'aus einer anderen Welt', solange er nur da ist, wenn sie ihn brauchen.

HEILIGE ORTE

Einst, als die Goblins noch überall in den Ebenen wohnen konnten, gab es zahlreiche heilige Orte, an denen die Statuen der beiden hohen Götter offen stehen konnten, und an gefährlichen Orten hielten doppelgesichtige Statuen von Goblینگestalt Wache. Seit die Theaterritter das Goblinreich im Bornland und seine Hauptstadt **Wajssuula** ('die Geisterreiche') zerstörten, gibt es nur noch einige Höhlen, vor allem in den Sichelgebirgen, die als heilige Plätze gelten können. Der einzige Ort von zentraler Bedeutung ist **Narai Tuschas**, eine Höhle in der Roten Sichel, die angeblich bis nah ans Herz der Göttin Imithridai hinabreicht. Nur die mutigsten Goblin-Mädchen wagen sich dorthin, und höchstens eine von zehn kehrt lebend zurück – diese aber ausgestattet mit überwältigender magischer Kraft.

VOM KULT UND VON DEN FESTE

Die jahreszeitlich wiederkehrenden Feste der Stammeskulturen werden jeweils von der ganzen Sippe gemeinsam begangen, wobei

es nicht sehr zeremoniell zugeht – man freut sich einfach gemeinsam des Lebens. Besonders die herbstlichen Stammestreffen könnten einem Beobachter wie Fruchtbarkeitsriten erscheinen, und es hat seinen Grund in diesem Zeitpunkt, dass die meisten Goblins im Frühling geboren werden, wenn die Nahrung wieder reichlicher wird. Daneben gibt es Feierlichkeiten, die in den Kulthöhlen stattfinden (in Festum: in der Hütte der Schamanin), von denen die Männer ausgeschlossen sind. Dann schlägt die Schamanin die Schädeltrommel, und die Frauen tanzen, 'bis ihre Geister schweben und die Tiergeister

von den Höhlenwänden sich unter sie mischen'. Solche Feste finden statt, wenn eine Goblin-Frau ihr erstes Kind geboren hat und wenn eine Schamanin initiiert wird; in manchen Sippen auch für jedes neugeborene Kind. Das ist der Dank der Goblins an Mailam Rekdai, denn Opfergaben sind nicht üblich. Rituale der Heilung oder der Bindung von Geistern an Gegenstände sind dagegen eher eine handwerkliche, nicht religiöse Tätigkeit, der die Schamaninnen genauso munter und ungezwungen mitten zwischen ihren Angehörigen nachgehen, wie sie Leder gerben oder Körbe flechten.

DIE SCHAMANIPPEN DER GOBLINS

Die Schamaninnen der Goblins stehen in der Hierarchie nicht automatisch über den anderen Frauen und sondern sich auch nur selten von ihnen ab. Nur die Tatsache, dass sie oft älter werden als andere Goblins, führt in den Goblinstämmen dazu, dass sie als Stammesälteste auch gleichzeitig die Anführerinnen sind. Äußerlich sind sie meist auch nicht von anderen Goblins ihrer Kultur zu unterscheiden. Das Goblinische hat sogar gar kein Wort für 'Schamanin'. Mehr zur Ausbildung und Initiation der Goblin-Schamaninnen finden Sie in **Wege der Zauberei** auf den Seiten 341f.

DIE ERSCHEINUNG

Die Schamanin kleidet sich nicht anders als andere Goblinfrauen. Wozu auch? In ihrer Sippe oder Nachbarschaft kennt man sie, vor Menschen verheimlicht sie lieber, dass sie Schamanin ist, und nützliche Kleidungsgeister sind ihr nicht bekannt. Die Stammes-Schamanin trägt Kleid oder Umhang aus Fell oder Leder, die Festumer Schamanin so gediegene, bürgerliche Kleidung wie ihr Geldbeutel erlaubt. Oft schmückt sie sich mit Ketten aus Schweinehauern oder Quasten aus Wildschweinborsten, denn diese stärken ihre Macht, wenn sie Geister bannt.

In jedem Fall trägt die Schamanin eine geräumige Umhängetasche, eine Kiepe oder einen Rucksack dazu, deren Inhalt an eine gut sortierte Färberei erinnert (da Geister grundsätzlich mit Farben angesprochen werden müssen): Holzkohle, Ocker (brauner, gelber, roter), weißer Kalk oder Knochenasche, zerriebener Malachit oder anderes Kupfererz (grün).

Die mineralischen Farbstoffe gelten als umso wirksamer, je tiefer aus dem Berg sie herausgeholt wurden. Tiergeister spricht man mit möglichst naturgetreuen Malereien in Schwarz und Ockerfarben an, böse Geister werden mit weißer Farbe ausgetrieben, die sie nicht mögen, Luftgeister mit Weiß freundlich gestimmt. Pflanzen-, Erd- und Felsgeister fühlen sich von grüner Farbe angezogen.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Die Schamaninnen sind die geistige Elite der ansonsten eher unbedarften Goblins. Was andere Goblins nicht verstehen, das müssen die Schamaninnen überblicken und durchschauen. Sie sind für das Wohlergehen ihrer Sippe, ihres Volkes, verantwortlich. Im Alltag besteht ihre Hauptaufgabe darin, Verletzte und Kranke zu heilen. Wie bereits erwähnt, sind

die Schamaninnen oftmals als Sippenälteste auch Anführerinnen. Als solche entscheiden sie, wo die Sippe haust, wohin sie nötigenfalls vor Feinden flieht oder ob die Männer einen Kampf aufnehmen sollen, weil er aussichtsreich oder unvermeidlich erscheint. Insbesondere entscheiden die Stammesältesten über den Lebensstil ihrer Sippen: Sie waren es, die die Goblins nach Festum und Uhdenberg führten und sie lehrten, unter den Menschen zu leben.

Es scheint sogar, dass die auffällig fügsamen Goblinklaven der Orks nicht versklavt wurden, sondern sich auf Anraten ihrer Schamaninnen unterworfen haben, um zu überleben – denn das ist für Goblins letztendlich das einzige, was zählt.

ZITATE

»Was Seenä machen an dein Schild? Seenä machen Farbe auf Schild. Das so muss. Du glauben!«

»Erst essen. Böse Räuber nachher immer noch da. Böse Räuber nachher vielleicht sogar weg.«

»Ei, großer Held – lange Weile? Bisschen Spaß haben?«

RITUALE DER GOBLIN-SCHAMANIPPEN

Alle bekannten schamanistischen Rituale sind im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 153 bis 166 beschrieben; Hinweise zu Ritual-Hilfsmitteln und Hilfsfertigkeiten der Goblin-Schamaninnen finden Sie in **WdZ** auf Seite 342.

I: Blick ins Geisterreich, Hauch des [Element]

II: Arngrims Höhle, Aufmerksamer Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, M'char Utrak Rikiai, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde, Weidegründe finden, Wildschweinruf (Wolfsruf)

III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Gaben der Erde (Wild finden), Heimführung der Herde, Macht der Elemente, Reitender Geist, Wild finden

IV: Mailam Rekdais Segen, Regentanz, Rikais Verderben (M'cha Utrak Rikiai), Tiere aus Farben

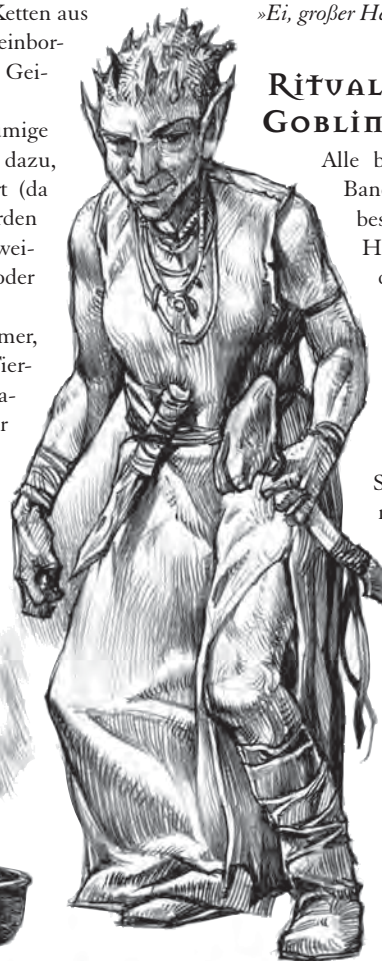
RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÄHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Harmlose Gestalt, Sanftmut

III: Adlerschwinge, Zauberklinge

IV: Wettermeisterschaft



FURCHT UND VEREHRUNG – DER GLAUBE DER ECHSEN

DER GLAUBE DER ECHSEN FÜR DEN EILIGEN LESER

Pantheon: die Gesamtheit der H'Ranga

Hauptgötter: Charyb'Yzz, Chr'Ssir'Ssr, H'Szint, Kha, Kr'Thon'Chh, Ppyrr, Ssad'Huar, Ssad'Navv, V'Sar, Zsahh

Weitere Kulte: Krsh Tssh'Kt, Pprsss, Srf'Srf

Schöpfungslehre: je nach Volk

Verbreitung: fast ausschließlich Echsen (Orkland, Südaventurien von Loch Harodrol bis Brabak, Waldinseln, Echsensümpfe, Maraskan) sowie wenige Menschen in Selem und H'Rabaa

Weltliche Aufgaben: Unterweisung in der alltäglichen Vorsicht vor den H'Ranga, seelsorgerische Hilfe bei der Milderung göttlichen Zorns, Erklärung des Wirkens der H'Ranga

Wichtige Tempel: Akraabaal, H'Rabaa, H'Rezzem, Selem

Feiertage: keine (um die Aufmerksamkeit der Götter nicht unnötig zu erregen)

Struktur der Priesterschaft: je nach Kultur Schamanen (gewissermaßen 'Pantheon-Priester') oder Priester eines einzelnen H'Ranga, kaum Hierarchien innerhalb der Priesterschaft

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr hoch (solange sie nicht die Wut der H'Ranga erregen)

Feindbilder: auf gewisse Weise die H'Ranga selbst

Glaubenslehre: Fürchte die H'Ranga und meide ihre Aufmerksamkeit.

Glaubensziele, Jenseits-, Welt- und Selbstbild: je nach Volk

Stärkstes Argument: "Wer vorsichtig und vorsehend handelt, bleibt unbemerkt."

Lebensinhalte der Gläubigen: Nicht den Zorn der H'Ranga auf sich zu ziehen oder (wenn es zu spät ist) ihn schnellstmöglich zu besänftigen.

VON WESEN DER GÖTTER

Der Glaube der Echsenrassen ist so vielfältig wie die Echsen selbst, und jedes Volk hatte in der Vergangenheit sein eigenes Pantheon. So war der gewalttätige Kr'Thon'Chh vermutlich der Hauptgott der Leviatanim und Maru, während die Achaz auch heute noch vor allem an die wandelbare Zsahh glauben. Im Laufe der Zeit und mit dem Vergehen der echsischen Hochzivilisationen vermengten sich diese Götterbilder und es entstand das heutige Gemisch verschiedener Kulte, das bei den noch existierenden Echsenrassen auf Aventurien zu finden ist. Zudem sind die Götter-Vorstellungen natürlich auch regional unterschiedlich. So wird mancherorts Chr'Ssir'Ssr als Oberster der Götter verehrt, während er in H'Rezzem auf einer Stufe mit Zsahh und H'Szint steht.

H'RANGA

»Was wagt ihr, nach dem Namen zu fragen? Hranga lautet er, und ich will diesen Namen nie wieder sprechen oder hören müssen!«

—Spektabilität emeritus Rakorium Muntagonus, Festum

Das vielleicht größte Geheimnis der von den geschuppten Rassen verehrten Götter ist ihr Name. Wenn ehrfürchtig von H'Ranga gehaucht und gezischelt wird, setzt sich dies nur allzu schnell in den Köpfen der Menschen fest – auch wenn das Wort ganz allgemein 'die Göttlichen' bedeutet (Ez. ebenfalls: H'Ranga). Doch nicht aus Ehrerbietung wird der Name der Götter nur selten direkt ausgesprochen, sondern vor allem aus Furcht. Denn die Furcht vor dem Zorn der H'Ranga teilen alle Echsenrassen.

Die H'Ranga gelten als mächtige Wesen, deren Natur kein Geschuppter vollständig ergründen kann. Sollten sie einmal in Zorn geraten, so kann keine Echse wissen, ob dieser Zorn nicht sie oder gar die ganze Welt trifft. Aber auch die H'Ranga können nicht alles zur gleichen Zeit wahrnehmen, und so ist es die Aufgabe der echsischen Priester und Schamanen, die Aufmerksamkeit der H'Ranga auf sich zu ziehen, sie zu besänftigen und alles zu vermeiden, was ihre Missgunst erwecken könnte.

ÜBER DIE WELT

»In der Weite des Seins war das große Nest H'Ssum. Darin hatte die Urmutter ihre Brut gelegt.

Nun, da es an der Zeit war, schlüpften die H'Ranga aus ihren Eiern. Sie brachen ihre Schalen und sahen das Nest, wie es die Urmutter ihnen gemacht hatte. Es war gemacht aus den Elementen Luft und Fels, Wasser und Feuer, Leben und Tod.

Daraus schufen die H'Ranga die Welt, so wie sie ist. Sie bauten das Firmament aus den Schalen ihrer Eier. Darunter sammelten sie die Elemente und ordneten sie nach ihrem Wohlgefallen. So legten sie den Fels nach unten, die Luft nach oben, das Feuer dort und der Tod dort. Doch das Wasser und das Leben legten sie in die Mitte.

Dies alles formten sie nach ihrem Willen. So entstanden Länder und Meere, Pflanzen und Tiere.

Und um zu sehen, was in ihrem Werk geschah, schufen sie die Sonne, das Auge der Götter. Und immer, wenn sie wissen wollen, was auf der Welt geschieht, glüht das Auge auf und die Welt erstrahlt in seinem Glanz. Zu Beginn schauten die H'Ranga häufig auf ihre Welt, und die Tage waren lang. Durch den Schein der Sonne strahlte ihre Macht und Lebenskraft auf die alten Völker und machte sie stark und unbesiegbar.

Aber nun ist die Welt uninteressant geworden für die Götter, und ihr Blick trifft sie immer seltener. So kühlt die Welt aus und die alten Völker werden schwach ohne die Kraft der H'Ranga.«

—die Schöpfungsgeschichte, wie sie unter den Achaz in den Echsensümpfen erzählt wird.

»Zuerst schlüpfte Kha, und das erste Äon begann. Nach ihr schlüpften die anderen H'Ranga. Während diese das Nest erkundeten und es veränderten, beobachtete Kha alles, was sie taten: Kha sah, wie sich die Ozeane füllten und sich die Berge aufrichteten, wie die ersten Pflanzen und Tiere in den Ländern erblühten. Kha sah auch, wie das erste Äon verging. Kha sah dies alles und bewahrte es.

Nun war die Welt, und das zweite Äon begann. Da waren die H'Ranga einsam, und so erbat sie sich Seelen von einem der ihren, V'Sar, um Wesen ähnlich ihnen selbst zu schaffen: Kha sah, wie Chr'Ssir'Ssr und H'Szint die Drachen und Drakim zeugten, wie Pprsss die Shintr und wie Charyb'Yzz die Seeschlangen formte, wie Ssad'Huar und Ssad'Navv die Jharhra schufen, wie Kr'Thon'Chh die Maru und Rsch'rr und wie H'Szint die Ssrkhrechim mit Leben füllte. Kha sah auch, wie H'Rtsi die Achaz gestaltete. Kha sah, wie die Wesen die Welt bevölkerten und wie das zweite Äon verging. Kha sah dies alles und bewahrte es.

Nun waren die Geschöpfe, und das dritte Äon begann. Die H'Ranga erlaubten ihren Kindern, selbst zu sein und zu walten, doch sollten sie sich wohl verhalten. Kha sah, wie Jharhra, Shintr, Rsch'rr, Ssrkhrechim, Achaz und Maru die Welt bevölkerten. Kha sah, wie sie Reiche gründeten, wie sie Städte bauten, wie sie Kriege führten und Frieden schlossen. Kha sah dies alles und bewahrte es.

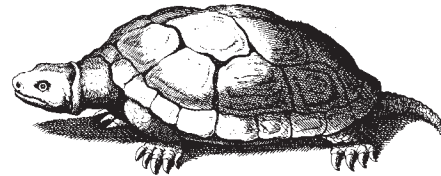
Kha sieht nun, wie die Völker der H'Ranga leben und sterben. Kha sieht, wie die Nackten und Befellten das Nest der H'Ranga verschmutzen. Kha wird sehen, wie Krsh Tsh'Kt kommt. Kha wird sehen, wie er die Welt erneuern wird.»

—Schöpfungsgeschichte der Kha-Priesterschaft, wie sie in H'Rezzem erzählt wird

»Zuerst waren Kr'Thon'Chh und seine Geschwister. Da unser Vater der Stärkste aller H'Ranga ist, biss er alle tot, die ihm nicht folgen und dienen wollten. Aus den Leibern seiner Gegner baute er allein die Welt, so wie sie ist. Aus dem Blut und Kot und was sonst noch aus diesen hervorquoll, bildeten sich die niederen Völker; denn nur Kr'Thon'Chh und sein Gefolge können richtiges Leben schaffen. Dann gab er seinen Geschwistern die Aufgaben, die ihm zu langweilig waren, wie das Meer und die Luft, Schrift und Tod. Und er machte das, was er mag: Den Kampf bis zum Ende. Doch da seine Geschwister dies nicht zu schätzen wussten, schuf er sich sein Volk, sich selbst gleich.«

—Übertragung der Worte eines Maru in frühes Chrmk (vermutlich von der Hand eines Achaz); Tontafel der Silem-Horas-Bibliothek in Silem, um 2000 v.BF

Diese Beispiele zeigen, wie stark sich die Schöpfungslehren einzelner Echsenvölker voneinander unterscheiden (und sich bisweilen sogar deutliche Abweichungen in der Überlieferung bestimmter Kulte zeigen). In diesem Kapitel wird der Schwerpunkt der Beschreibung auf dem Glauben der Achaz als größte der überlebenden aventurischen Echsenrassen im Zentrum der Betrachtungen stehen.



DIE EINZELNEN H'RANGA UND IHRE KULTE

»Die Echslinge aber und die Selemiten kennen die Gottechse Ranga, die sie selbst fürchten. Wohl sind sie sich aber nicht klar über ihre Gestalt: Bald sei sie eine monströse Seeschlange, die die Matrosen von den Schiffen holt, bald sei sie eine riesenhafte Kobra, deren Gift selbst Götter töten kann. Mal sei sie eine formlose schuppichte Missgeburt, mal der donnernden Tyrannenechse gleich, dem größten aller Untiere, die Aventurien verwüsten.«

—aus Was glaubt das Volk?, Errik Dannike; Wehrheim, 988 BF

Auf den folgenden Seiten finden Sie Informationen über die einzelnen Götter der Echsen und ihre Verehrung. Anders als bei menschlichen Kirchen pflegen echsische Priester allerdings kaum überregionale Kontakte, wodurch sich die Kulte einer Gottheit stark voneinander unterscheiden können.

Die unten genannten Meisterinformationen sind aventurischen Forschern – egal, ob Mensch, Elf oder Echse – so gut wie gänzlich unbekannt. Vielleicht mag es einige Gelehrte geben, die ein kleines Stückchen davon nach jahrzehntelanger Forschung verschiedenster Quellen ergründet haben – und deren Geist flüchtete sich dadurch meist in den Wahnsinn.

CHARYB'YZZ

Aspekte: Meer, Wasser, Regen, Flut

Beinamen: die Allesverschlingende, Herrin des Meeres

Gestalt: Seeschlange

H'Ranga: H'Na'Rho (Herr der Kraken), Zsh'Mtur (erste Seeschlange); Seeschlangen, Kraken(molche), Malmer, alle Meeresungeheuer

Heilige Artefakte: Amulett der Tiefe (vermag Seeschlangen zu rufen), Tna'kim Charyb'Yzz (Szepter der Charyb'Yzz, in Vergessenheit geraten), Charyb'Yzz Zahn (verwandelt Land- in Wasserbewohner)

Heilige Orte: Friedhof der Seeschlangen, Höhle von Charypso, Unterwasserreich Wahjad

Sinnbilder: der bodenlose Wirbel (Ort, an den ungeliebte Dinge und Personen gewünscht werden)

Traditionelle Zuordnungen: Farbe Tiefblau; Steine Lapislazuli und Gwen-Petryl

Opfergaben: Tiere des Meeres, vor allem solche aus der Tiefsee

»Du kennst Charyb'Yzz nicht? Dann hör gut zu: Die allesverschlingende Charyb'Yzz gebietet über Ozeane und Meere, sie bringt den Regen und befiehlt die Flut. Und ihre Kinder sind H'Na'Rho, der Herr der Kraken, und Zsh'Mtur, die erste Seeschlange, und die anderen riesenhaften Geschöpfe des Meeres.«

MEISTERINFORMATION ZU CHARYB'YZZ

Gerade die Ereignisse im Laufe von Borbarads Rückkehr zeigten, dass sich hinter Charyb'Yzz niemand anderes als die Erzdämonin Charyptoroth verbirgt. Und so sind ihre heutigen Priester meist Paktierer der Nachtblauen Herrin und ihre 'Wunder' Zeugnisse dämonischer und nicht göttlicher Kraft. Den meisten heutigen Echsen ist dies nicht bewusst. Auch würde kein Geschuppter je auf die Idee kommen, die Göttlichkeit der Charyb'Yzz zu hinterfragen.

Obwohl man der Charyb'Yzz schon vor einigen Zeitaltern opferte und die H'Ranga schon immer als grimmig und leicht erregbar galt, könnte man an Orten und in Erzählungen, die älter sind als die gesamte echsische Kultur, feststellen, dass die Riten und Gebräuche zu Ehren der Allesverschlingenden seit dieser Zeit sehr viel dunkler geworden sind. Und in den Überresten des uralten Wahjad wäre es möglich, Berichte über Geschehnisse aus dieser Zeit zu finden, die eher von göttlichen Wundern denn von dämonischem Wirken der Charyb'Yzz erzählen. Einem mutigen Forscher könnten sich dann einige beunruhigende Fragen aufdrängen: Ist es möglich, dass Charyb'Yzz vielleicht einst wirklich eine Göttin war? Was muss geschehen, damit ein Gott zum Erzdämon wird? Teilen dieses Schicksal vielleicht auch die anderen Erzdämonen? Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in **Efferds Wogen**, Seite 186ff.

Ihre Macht reicht nicht bis in die Sümpfe, meinst du? Aber was ist, wenn dich das Meer in seine Tiefen reißt, der Regen die Pflanzen verdirbt, die Flut unsere Häuser zerstört und die Fische aus unseren Netzen verschwinden?»

—eine Schamanin der Ashlazah zu einem zweigehäuteten Achaz

Das Wasser ist für viele Echsenwesen ein Element des Lebens, und so ist es unvermeidlich, dass seiner Herrin Charyb'Yzz vielerorts geopfert wird. Insbesondere die Krakonier beten sie als ihre Hauptgöttin an. Gerade wegen ihrer Macht über das feuchte Element ist Charyb'Yzz aber auch eine der am meisten gefürchteten H'Ranga. Sehr schnell soll die Herrin der Meere in Wut geraten, weswegen ihr meist sehr reichhaltig geopfert wird. Die wertvollsten Opfer stammen hierbei aus den tiefsten Tiefen der Meere.

Das größte Heiligtum der Charyb'Yzz, der Friedhof der Seeschlangen, liegt an der Ostküste Maraskans, wo sich schon seit Jahrhunderten die Seeschlangen zur Paarung und zum Sterben treffen.

CHR'SSIR'SSR

Aspekte: Luft, Wind, Sturm, Nebel

Beinamen: der geflügelte Zerschmetterer, Herrscher der Lüfte

Gestalt: Flugechse

H'Ranga: V'Crs'Sra; Flugechsen, riesige Vögel (etwa auf Maraskan der Rote Maran)

Heilige Artefakte: Tzch'Krss (seltsamer Echsenchwanzschmuck, soll das Wetter beeinflussen; verschollen), Tna'Kim Chr'Ssir'Ssr (beschwört Chr'Ssir'Ssrs Fluch, die Erdschwere, herbei, in Akrabaal vermutet)

Heilige Orte: Chrs H'Ranga (Treppe der Götter) nahe des Ortes Ssd'l in den Echsenstümpfen

Traditionelle Zuordnungen: Farbe Hellblau; blauer Coelestin

Opfergaben: Vögel jeglicher Art, als Vögel verkleidete andere (denkende) Lebewesen

»Lass es ruhig laufen. Chr'Ssir'Ssr wird sich ihm annehmen. Er wird es bis ans Ende der Welt verfolgen, es zu sich in die Luft holen und in die höchsten Höhen tragen. Von dort wird er es fallen lassen und es wird in die Tiefe stürzen, um dort seine gerechte Strafe zu erlangen.«

—Hohepriesterin Sirissa von H'Rexem zu einem Novizen über einen entflohenen Menschen

Der Herrscher der Lüfte Chr'Ssir'Ssr gilt als ein leicht erregbarer H'Ranga, und doch (oder gerade deswegen) gibt es nur noch wenige seiner Tempel. Aber dort, wo ihm Vögel und nicht selten auch denkende Wesen geopfert werden, gilt der Herrscher der Lüfte und des Himmels meist auch als erster der Götter oder Mittler zu ihnen.

Die Flugechse ist sein heiliges Tier, und gerade seinen Priestern ist es möglich, diese Tiere zu zähmen und zu reiten. Doch wehe dem Priester, der das Wohlgefallen seines Gottes verliert, denn sein Reittier wird ihn ohne Vorwarnung über alle Wolken tragen und dort oben abwerfen.

Besonders heilige Orte des Chr'Ssir'Ssr gab es in Aventurien lange Zeit keine, bis sich vor einigen Jahren eine sprechende Flugechse an dem verfallenen Monumentalbauwerk *Chrs H'Ranga* in den Echsenstümpfen zeigte und die Herrschaft des örtlichen Achazstammes

MEISTERINFORMATION ÜBER CHR'SSIR'SSR

Einem aufmerksamen Leser mag vielleicht die Namensähnlichkeit des myranischen Gottes Chrysis (siehe Seite 230) mit Chr'Ssir'Ssr aufgefallen sein, und tatsächlich handelt es sich bei beiden um dieselbe Wesenheit. Während er in Myranor als Teil der imperialen Oktade von vielen Menschen verehrt wird, finden sich seine Anhänger auf Aventurien nur unter Echsen.

Im Gegensatz zu vergangenen Zeiten scheint Chr'Ssir'Ssr heute nur noch selten direkt einzugreifen, sondern seinen Priestern das Handeln und Wirken von Wundern zu überlassen. Womöglich hat der Gott an Macht verloren – aber ist dies wirklich vorstellbar, da ihm doch ein ganzes Imperium in Verehrung zu Füßen liegt? Womöglich ist Chr'Ssir'Ssr jedoch gerade dabei, seinen Kult in Aventurien zu neuer Macht zu führen. Vor kurzer Zeit offenbarte sich die Flugechse V'Crs'Sra und dehnt seitdem unermüdlich ihren Einfluss aus, indem sie benachbarte Achazstämme unter ihre Herrschaft zu bringen versucht. Ihren Worten zufolge verfolgt V'Crs'Sra damit den Plan, ihrem Gott Chr'Ssir'Ssr die baldige Ankunft auf Dere zu erleichtern und eine Armee für seine Rückeroberung zusammenzustellen. Aber eine Frage bleibt offen: Handelt es sich bei V'Crs'Sra um die Tierkönigin der Luftechsen, eine Erwählte Chr'Ssir'Ssrs oder nur um ein machtgeriges Wesen, dass sich den Glauben an einen alten Echsen Gott zu Nutze macht? (Mehr zu V'Crs'Sra erfahren Sie in **Raschtul 158ff.**)

übernahm. Seitdem sammelt das V'Crs'Sra genannte Wesen viele der Anhänger Chr'Ssir'Ssrs an dieser 'Treppe der Götter', welche seinen Worten nach zur Ankunft des geflügelten Zerschmetterers auf Dere dient.

H'SZINT

Aspekte: Veränderung, Wandel, Magie

Beinamen: Alleswandlerin, Große Veränderin, Vielgestaltige

Gestalt: Schlange

H'Ranga: Jhi'Uchch H'Szintoi ('Fluch der Schlange'); Schlangen aller Art; manchen Achaz zufolge auch ihr heiliges Volk, die fast ausgestorbenen Ssrkhrsechim

Heilige Artefakte: H'Szints Haut (ermöglicht Selbstverwandlung), Stein der Wandlung (entrückt)

Heilige Orte: Shr'Szint (Selem)

Sinnbilder: 'Der ist der Vielgestaltigen aufgefallen.' (Redewendung, wenn jemand sich in kurzer Zeit auffällig verändert hat)

Traditionelle Zuordnungen: Smaragd

Opfergaben: Dinge im Wandel (z.B. eine verpuppte Larve, schmelzendes Eis)

»Der stete Wandel ist die Natur der vielgestaltigen H'Szint. Wie eine häutende Schlange nimmt sie Tag für Tag andere Formen an. An manchen Tagen soll sie sogar die Welt besuchen, und wer sie dann erkennt, dem schenkt sie neue Gestalt.«

—Märchen der Waldinselachaz

Die schlangengestaltige H'Szint hat die Macht, alles, was ist und was wird, verwandeln zu können. Sie hat Gefallen daran und sich daher auch die Magie, die Kraft des Änderns, unterworfen. Die Große Wandlerin fügt zusammen oder reißt auseinander, was ihr beliebt – sei es belebt oder unbelebt.

Trotz ihrer großen Macht und üppiger Opfergaben gibt es nur noch wenige H'Szint-Heiligtümer. Einige gingen an die Warmblüter verloren, die dort ihrerseits Tempel errichteten, während andere vergessen sind. Eines jedoch findet sich in der Grauzone zwischen Menschen und Echsen – in Selem. Von dem H'Szint-Tempel im Stadtteil Ch'Rys Szint steigt man tief hinab unter das Bett des Szinto und findet dort die Höhle *Shr'Szint*. Jeder, der das Heiligtum betritt, verwandelt sich in ein Wesen aus seinen geheimsten Wünschen, und

MEISTERINFORMATION ÜBER H'SZINT

»In diesen Rollen fand ich weiterhin Hinweise auf ein echsisches 'Heiligtum' der Schlange H'Szint. Seltsam, gerade hier an der Mündung des Szinto, dem Schlangenfluss. Gelten nicht die Sichelgebirge als Körper von Giganten? Könnte es sein, dass der Szinto der Körper eines Wesen aus dem Gefolge der H'Szint sein? Oder gar der Körper der Schlange selbst? ... Schade nur, das Hesinde Losgöttin und keine Gigantin ist, das macht alles zunichte!«

—Hilbert von Puspereiken in einem Brief an Rakorium Muntagonus

Hinter H'Szint steht niemand anderes als die von Menschen Hesinde genannte Göttin – in der Form, in der sie sich den Echsen in deren Zeitalter offenbart hat. Ob sich die Göttin selbst oder nur ihre Anbetungsformen gewandelt haben, vermag wohl kein Sterblicher zu beantworten. Aber ist bei genauerer Betrachtung Hesinde nicht sowieso eher die Göttin des Wandels, denn der Kunst und Magie? Ihr Sternbild Schlange gilt als Symbol der Synthese – das alchemistische Gesetz von der Einheit der Gegensätze. Und vielleicht ist es auch gerade dies, was Hesinde ausmacht.

nur ihre Priester können selten, so sagt man, darauf Einfluss nehmen. Vor langer Zeit soll sich dort auch der *Stein der Wandlung* befunden haben, bis er von der Göttin selbst entrückt wurde.

KHA

Aspekte: Ewigkeit, Vergangenheit, Geschichte, Bewahrung der Gesetze der Ewigkeit, Schrift

Beinamen: Hüterin der Ewigkeit, Beobachterin und Schreiberin dessen, was geschehen ist.

Gestalt: Adamantschildkröte

H'Ranga: riesige Panzerechsen, Basilisken-Panzerkröten, riesige Schildkröten

Sinnbilder: Überlieferung der Kha (die vollständige Historie der Welt), Gesetze der Ewigkeit

Traditionelle Zuordnungen: Weiß als Farbe; Diamant als Edelstein

Opfergaben: an besondere Ereignisse erinnernde Gegenstände, eigene Erinnerungen

»Kha schlüpfte zuerst. Sie war, bevor die anderen Götter ihre Schalen zerbrachen. Seitdem sieht sie alles. Sie sah die Erschaffung der Welt und die Formung des Lebens. Und sie prägte sich all dies ein, dass nichts davon verloren gehe, bis ans Ende aller Zeiten.«

—Überlieferung aus H'Rezzem

Die Riesen- oder Adamantschildkröte Kha wird nur noch einigen Achaz und Ziliten am Mysob, bei Hôt-Alem, am Loch Harodrol und H'Rezzem verehrt und gilt ihnen als Gottheit der Vergangenheit und Geschichtsschreibung. Sie soll die Ereignisse auf der Welt beobachten und schreibt sie auf die Innenseite der Panzer ihrer Kinder – den Riesenschildkröten. Dadurch entsteht die *Überlieferung der Kha*. Dort findet sich alles, was jemals auf der Welt oder unter den H'Ranga geschehen ist, und so gerät nichts und niemand jemals in Vergessenheit.

Weiterhin sorgt die Hüterin der Ewigkeit, wie Kha auch genannt wird, für die Einhaltung der Gesetze der Ewigkeit, an die sich jedes Wesen zu halten habe, selbst die mächtigen H'Ranga. Doch da die wenigsten Geschuppten gegen diese Gesetze verstoßen und Kha sich in ihrer Rolle als ewige Geschichtsschreiberin recht passiv verhält, genießt sie unter den Echsen, die sich ihrer noch erinnern, einen recht guten Ruf. Da sich die Welt nicht an einen Wutausbruch der Hüterin der Ewigkeit erinnern kann, wird ihr vor allem geopfert, damit sie die anderen H'Ranga nicht an längst vergangene Frevel erinnert.

Die wenigen Anhänger und Priester, die Kha noch auf Aventurien hat, dienen ihr, indem sie sich alles Erlebte einprägen, aber sich niemals selbst in diese Ereignisse einmischen.

KR'THON'CHH

Aspekte: Krieg, Kampf, Eroberung, Ehre, körperliche Stärke

Beiname: Zermalmer

Gestalt: Drache oder Schlinger (je nach Rasse und Volk)

MEISTERINFORMATION ÜBER KHA

Seit Anbeginn der Zeit soll sich Kha nicht in die Belange der Welt eingemischt haben, und so liegt die Vermutung nahe, dass sich hinter der Hüterin der Ewigkeit viel eher ein Prinzip als eine Göttin steht, so wie es die Zwölfgötter-Gläubigen im *Mysterium von Kha* konstituiert haben. Auch eine Betrachtung des Kults der Kha unterstützt diese These. Schließlich soll sie für die Gesetze eintreten, an die sich selbst die H'Ranga zu halten haben, so wie die Zwölfe an das Mysterium von Kha gebunden sein sollen.

MEISTERINFORMATION ÜBER KR'THON'CHH

Auch wenn die Riten des Kr'Thon'Chh eher dämonisch anmuten, spendet er seinen Anhängern dennoch Karma. Und auch wenn er am liebsten das Blut denkender Wesen auf seinen Altären sieht, so treten deren Seelen doch den gesicherten Weg über das Nirgendmeer an und brauchen die Seelenmühle nicht zu fürchten. Seit den glorreichen Tagen der Leviatanim hat Kr'Thon'Chh einiges an Einfluss verloren. Vielleicht hat der Zermalmer aber auch Wege gefunden, sich nach dem Niedergang der Echsen in anderer Form verehren zu lassen – denn hat nicht jede herrschende Rasse einige Kämpferseelen, die für einen 'guten Kampf' alles tun würden?

H'Ranga: Schlinger

Heilige Artefakte: R'z Sh'Thr (neungezackter Speer, beim Auszug der Echsen in Yash'Hualay vergraben), Kr'Thon'Chhs Zahn (mystische Waffe, verschollen)

Traditionelle Zuordnungen: Farbe Dunkelrot; Obsidian

Opfergaben: besiegte Gegner (fast immer denkende Wesen), der Kampf an sich

»Diesen Kampf magst du gewonnen haben, doch deinen letzten Kampf wird Kr'Thon'Chh gewinnen.«

—die letzten Worte des Maru-Söldners Ks'Zstl; H'Rabaa, 998 BF

In den glorreichen Tage der Echsen vor dem Erstarken der Menschheit unter Bastrabun war Kr'Thon'Chh der Hauptgott der Leviatanim, und diese opferten ihm auf seinen Altären täglich Scharen von besiegten Gegnern – egal ob Mensch oder Echse. Nach dem Niedergang dieser Rasse verging auch der Ruhm des Zermalmers Kr'Thon'Chh. In den heutigen Tagen wird er noch von den wenigen Maru und einigen Achaz verehrt, denen er vor allem für Kampf und Sieg über den Gegner, aber auch für körperliche Gaben und das Gesetz des Stärkeren steht.

PPRSSS

Bis vor etwa 10.000 Jahren hatte der Kult des Herrscher- und Sonnengottes Pprsss noch viele Anhänger unter allen Echsen, denn schließlich ist das Sonnenlicht das Lebenselixier aller Geschuppten. Gerade unter den kobraköpfigen Shintr war der Kult weit verbreitet, und so stellten diese auch den Hauptteil seiner Priester. Weiterhin galt Pprsss als Herr der Ordnung, als der er die Echsen an die Spitze aller Kreaturen gesetzt haben soll. Die heiligen Plätze Pprsss fanden sich meist auf Berggipfeln, die von Pprsss' Auge besonders beobachtet wurden. Doch nach der Unterwerfung der Echsen durch Pyrdacor unternahm der Goldene Drache einen unerbittlichen Feldzug gegen den Kult des Pprsss und seine Anhänger, so dass dieser vollständig von Aventurien getilgt wurde. Danach erklärte sich Pyrdacor zum Herrn der Götter und ließ seine Anhänger alle Erinnerungen an Pprsss auslöschen. Wahrscheinlich hat dieser Kampf auch den Untergang der aventurischen Shintr begünstigt, wenn nicht sogar verursacht.

PPYRR

Aspekte: Herrschaft, Feuer, Humus, Luft, Wasser

Beinamen: der Goldene, Herr der vier Elemente

Gestalt: goldener Drache

H'Ranga: Drachen

Heilige Artefakte: Lks'Khn (Goldene Tafeln mit den 1664 mal 1664 Weisheiten des Goldenen; verschollen)

Traditionelle Zuordnungen: Gold als Farbe und Material; Diamant

MEISTERINFORMATION ÜBER PPYRR

Kein Gott, sondern der Alte Drache Pyrdacor versteckt sich hinter dem Namen Ppyrr. Nachdem er im ersten Drachenkrieg gegen seinen Bruder Famerlor verloren und Äonen später das Reich *Zze Tha* gründet hatte, ließ er sich dort zum Herrn der Götter erklären und verehren. Insbesondere seine körperliche Anwesenheit förderte die Verbreitung seines Kultes unter allen Geschuppten, und so erfuhr Pyrdacor bis zu seinem Ende und der Entrückung *Zze Thas* reiche Verehrung. Weiterhin lehrte er seinen Anhängern die Manipulation der Elemente, wenn er auch später die Macht über das Eis aufgab und die über das Erz ihm entrissen wurde.

Sein Kult fand aber nicht nur unter den Echsen starke Verbreitung, sondern auch die Hochelfen verehrten ihn als Pyr Drakon bis zu seinem Untergang. Bis in die heutigen Tage gibt es noch einige Anhänger Pyrdacors.

Opfergaben: Gold, Formen der vier Elemente Feuer, Humus, Luft und Wasser

»Wohl zu den rätselhaftesten Göttern zählt der drachengestaltige Ppyrr, den die Echsen – und manche anderen – als einen der höchsten Götter und Herrn der Elemente verehren. Noch heute findet man unter den Echsischen einige, die vor den Altären des Ppyrr zu Boden fallen und ihn um die Verwandlung von Elementen bitten – doch der Gott antwortet ihnen nicht.«

—Enzyklopaedia Sauria, Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft

Nur wenige Achaz glauben noch an die Macht des H'Ranga Ppyrr, und auch unter den anderen Echsenrassen hat er seit seiner Entrückung nie große Verbreitung gefunden. Seine wenigen Anhänger glauben, dass er noch bis vor einigen Jahrhunderten in Gegenwart seiner Anhänger gelebt und sie vor dem Zorn anderer H'Ranga beschützt, ja, dafür sogar den fünften Teil seiner Macht geopfert hat. Doch dann soll er die Welt verlassen haben, denn die anderen H'Ranga lehnten sich gegen ihn auf. So muss er im Moment diesen Aufstand niederschlagen und kann sich nicht um seine Gläubigen kümmern. (Andere Echsen hingegen fassen diese fehlende Aufmerksamkeit als Zeichen von Schwäche auf.)

SRF'SRF

»Ihr erinnert Euch sicherlich an die Gerüchte von einem Echsen götzen, 'Großer Schwarm' genannt, der vor einigen Jahren kurze Zeit in Gorien bei einem Echsenstamm verehrt worden sein soll. Nach einigen Nachforschungen diesbezüglich sind mir ein paar Eigentümlichkeiten aufgefallen, zu denen ich gern Eure Meinung einholen würde. Ihr werdet mir zustimmen müssen, dass es seltsam ist, ausgerechnet in Gorien bei den Echsen hassenden Tulamiden einen Stamm von Echsenmenschen vorzufinden. Wie kamen diese dorthin und wie konnten sie unerkannt überleben? In den Skorpionkriegen sollen die Magiermogule eine Waffe geschaffen haben, die auch 'der Große Schwarm' genannt wurde. Könnten diese Echsen womöglich ein Versteck der Magiermogule wieder entdeckt und das dortige Wesen für einen Gott gehalten haben?«

—aus einem Brief des Magiers Raul Timmenstein an Erzwissensbewahrer Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin

Über die Herkunft des 'Großen Schwarms' Srf'Srf ist nicht viel bekannt. Die wenigen, die Kenntnis von diesem Kult haben, vermuten, dass es sich um einen Götzen des 'vielbeinigen' Siebten Zeitalters handelt. Doch gerade in dieser Zeit des Umbruchs scheint der Glaube an Srf'Srf wieder aufzuerstehen.

Vor einiger Zeit gab es Berichte über einen Echsenstamm in der Nähe der Gorischen Wüste, der Srf'Srf huldigte – aber Berichten zufolge anscheinend spurlos verschwunden ist. Die nächste Belebung erhielt der Kult in Mhanadistan im Jahre 1019 BF durch die Sichtung einiger vom Meister-Chimärologen Abu Terfas geschaffenen Chimären-Insekten. Wenige Jahre später entstand im Umfeld der Skrechu von Maraskan ein Srf'Srf-Kult unter einigen Rächerinnen Lycosas (einer maraskanischen Hexen-Schwesternschaft). Diese verehren insbesondere das zurzeit auf Maraskan umgehende Phänomen des 'Heerbanns der Friedlichen Schwestern' als Erscheinungsform ihres Gottes. Seltsam nur, dass dieser Kult gerade unter Hexen wiederersteht, denen ja schon seit langem enger Kontakt zu dem Echsischen nachgesagt wird.

SSAD'HUAR UND SSAD'NAVV

Aspekte: Leben, Erde, Geburt (Ssad'Huar) / Unendlichkeit, Vergänglichkeit, Zeit (Ssad'Navv)

Beinamen: die Gebende / der Nehmende, der Unaufhaltsame

Gestalt: Kröte / Hornechse

H'Ranga: Riesen / H'Skatht (?), Hornechsen

Heilige Artefakte: Auge des Ssad'Navv (Ssad'Navv)

Heilige Orte: Tempel in Selem (gemeinsam)

Sinnbilder: Ssad'Navvs Zähne (die Wirkung der Zeit, z.B. auf Gebäude)

Traditionelle Zuordnungen: Rosenquarz (beide Gottheiten)

Opfergaben: Gelege oder Laich von erdgebundenen Tieren / Kristalle und anderes Unvergängliches

»Wohl wissen auch die Ecksischen von dero Zweyheith Univer-si. Denn scheyneth mir dero Zwist ob der Gestalt jenes Goitzen

MEISTERINFORMATION ÜBER SSAD'HUAR

»Die Expedition berichtete von einer Götzenstatue, die eine auf einem Ei sitzende Kröte darstellte. Sollten die Echsen des Chap Mata Tapam wirklich so verblendet sein, dass sie den Ursprung der wohl größten Übel Aventuriens – der Basilisken – als Gott anbeten? Abwegig ist dies ja nicht, schließlich ist auch dieses Untier geschuppt. Überhaupt scheint mir seltsam, dass Echsen ein Wesen anbeten, das seinen Nachwuchs behütet, betreiben sie doch selbst keinerlei Brutpflege.«

—Notiz des Rakorium Muntagonus zu den Berichten der Expedition des Thorwalers Asleif Phileasson

Bei Ssad'Huar handelt es sich um eine Gottheit, die von den Hexen Aventuriens unter dem Namen Satuaria und auf Myranor als Satu verehrt wird. Den Glauben an Ssad'Huar pflegen die Echsen schon seit unglaublich langen Zeiten, auch wenn er in den letzten Jahrhunderten (wie alle anderen H'Ranga-Kulte auch) stark geschrumpft ist. Durch Verschmelzungen mit den Lehren einiger güldenländischer Magier entstand daraus wahrscheinlich der aventurische Satuaria-Kult und das Hexentum. Im Gegensatz zu diesen statet Ssad'Huar ihre echsischen Priester aber auch mit karmaler Kraft aus.

MEISTERINFORMATION ÜBER SSAD'NAVV

Nur wenigen Menschen und Echsen ist bekannt, dass Ssad'Navv ein anderer Name für Satinav, den 'Wächter der Zeit', ist. Unter diesem Gesichtspunkt wird klar, wieso auch den Echsen kein Eingreifen dieses H'Ranga bekannt ist. Weiteres zum Thema Satinav finden Sie in **Wege der Zauberei** im Kapitel **Satinav** und **das Wesen der Zeit** ab Seite 369.

H'Ranga unnützlich. Gebeth es doch dero Zweye: Item Sad'Huarr, welches sey Sumu, das Weybliche, die Endlichkeyt und alles, was werde. Item Sad'Navv, welches sei Los, das Mannische, die Unendlichkeyt und alles, was ist. «

—aus der Objektivitätstheorie von Magister Noleander Kupferstein; 453 BF

Häufig wird Ssad'Huar und Ssad'Navv einzeln geopfert, aber oft verehrt man sie auch als Geschwisterpaar. Ihr Wesen soll allerdings in allen Punkten gegensätzlich sein: So gilt die Schwester Ssad'Huar als Kraft der Erde, ist Beginn allen Lebens, während ihr Bruder Ssad'Navv als Kraft des Himmels angesehen wird, die alles beendet, wenn die Zeit gekommen ist. Deshalb ist die meist als eine auf einem Ei sitzende Kröte dargestellte Ssad'Huar nicht so stark gefürchtet wie viele der anderen H'Ranga, und manch ein Geschuppter übergibt ihren Tempeln gar das eigene ungeschlüpfte Gelege als Dank. Sie soll auch schon manchem Stamm durch ihr Eingreifen das Überleben ermöglicht haben. Von der Hornechse Ssad'Navv wird berichtet, dass sie selbst nicht an die Gesetze der Zeit gebunden sei. Ja, Ssad'Navv soll sich gar den Ewigen Gesetzen der Kha widersetzen können, aber gerade deswegen ist seine Aufmerksamkeit geschwächt und nur in den schlimmsten Fällen soll er seine Frevler bestrafen. Und so sorgen meist seine Priester für die Ahndung der kleinen Verstöße. In einigen alten Schriftrollen wird Ssad'Navv auch noch mit einem Wesen namens H'Skatht in Verbindung gebracht. Ob sie Verbündete oder Feinde sind, lässt sich daraus aber nicht erkennen ...

V'SAR

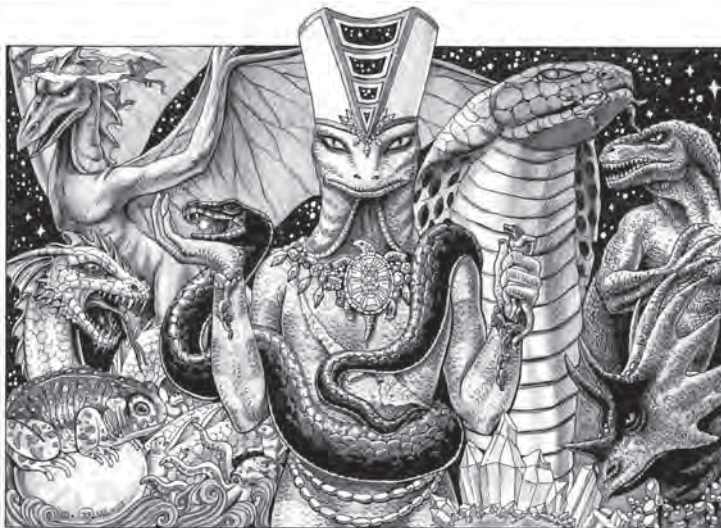
Aspekte: endgültiger Tod, Erlösung der Seele, Nacht
Beinamen: Herr der Vollkommenen Seelen, Seelenrabe
Gestalt: schwarze Wolke, Schwärme kleiner, schwarzer Flugsaurier
Heilige Artefakte: Stab der Seelenerkenntnis (ermöglicht Erkenntnis der Frevl früherer Leben; verschollen)
Heilige Orte: Vulkan Visra
Sinnbilder: Armee des Todes (die Seelen V'Sar geopferter Kämpfer)
Traditionelle Zuordnungen: Schwarz; Blutachat
Opfergaben: eigenes Blut, Herzen von Warmblütern

*»In diesem Leben kannst du V'Sar nicht gefrevelt haben. Du hast es noch.«
 —ein Priester aus H'Rabaal*

MEISTERINFORMATION ÜBER V'SAR

Als die güldenländischen Siedler in Südaventurien auf die Wudu und ihren Totengott Visar trafen, sahen sie in Visar eine Form ihres Gottes Boron. Der Kult des Visar wiederum ging aus dem echsischen V'Sar-Kult hervor – derart vereinigte sich abermals ein echsischer Kult mit einem güldenländischen.

Eine von mehreren Legenden über den Verlust des Heiligen Stabs der Seelenerkenntnis besagt übrigens, dass V'Sar den damaligen Hohepriester seines Heiligtums am Visra anwies, den Stab irgendwo im Dschungel zu verstecken, und ihn dann mit der Vollendung seiner Seele belohnte.



So sehr fürchten die Geschuppten den Herren über den Tod und die Nacht (unter Echsen ja durchaus synonyme Begriffe), dass sie keinen Eigennamen für ihn haben, sondern ihn nur V'Sar ('Herr der Seelen') nennen. Dieser Name bezieht sich vor allem auf seine Eigenschaft als Richter der Seelen. Nach dem Glaube der Achaz beurteilt V'Sar die Seele eines Echsenmenschen nach dessen Tod und entscheidet, ob sie bereit ist für den Ausstieg aus dem Zyklus der Wiedergeburt.

Die übermäßige Furch vor Tod und Nacht ist auch der Grund, weshalb V'Sar nur sehr selten geopfert wird und auch seine Priester nur aufgesucht werden, wenn es unausweichlich ist. Bei den Opfern, die V'Sar wohlgefällig sind, handelt es sich meist um eigenes Blut oder das Leben anderer Wesen. Das wertvollste Opfer ist hierbei die rituelle Opferung eines mächtigen Kriegers, dessen Seele dann auf ewig in V'Sars Armee des Todes eingeht, ohne eine Möglichkeit zur Wiedergeburt zu haben. Die wenigen V'Sar-Priester Aventuriens sind meist Achaz, die Mitgliedern ihres Volkes helfen, die Frevl ihrer vergangenen Leben zu ergründen, um sie zu tilgen. In den heutigen Tagen geschieht dies meist durch tagelange Rituale, aber die Legenden der Priesterschaft erzählen vom Heiligen Stab der Seelenerkenntnis, dessen Berührung einen kurzen Blick auf vergangene Leben erlauben soll.

ZSAHH

Aspekte: Fruchtbarkeit, Wiedergeburt, Wandlung
Beinamen: Allesgebärende, Allesspendende Mutter, Ewig Junge, H'Rtsi ('Heilige Mutter')
Gestalt: Unter Achaz wird Zsahh als eine der ihren dargestellt, die übrigen Echsenvölker haben sie vermutlich in anderer Form verehrt.
H'Ranga: einzigartige, seltsam verformte oder unsterbliche Lebewesen
Heilige Artefakte: Chk Zsahh (Tsas Kreide, vor 700 Jahren von Menschen geraubt)
Heilige Orte: Zsahh-Kloster in der Nähe des Ortes Krs'Zzah an der Südküste der Echsen Sümpfe
Traditionelle Zuordnungen: alle Farben (am besten alle gleichzeitig); Achat
Opfergaben: verformte Pflanzen und Tiere

*»Schon früh schlüpfte Zsahh aus ihrem Ei, doch während alle H'Ranga im Streit waren, schuf sie jeden Augenblick eine neue Pflanze oder ein neues Tier. Erst seitdem Zsahh uns, das Ewige Volk, geschafften hat, ruht sie.«
 —Erzählung der Achaz Maraskans*

MEISTERINFORMATIONEN ÜBER ZSAHH

Auch wenn die ewig junge Zsahh und die friedfertige Tsa scheinbar nur wenige Gemeinsamkeiten haben, so sind sie beide Verehrungsformen des gleichen Wesens. Nach dem Eroberungszug der Menschen gegen die Geschuppten konnten wahrscheinlich einige Achaz-Priester der Zsahh unerkannt, wenn nicht sogar in Menschenform, ihren Glauben unter den neuen Herren verbreiten. Und könnte man nicht einen Achaz auch für eine Eidechse halten?

Zsahh ist die H'Ranga des Lebens. Sie interessiert sich für alles, was es hervorbringt, und hat insbesondere Gefallen an allen seinen Schöpfungen, besonders an Einzigartigem oder Neuem. Insbesondere ist Zsahh wie das Leben von stetem Wandel. Nichts hat Bestand – weder Form noch Geist. Da aber auch der Tod zum Leben gehört, ist auch er ein Teil Zsahhs, und nur wenigen Wesen, die Zsahh sehr wertvoll sind, schenkt die ewig Junge die Unsterblichkeit.

Den Achaz gilt Zsahh als ihre Schöpferin, und so wird ihr unter dem Namen *H'Rtsi* vor allem für Fruchtbarkeit und Wiedergeburt geopfert. Wenn es unter ihnen eine H'Ranga gibt, der echte Achtung entgegengebracht wird, so muss es sich um die Allesgebärende handeln. Neben den Achaz ist der Glaube an Zsahh auch bei vielen Ziliten verbreitet.

SONSTIGE KULTE

Neben bereits vorgestellten H'Ranga-Kulten und der Verehrung lokaler H'Ranga gibt es immer wieder Kulte unter den Echsen, die anderen H'Ranga opfern oder durch ihre (selbst für Geschuppte) seltenen Riten auffallen.

So gibt es Berichte über einen Kult, bei dem Warmblüter in der Erde vergraben werden, um dem Boden die von ihnen geraubte Wärme wiederzugeben und die Welt wieder zu einem wärmeren Ort zu machen.

Eine andere Sekte, die *Skr'Nt*, kleidet sich in Menschenhäute, weil sie der Meinung ist, dass nun die Zeit der Warmblüter sei und man sich im Gewand der Herren der neuen Zeit am besten vor der Aufmerksamkeit der H'Ranga verbergen könne. Die *Zsahh'Tra* häuten ihre Opfer aus anderem Grund. Sie glauben, auf den Innenseiten der Häute das Zukünftige lesen zu können. Die *Ssatrim* suchen seit Äonen nach den Schlüsseln zu den *Kammern von Sas'Nagorel*, um das dort eingesperrte Grauen freizulassen und so das Sterben der Urmutter H'Ssum (und damit der Welt an sich) zu beenden. Auch die Verehrer des oft als finsterner H'Ranga der H'Szint angesehenen *Jhi'uchch h'sintoi* (etwa: 'Fluch der Schlange' oder 'Die falsche Brut von H'Szint') haben in den letzten Jahren Zulauf bekommen. Men-

schen hingegen kennen den 'Fluch der Schlange' eher unter dem Namen Borbarad.

Die heiligen Frauen und Männer der Ziliten (*H'Chazz*, siehe 208) gehen aus den Schamanen dieses Fischvolks hervor, wurden von den H'Ranga aber mit besonderen Kräften bedacht. Ihre machtvollen Wunder betreffen vor allem das feuchte Element und seine Bewohner – umso verwunderlicher daher, dass sich alle H'Chazz ausgerechnet von Charyb'Yzz abgewandt haben.

Unter den Maru gibt es eine Sekte, die *Anhänger des Langen Schattens*, die glaubt, dass ihr Vater Kr'Thon'Chh sie mit der Gabe des Blutrausches nicht gesegnet, sondern verflucht habe. Insbesondere in einem verborgenem Tal auf Maraskan soll es sogar gelungen sein, diese Gabe abzulegen.

Nur wenige Achaz kennen noch die uralte Prophezeiung vom *Krsh Tssh'Kt*, dem 'Verkünder der Erneuerung', der eines Tages auf die Welt kommen soll, um den 'Frieden mit der Welt' wiederherzustellen. Was dieser Ausdruck aber heißen soll, darüber streiten die Kundigen. Manche sind der Meinung, Krsh Tssh'Kt würde die H'Ranga bezwingen, so dass alle ohne Furcht vor ihnen leben könnten, für andere heißt dies, er würde das Ewige Volk von der Bürde der Wiedergeburt befreien und den ewigen Zyklus beenden.

'MINDERE' H'RANGA

Neben den Göttern gibt es noch eine Vielzahl an weiteren H'Ranga, die man fürchtet und denen man Opfer bringt. Den genauen Rang eines H'Ranga und damit auch dessen Opferzuteilung zu bestimmen, ist nur den Priestern und Schamanen möglich. Denn der Begriff H'Ranga umfasst nicht nur Kreaturen, die ob ihrer Einzigartigkeit als Gesandte der Götter oder Manifestationen derselben verehrt werden, sondern auch Geister, Feenwesen und elementare Kräfte. Manche H'Ranga werden einem bestimmten H'Ranga zugeordnet und können als eine Form von göttlichem Gefolge angesehen werden (sie werden im entsprechenden Übersichtsasten aufgeführt), andere gelten ob ihrer Mächtigkeit als eigenständig – wie etwa *G'dzill*, der im Loch Harodrol schlafen soll. Ihm wird regelmäßig geopfert, damit sich an seinem Zustand nichts ändert.

DER GLAUBE DES EWIGEN VOLKES

Wie bei fast allen Echsenwesen ist auch der Glaube der Achaz (echsisch: 'Ewiges Volk') von der Furcht vor dem Zorn der H'Ranga geprägt. Und da man von den Göttlichen ohnehin nichts Gutes zu erwarten hat, gilt es im Alltag, keinesfalls deren Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Dazu versuchen Achaz nicht nur dem Frevel gegen göttliche Prinzipien zu entgehen, sondern vermeiden meist sogar das Aussprechen von Namen einzelner H'Ranga.

Neben der persönlichen Vorsicht und Obacht, stets unbemerkt zu bleiben, sorgt bei den *Stammes-Achaz* noch der Schamane für die Besänftigung jener H'Ranga, deren Zorn sich der gesamte Stamm häufiger zuziehen könnte. Dieses sind meist die lebensspendende Zsahh und die Wandlerin H'Szint, je nach Lebensumständen vielleicht auch Charyb'Yzz oder Kr'Thon'Chh, seltener noch Ssad'Huar.

Meist werden diese rituellen Besänftigungen regelmäßig und fast immer in Anwesenheit aller Stammesmitglieder durch Opferungen durchgeführt. Einen Ort längerfristig nur einem einzigen H'Ranga zu weihen, halten die Schamanen für zu gefährlich. Zu leicht könnte die übermäßige Aufmerksamkeit den Zorn eines Gottes nach sich ziehen – wenn nicht den des H'Ranga, dem der Ort gewidmet ist, so vielleicht den eines anderen. Mehr zum Schamanismus der Stammes-Achaz finden Sie auf den Seiten 209f.

Bei den *Archaischen Achaz* hingegen sorgt jeder Achaz selbst für die Tilgung seiner Frevel. Schon in grauer Vorzeit wurden einigen H'Ranga in den Echsenstädten Tempel errichtet, in denen Priester

den Sühnewilligen mit Anleitung und Opfergaben zur Seite stehen. In allen Kulturen geschehen diese Beschwichtigungen mittels Opferungen. Dabei spenden die Priester im Laufe einer Zeremonie die zuvor von den Anwesenden zusammengetragenen Gaben. Die dargebrachten Opfer sind von der Natur des Gottes abhängig. So werden Zsahh meist herausragende oder durch besondere Anomalien auffallende Schöpfungen der Natur geopfert, während Kr'Thon'Chh und Chr'Ssir'Ssr am liebsten das Blut von Warmblütern auf ihren Altären sehen. Bei den meisten Opfern handelt es sich entweder um die Darbietung von Dingen, die das Wohlgefallen eines H'Ranga erregen (v.a. bei Kha und Zsahh praktiziert), oder die Vernichtung von solchen, die dem Gott ein Dorn im Auge sind (bei Kr'Thon'Chh üblich, der auf alles Lebende mit Missgunst herabblickt). Durch diese steten Opfer und andere gottgefällige Riten sorgen die Priester dafür, dass die Aufmerksamkeit des H'Ranga im Tempel bleibt und nicht in Ärger umschlägt, damit er sich nicht abwendet und sein Blick auf die Frevel des Volkes außerhalb fällt.

DAS JENSEITS UND DIE WIEDERGEBOURT

Die Achaz glauben, dass ihre Seelen nach dem Tod zu V'Sar, dem 'Herrn der vollkommenen Seelen', gelangen und von diesem bewertet werden. Solange die Seele noch nicht die Vollkommenheit erreicht hat, wird sie von V'Sar abgelehnt und muss nun in seinem Reich war-

ten, bis Zsahh sie einem neuen Körper zuführt. Jede Wiedergeburt sehen die Achaz als eine Häutung ihrer ewigen Seele auf ihrem Weg zur Vollkommenheit an. Wann diese jedoch erreicht ist, entscheidet V'Sar allein, und nur seine Priester können vage ermessen, in welchem Stadium der Vollkommenheit eine Seele sich befindet. Deren Erkenntnissen zufolge kann Vollkommenheit nur erlangt werden, wenn die Seele im Laufe ihrer Leben zwei Zustände erreicht hat: *Zrr'Kran* und *Nra'Czs*. Im *Zrr'Kan* hat die Seele ihr wahres Wesen begriffen und erkannt, welche Eigenarten sie ausmachen. Befindet sich die Seele im *Nra'Czs*, hat sie jeglichen Zorn der H'Ranga, den sie jemals auf sich geladen hat, gesühnt und so zum Frieden mit den Göttern gefunden.

DIE H'RANGA-PRIESTER DER ACHAZ

Die Hauptaufgabe der Priester der H'Ranga ist der Schutz der Gemeinschaft archaischer Achaz, in der sie leben. Durch regelmäßige Opfer stimmen sie den H'Ranga friedfertig und lenken dessen Aufmerksamkeit auf sich und ihre Tempel. Dadurch ist es den anderen Achaz möglich, ihrem Leben nachzugehen, ohne dass sie dabei ständig den Zorn der H'Ranga fürchten müssen. Weiterhin stehen die Priester denjenigen Echsen bei, die den göttlichen Unmut besänftigen wollen, und führen angemessene Opferzeremonien durch. Unter den archaischen Achaz genießen die Priester daher große Achtung. Vor allem wird ihre Bereitschaft bewundert, sich freiwillig dem Blick eines H'Ranga zu stellen.

Gerade deswegen ist die Priesterschaft jedes H'Ranga sehr klein, und nur selten gibt es Achaz, die sich freiwillig bei einem Tempel melden, um sich in den Dienst der Allgemeinheit zu stellen. Meistens werden jedoch besonders auffällige Achaz zum Tempeldienst erzogen und, so sie das prüfende Auge ihres H'Ranga überstehen, zum Priester geweiht.

Durch ihre besondere Nähe zu ihrem H'Ranga erlangen alle Priester ihrer Anschauung nach einen Teil der Macht ihres Gottes. In seit langer Zeit tradierten Ritualen können die Priester sich dieser göttlichen Kraft bedienen. Sie wird vornehmlich dazu eingesetzt, dem H'Ranga innerhalb und außerhalb des Tempels Wohlgefallen zu bereiten sowie Freveltaten zu verhindern oder zu sühnen. Woher diese Kräfte stammen, ist von den einzelnen H'Ranga abhängig und wird bei den einzelnen Priestern erwähnt.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE ALLER H'RANGA-PRIESTER

Die Priester vollführen rituelle Handlungen möglichst selten und möglichst nur in Tempeln, um die Aufmerksamkeit ihrer H'Ranga nicht mehr als nötig zu erregen. Tempel oder heilige Orte anderer H'Ranga dürfen sie nicht betreten. Zum Predigen sind sie nicht verpflichtet. Ob ein Dämon ausgetrieben werden muss, weil seine Anwesenheit einen oder mehrere H'Ranga verärgert, oder ob man ihn besser nicht austreibt, weil dies noch mehr H'Ranga verärgern könnte, entscheidet der Priester im Einzelfall.

DIE PRIESTER DER CHARYB'YZZ

Das Element Wasser ist stark in das tägliche Leben der Achaz verwickelt, so dass ihre Priester viel beschäftigt sind, die jähzornige Charyb'Yzz zu besänftigen. Häufig sind es nur kleine Verfehlungen, selten große Frevel, aber sehr schnell kann ein Achaz sie verstimmen und sie muss besänftigt werden.

Es ist extrem gefährlich, der Allesverschlingenden zu dienen, da ihre Aufmerksamkeit häufig auf ihren Dienern ruht. Häufiger noch als andere H'Ranga-Priester müssen die Diener der Charyb'Yzz ihren

Weiter, so die Lehre der V'Sar-Priester, muss eine Seele in jedem Leben erneut das *Zrr'Kran* erreichen und kann erst danach ergründen, wie es um ihr *Nra'Czs* steht, um dann die Untaten vorheriger Leben durch angemessene Opferungen an die verärgerten H'Ranga zu tilgen.

Erst wenn eine Seele beide Zustände zugleich erreicht, kann der Tod sie aus dem Zyklus der Wiedergeburt erlösen und in der Ewigkeit aufgehen lassen. Das Streben nach dem endgültigen Tod und dem Entkommen aus einem Leben in Furcht vor den übermächtigen H'Ranga ist hierbei so wichtig, dass viele Achaz alles daran setzen, ihn zu erreichen. Was die Achaz nach dem endgültigen Tod erwartet, weiß niemand außer vielleicht einigen wenigen Priestern, die sich darüber aber ausschweigen.

Zorn erdulden und überleben diesen in vielen Fällen nicht. Oder sie werden für ihr falsches Verhalten durch ihre Göttin mit Strafen belegt, die sie ihr restliches Leben begleiten.

DIE KRÄFTE DER CHARYB'YZZ-PRIESTER

Die Priester der Charyb'Yzz sind zumeist Paktierer der Charyptoroth und wenden daher die entsprechenden Regeln in **Wege der Zauberei** an, die sie meist und für den Kundigen erstaunlicherweise wirklich für das Wohl ihrer Gemeinde einsetzen. Die wenigen anderen Priester, die keine Paktierer sind, verfügen dann nur über geringe magische Kräfte, die aus der eigenen magischen Begabung stammen.

DIE KRÄFTE DER H'RANGA-PRIESTER

H'Ranga-Priester setzen ihre Kräfte regeltechnisch je nach deren Ursprung ein.

Die karmaspendenden H'Ranga (*Chr'Ssir'Ssr*, *H'Szint*, *Kr'Thon'Chh*, *V'Sar*, *Zsahh* und eingeschränkt *Ssad'Huar*) setzen ihre Liturgien und Mirakel wie Zwölfgötter-Geweihte ein. Bei diesen wurden auch schon von Großen Wundern berichtet. Diese sind jedoch sehr selten, was wohl daran liegt, dass diese ein direktes Eingreifen der H'Ranga für zu gefährlich erachten, weswegen die Priester üblicherweise alles tun, um gerade dies (sprich: ein großes Wunder) zu verhindern.

Die magisch-begabten Priester (stets *Ssad'Navv*, meist auch *Ppyrr*, selten *Kha*) setzen ihre magischen Kräfte nach den in **Wege der Zauberei** beschriebenen Regeln zur Zauberei ein. Die als Paktierer zählenden Priester der Charyb'Yzz setzen ihre Kräfte entsprechend der in **WdZ 238ff.** beschriebenen Regeln ein.

Aufgrund der hohen Anzahl minderer magischer Begabungen unter den Achaz verfügen viele Priester auch zusätzlich über eigene magische Kräfte.

DIE LITURGIEN DER H'RANGA-KIRCHEN

Die Kräfte (seien es Zauber oder karmale Energien) sehen die H'Ranga-Priester als 'Nebenwirkung' der Aufmerksamkeit Ihres Gottes. Sie sehen diese daher nicht nur als Mittel, um ihrem Gott zu dienen, sondern auch als Belohnung für den anstrengenden und gefährlichen Dienst. Demzufolge setzen sie diese mitunter auch einmal eigennützig ein. (Was trotzdem heißt, dass sie die gleichen Folgen und regeltechnischen Auswirkungen dieser Eigennützigkeit erleiden.)

Jeglicher Einsatz dieser Kraft erregt jedoch auch die Aufmerksamkeit des eigenen oder eines anderen H'Ranga, so dass diese besonnen und mit Vorsicht gewirkt werden müssen.

Es bedarf keiner besonderen Gegenstände oder Symbole, um die Kräfte zu nutzen.

DIE PRIESTER DES CHR'SSIR'SSR

Je nach Region mag Chr'Ssir'Ssr nur der Bote oder auch Erster der H'Ranga sein, manchmal wird er auch als (Ver-)Mittler zwischen oder zu den Göttern gesehen. Je nach regionaler Ansicht differieren auch die Aufgaben seiner Priester. So können sie die geistliche Führung einer Achaz-Siedlung übernommen haben oder Mittler der einzelnen (möglicherweise verfeindeten) Tempel sein.

In allen Fällen obliegt den Priestern jedoch die Überwachung des Himmels, dem Gebiet des Chr'Ssir'Ssr. Der Himmel liegt näher an den H'Ranga und ist außerdem deutlich schwächer bewohnt als die Erde. Daher erregt jeder Eindringling in diesen Raum die Aufmerksamkeit der H'Ranga – allen voran Chr'Ssir'Ssr. Nur die Priester des Chr'Ssir'Ssr haben die Stärke, in Chr'Ssir'Ssrs ureigenem Gebiet dieser Aufmerksamkeit zu entgehen. Daher ist es ihre Pflicht Wesen, die im Himmel nichts verloren haben, zu beseitigen. Dafür bedienen sie sich der Flugechsen, die vor allem von Priestern des Chr'Ssir'Ssr-Kultes versorgt und geritten werden. Mit dem Segen der Priesterschaft können jedoch auch andere Achaz der Aufmerksamkeit entgehen und Flugechsen reiten.

DIE KRÄFTE DER CHR'SSIR'SSR-PRIESTER

Der Geflügelte Zerschmetterer stattet seine Priester mit Karmaenergie aus, die diese in Liturgien verwenden können, die zum Teil den Wind- und Wetterliturgien der Efferd-Geweihtenschaft ähneln. (Eigentlich ähneln sie am ehesten der Liturgien der Chrysir-Priester; Details diesen Kräften finden Sie in einer zukünftig erscheinenden Spielhilfe zu den myranischen Göttern.)

DIE PRIESTER DER KHA

Die wenigen Priester der Kha haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Ereignisse, deren sie habhaft werden können, für die Ewigkeit aufzuzeichnen. Sie sind jedoch meist Chronisten, die beobachten, ohne sich einzumischen. Weiterhin bemühen sie sich, noch nicht niedergelegte Ereignisse zu rekonstruieren und zu archivieren. Dieser Archivierung ist jedoch nur selten für die Augen der Lebenden gedacht, sondern soll vielmehr der Göttin helfen.

DIE KRÄFTE DER KHA-PRIESTER

Die Kha-Priester verfügen meist über keine besonderen Wunderkräfte, besitzen aber ausnahmslos den Vorteil *Eidetisches Gedächtnis*, der ihnen ihre Aufgaben deutlich erleichtert. Ob nur solche Achaz Priester der Kha werden, die bereits über den Vorteil verfügen oder sie die besondere Fähigkeit im Rahmen ihrer Ausbildung erlangen, ist jedoch nicht bekannt.

DIE PRIESTER DER KR'THON'CHH

Wenige Achaz sind bereit, sich für ihr Volk zu opfern und Priester des Kr'Thon'Chh zu werden, und nur die Stärksten von ihnen überstehen ihre erste Begegnung mit dem H'Ranga. Kr'Thon'Chhs Ansprüche sind hoch und schwierig zu erfüllen. Die Aufgabe der Priester, die Aufmerksamkeit des Zermalmers von den anderen ihres Volkes abzulenken, ist dementsprechend schwer und verlangt immer neue Wege von ihnen, um sich als körperlich überlegen und Sieger darzustellen, denn nur solche akzeptiert Kr'Thon'Chh dauerhaft in seiner Nähe. Nicht selten verliert so ein Priester, das aus den Augen, was für ihn das Wichtigste sein sollte, nämlich den Schutz seiner Gemeinschaft, und wird zu jemandem, der jeden Streit um jeden Preis gewinnen will.

DIE KRÄFTE DER KR'THON'CHH-PRIESTER

Kr'Thon'Chh verleiht seinen Priestern Karmaenergie. Diese können seine Priester für Liturgien und Mirakel einsetzen, die denen der Kor-Geweihtenschaft ähneln (siehe Seite 283).

DIE PRIESTER DER H'SZINT

Neben dem üblichen Tempeldienst versuchen die Priester der H'Szint täglich die Veränderungen zu erforschen, die ihre Umwelt prägen oder geprägt haben. Aus diesen deuten sie dann den Willen der Großen Veränderin, um eventuellen großen Zorn H'Szints frühzeitig erkennen und besänftigen zu können. Zu ihren Forschungen gehört insbesondere auch die Untersuchung und teilweise Manipulation der Magie, weswegen sich unter den Priestern häufig Zauberkundige finden. Die Aufmerksamkeit der Alleswandlerin erhalten sich die Priester durch Veränderung der Materie und des Geistes. Dies kann je nach Neigung das Züchten eines Kristalls, Brauen von Elixieren oder die Diskussion unter Gleichgesinnten sein. Eine andere verbreitete Möglichkeit ist auch die Beschäftigung mit Schlangen, die H'Szint gerne sieht, weshalb sehr viele Priester immer eine Schlange mit sich tragen, die sie zuvor mit der Liturgie BINDUNG DER SCHLANGE handzahn gemacht haben.

GEBOTE, VERBOTE UND IDEALE

Der Priester darf nicht zulassen, dass Schlangen verletzt werden, und muss den Wandel der Welt und besonders Magie erforschen

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, KL, IN, CH; *Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen; Götter/Kulte, Magiekunde, Pflanzenkunde, Rechnen, Sternkunde, Tierkunde;* dazu drei Talente aus folgender Liste: *Geschichtswissen, Gesteinskunde, Kryptographie, Alchimie, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Steinschneider/Juwelier, Töpfern*

Mirakel-: keine (H'Ranga-Priester können ihre Kräfte selbst verantwortlich einsetzen.)

DIE LITURGIEN DER H'SZINT

Grad I: Eidsegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Bindung der Schlange, Elementwandlung, Gift der Erkenntnis, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Schlangenstab, Schutz des Geleges, Sicht auf Madas Welt

Grad III: Argelions Mantel, Blick der Weberin, Exkommunikation, Exorzismus, Purgation, Schriftum ferner Lande, Unverstellter Blick, Wunderbarer Geschlechterwandel

Grad IV: Argelions Spiegel, Indoktrination, Ordination

Grad V: Anathema, Konsekration

DIE PRIESTER DES PPYRR

Es gibt nur noch sehr wenige Anhänger des Herrn der vier Elemente und meist handelt es sich um Magiebegabte, die versuchen, ihrem Gott im seinem Kampf um die Vorherrschaft beizustehen. (Weitere Informationen zu Kulturen um Ppyrr (Pyrdacor) finden Sie auf Seite 151f.)

DIE PRIESTER DER SSAD'HUAR

So wie ihre Gottheit als 'die Gebende' bekannt ist, bemühen sich die Priester Ssad'Huars darum, der Welt zu geben, ihr zu helfen. Sie kümmern sich dabei vor allem um Geburt und Fortpflanzung von Tier und Pflanze, da Ssad'Huar ihnen die Kontrolle über die Erde gegeben hat. Häufig sorgen sie sich um die Felder und die Tiere der Achaz-Stadt und gewährleisten so den Forbestand ihrer eigenen Rasse. Diese stellen sie häufig über andere Wesen, gerade wenn eine Entscheidung zwischen dem Tod einer Art zur Sicherung des Lebens anderer Wesen getroffen wird. Dort wo die Aufmerksamkeit Ssad'Huars groß ist und sich daher ein Tempel findet, sie zu besänftigen, haben die Priester auch einiges an Arbeit, diese Aufgabe zu erfüllen: Auch

wenn sie meist sanftmütig ist, kann Ssad'Huars einmal erregter Zorn furchtbar für die ganze Stadt sein.

Dort, wo der Zsahh-Kult nicht verbreitet ist, übernehmen die Priester der Ssad'Huar deren Aufgaben im Leben der Achaz.

DIE KRÄFTE DER SSAD'HUAR-PRIESTER

Ssad'Huar verleiht ihren Priestern karmale Kräfte, die teilweise denen des Zsahh- sowie des menschlichen Peraine-Kultes, aber auch einigen Hexenzaubern (solchen mit den Komponenten Fruchtbarkeit, Heilung oder Verfall) ähneln.

DIE PRIESTER DES SSAD'NAVV

Die Aufgabe der Ssad'Navv-Priester ist die Einhaltung der Gesetze der Zeit, über die sich nur ihr Gott hinwegsetzen darf. Und so korrigieren sie die Verletzungen, die so mancher Zauberer der Zeit zugefügt hat und bestrafen solche, die es deutlich übertrieben haben. Dazu bedienen sich seine Priester Kräften, die sie von ihrem Gott persönlich gelernt haben sollen.

DIE KRÄFTE DER SSAD'NAVV-PRIESTER

Bei den Priestern handelt es sich grundsätzlich um Zauberer, die sehr viele Zeitzauber (d.h. solche mit dem Merkmal Temporal) gemeistert haben. Sie sollen sogar über einen Zauber verfügen, der in der Lage ist, Zeitdelikte aufzufindig zu machen.

DIE PRIESTER DES V'SAR

Es gibt nur noch wenige Priester, die dem Ewigen Volk entstammen und dem Herrn der Seelen dienen. Nur wenn niemand anderes mehr helfen kann, werden sie aufgesucht, um die Makel an der unsterblichen Seele des Hilfe suchenden Achaz zu entdecken und ihm zu helfen, seinen Frieden mit der Welt zu schließen. Sie leben meist an zurückgezogenen dunklen Orten, denn sie haben mit der Zeit sowohl die Angst vor der Dunkelheit als auch die vor dem nächsten Tod verloren.

KRÄFTE DER V'SAR-PRIESTER

Neben einer Art von SEELENPRÜFUNG, die auch in vergangene Leben blicken kann, verfügen die mit karmalen Kräften gesegneten V'Sar-Priester noch über Liturgien, die sich auf die Nacht und den (auch gewaltsamen) Tod auswirken.

DER GLAUBE ANDERER ECHSENVÖLKER

Genau wie die heutigen Achaz verschieden mit ihrer Angst vor den H'Ranga umgehen, gingen auch die mittlerweile stark dezimierten Rassen der Krakonier, Leviatanim, Ssrkhrsechim, Shintr und Jharhra jeweils eigene Wege, um diese Furcht zu besiegen. Gleiches gilt für die nur noch in geringer Anzahl vorkommenden Marus und Ziliten.

DER GLAUBE DER ZILITEN

In den meisten Dörfern der Ziliten (vergleiche Efferd 152) werden die H'Ranga auf eine Weise verehrt, die stark den Bräuchen der Stammes-Achaz ähnelt. Die Ziliten opfern hauptsächlich *Zsahh*, *H'Szint*, *Ssad'Huar* und (in letzter Zeit immer seltener) *Charyb'Yzz*, während sie den aggressiven *Kr'Thon'Chh* so sehr fürchten, dass ihre Schamanen versuchen, ihn weder mit Opfern noch Gedanken auf sich aufmerksam zu machen. An einigen Orten, die den Ziliten besonders heilig sind, gibt es neben den Schamanen auch noch besonders gesegnete Priester, die über erstaunliche Fähigkeiten verfügen sollen. Diese werden von Ziliten und Achaz gleichermaßen als *H'Chazz* ('Heiliger

DIE PRIESTER DER ZSAHH

Zsahh ist die H'Ranga des Lebens, und so sind ihre Priester auch an allen Belangen des Lebens der Achaz beteiligt. Sie begleiten ihr Volk von der Geburt bis zum Tod und teilweise auch bis zur nächsten Wiedergeburt. Sie helfen bei der Brut und führen diese durch die Häutungen, pflegen Kranke gesund oder helfen ihnen, des Lebens Leid hinter sich zu lassen.

Die Aufmerksamkeit Zsahhs erhalten sich ihre Priester, indem sie sich häufig wandeln. Dies kann sowohl durch die Verwandlung des Körpers als auch der Einstellungen des Priesters geschehen. Während es den H'Szint-Priestern hierbei eher auf die zielgerichtete Veränderung ankommt, ist es den Zsahh-Priestern wichtig, etwas Neues zu schaffen.

Einige Priester verlassen dazu auch ihre Heimat, um das Leben in seiner puren Vielfalt zu erfahren. Zu dieser Erfahrung gehört auch meist die Konfrontation mit dem Tod – sei es der eigene oder der von anderen.

GEBÖTE, VERBÖTE UND IDEALE

Die Priester bewahren Lebewesen aller Art, ganz besonders Gelege, vor sinnlosem Tod und Leiden, und sie pflegen Kranke und Schwer verletzte.

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, IN, CH, KO; Ausweichen; *Selbstbeherrschung*, *Lehren*, *Menschenkenntnis*, *Überzeugen*, *Anatomie*, *Magiekunde*, *Pflanzenkunde*, *Tierkunde*; alle Heilkunde-Talente

Mirakel-: keine (H'Ranga-Priester können ihre Kräfte selbst verantwortlich einsetzen.)

LITURGIE

Grad I: Eidsegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen

Grad II: Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Schutz des Geleges

Grad III: Alte Schuppen, Eidechsenhaut, Exkommunikation, Exorzismus, Wunderbarer Geschlechterwandel

Grad IV: Indoktrination, Ordination, Tsas Lebensschutz, Tsas wunderbare Fruchtbarkeit

Grad V: Anathema, Konsekration, Tsas wunderbare Erneuerung

Grad VI: Tsas ewige Jugend

Mann / Heilige Frau') verehrt und sollen selbst den größten Frevlern noch eine Gelegenheit zur Tilgung verschaffen können.

MARUS: BLUTRAUSCH UND KAMPFESWUT

Die wenigen noch lebenden Marus sehen sich selbst als Kinder *Kr'Thon'Chhs*. Seine Gabe an sie ist der Bluttausch, weshalb sie auch Wüt-Echsen genannt werden. In diesem Rausch, so glauben die Marus, dienen sie ihrem göttlichen Vater. Und so suchen sie den Kampf, wo immer er möglich ist – je stärker der Gegner, desto größer das Opfer –, aber nur wenige Auserwählte fühlen sich zum Priester berufen. Außer *Kr'Thon'Chh* verehren die Marus keine anderen H'Ranga, schließlich muss kein Göttlicher so sehr gefürchtet werden wie der Zermalmer. Trotzdem kommt es immer wieder vor, dass die Wütechsen von anderen Echsenwesen als Tempelwachen auch anderer Kulte eingesetzt werden. Denn für welchen Zweck sie ihre gerühmte Kampfkraft einsetzen, ist Marus recht gleichgültig – schließlich dienen sie im Kampf allein ihrem Vater *Kr'Thon'Chh*.

KRAKONIER

Am ehesten ist noch etwas über den Glauben der Krakonier (Efferd 154f.) bekannt. Diese beten zu *Charyb'Yzz* und opfern ihr meist Kreaturen, die der Allesverschlingenden ein Dorn im Auge sind. Dies sind vor allem Landlebewesen, häufig auch Menschen. Das Zentrum ihrer Verehrung soll im sagenumwobenen *Wahjad* am Boden des Seelgrunds liegen. Neben *Charyb'Yzz* werden dort angeblich auch ihr Sohn *Krakon*, der Froschgott *Quodazil*, der Haigott *Sholai'Rr'Rak* – auch *Sh'Rr'Rak* genannt –, der Krake *Yonahoh*, die Seeschlange *Schamasthu* sowie die Herrin der Algen *Bar'Iania* verehrt. Die Kräfte der krakonischen Priester entsprechen weitgehend denen von Charyptoroth-Paktierern (WdZ 244).

LEVIATANIM

Der Hauptgott der krötenähnlichen *Rsch'Rr* (die unter ihrem tulamidischen Namen *Leviatanim* bekannter sind) war *Kr'Thon'Chh*. Sein Kult geleitete die Herrenechsen von den Brutstätten, wo der Erstgeschlüpfte seine Eibrüder fraß, über die *K'Chr'Num* (Arenen), wo sie *Kku'LR*, den Kampfrausch, austobten und ein Dutzend Kriege gegen andere Kulte, Rassen und sogar Kontinente führten, bis zum ersehnten *Kr'Mh Kr'Thiu*, wo der Gott selbst herabsteigen und alle Schwächeren erschlagen sollte.

Auch die Gaben des *Kr'Thon'Chh* an die *Rsch'rr* waren durchwegs kriegerischer Natur: vor allem die Duell-Globule *N'Churr'Ichay*, wo sie *N'Churr*, ihre Kriegerehre, rituell bis in alle Ewigkeit wahren konnten. Mit von Priestern des Zermalmers gesegneten *S'Zmi'Thr* (Klingenwaffen), *Sch'Chl* (Schwanzwaffen) und *R'Z H'Sh'Thr* (neungezackte Ritualwaffen, v.a. für den Drachenkampf) machten die *Rsch'rr* vor allem Jagd auf Besiegte und Gefangene, die – sofern sie nicht ihrerseits ihre Verfolger töten konnten – von diesen oder ihren Schlingern zu Tode gehetzt wurden, um das heilige Blutbad *HT'Ychrruh* nehmen zu können.

DIE SSRKHRSECHIM

Da viele der *Ssrkhrsechim* (tulamidisch: *Skrechim*; Wesen mit dem Unterleib einer Würgeschlange, einem humanoiden Torso mit vier armähnlichen Greifgliedern und einem schlangenähnlichen Kopf) mächtige Zauberer waren, verehrten sie vor allem die ebenfalls schlangenleibige *H'Szint*, insbesondere als Herrin der Magie. Ihr zu Ehren und um sie zu besänftigen, forschten die *Ssrkhrsechim* alle Zeit an neuen Erkenntnissen in der Verwandlungs- und Veränderungsmagie. Anderen *H'Ranga* fühlten sie sich nur wenig verbunden, selten einmal wurde noch *Zsahh* als Göttin neuen Lebens geopfert: mit der Bitte, ihr Leben zu verlängern. Denn gerade dies war ein häufiges Ziel der magischen Forschungen der *Ssrkhrsechim*, die wie viele der alten Echsenvölker nicht an die Wiedergeburt glauben. Einige sollen dieses Ziel auch durch die Kessel der Wiedergeburt erreicht haben. Über diese uralten Artefakte gibt es unter den Achaz die Legende, dass die letzten *Ssrkhrsechim* sich in die Kessel zurückgezogen hätten und eines Tages, wenn die Zeit gekommen sei, daraus wiederkehren und die Welt erneut für sich erobern werden. Mehr über diese legendären Artefakte finden Sie in *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*.

SHINT'R UND JHRARHRA

Von den Gebräuchen der kobraköpfigen *Shint'r*, von denen nur wenige Nicht-Geschuppte auch nur den Namen kennen, ist selbst unter den anderen Echsenvölkern nur bekannt, dass sie als eine Art Priester-Kaste lange Zeit die Priester der *H'Ranga*, insbesondere des *Pprsss*, stellten, bis sie vor einem Jahrzehntausend spurlos verschwanden. Noch viel weniger ist über die *Jhrarhra*, aufrecht gehende Hornechsen, bekannt. Einige Priester der *Kha* meinen, in den Erinnerungen ihrer Göttin gelesen zu haben, dass sie vor allem das Geschwisterpaar *Ssad'Huar* und *Ssad'Navv* verehrt hätten oder gar deren Kinder gewesen seien.

DER SCHAMANISMUS DER STAMMES-ACHAZ

»Nachdem der Häuptling beschlossen hat, dass er die Hilfe eines *Zshn Zlahh* benötigt, macht sich *Nga'Churr* daran, einen Ort dafür zu suchen. Nach einiger Zeit hat sie eine Lichtung gefunden, die ihr geeignet scheint. Sie räumt die Äste und Zweige auf dem Boden weg und sieht sich noch einige Zeit um. Einen Achat legt sie in die Astgabel, einen weiteren vor den Busch. Den Aquamarin stellt sie auf den Stein und ihren letzten Achat in ein Baumloch. Mit dem Mondstein und Granat vollendet sie dann das Sechseck. Zum Abschluss zeichnet sie noch die beiden Kreise des Lebens in rot und grün an die Bäume und macht sich dann auf, den Stamm zusammenzurufen. Als sich dieser versammelt hat, beginnt *Nga'Churr* mit dem Rufen des *Zshn Zlahh*. Ihren größten Kristall – den faustgroßen Rubin – in der einen und das von einer Kristallknolle gekrönte Szepter in der anderen Hand, schreitet sie das Sechseck ab und wiederholt immer wieder den Ruf an den Geist. Während der gesamte Stamm ehrfürchtig wartet, legt sie den Rubin in die Mitte des Sechsecks und berührt ihn mit der Knochenkeule. Abermals das Sechseck abschreitend wiederholt *Nga'Churr* dieses bei den anderen Kristallen

und wiederholt den Ruf jedes Mal. Als sich dann das *Zshn Zlahh* zeigt, stellt die Schamanin sich vor es hin und spricht mit befehlender Stimme: "Ich, *Nga'Churr*, befehle dir, *Zshn Zlahh*. Gehorche oder spüre meinen Zorn."«

DER ACHAZ-SCHAMANISMUS FÜR DEN EILIGEN LESER

Einen Überblick über Götter und Glauben der Achaz, insbesondere ihre Überzeugung von ewiger Wiedergeburt, finden Sie im Kapitel **Furcht und Verehrung** auf Seite 199ff. Der Glauben der Stammes-Achaz unterscheidet

sich nicht grundlegend davon, an dieser Stelle werden eher die Aufgaben und Pflichten des Achaz-Schamanen beleuchtet, der hauptsächlich in regeltechnischen Sinne ein Schamane ist. Eine wirklich animistische Weltsicht, wie sie bei den anderen schamanistischen Kulturen zuvor beschrieben wurde, besitzen die Achaz nicht.

Als Wesen kennen die Stammes-Achaz die *H'Ranga* (mehr oder minder mächtige Wesen, z.B. Götter, deren



Friedfertigkeit mit Opferungen bezahlt werden müssen) und die *Zshn Zlahh* (Diener-Wesen, meist beschworene Elementare, aber auch einige Dämonen u.ä.).

DIE AUFGABEN EINES ACHAZ-SCHAMANEN

»Tzikizal sagte, du hättest unachtsam Steine in den See geworfen. Stimmt das? Du weißt doch, was dort schläft. Willst du es wirklich wecken und uns alle so dem Tod weihen? Nun geh und besorge mir eine lebendige Sumpfechse, während ich die anderen rufe.«

—ein Schamane am Loch Harodrol zu einem viergehüteten Achaz

Die Hauptaufgabe eines Schamanen der Stammes-Achaz besteht darin, die H'Ranga zu besänftigen, wenn ein Stammes-Mitglied im Speziellen oder der Stamm im Allgemeinen die Aufmerksamkeit eines dieser göttlichen Wesen erregt hat. Meistens geschieht dies unachtsam, aber es kann auch zum Überleben des Stammes nötig sein. Wenn zum Beispiel in Zeiten der Not ein heiliges Tier bei der Jagd getötet wird, kann dies den Zorn eines H'Ranga erregen. Daher müssen solche Handlungen von dem Schamanen überwacht und durch entsprechende Rituale begleitet werden. Dies geschieht durch Opfergaben, die der Tat angemessen sind. Solche Rituale werden in Anwesenheit aller Stammes-Mitglieder an einem vom Schamanen erwählten Platz durchgeführt, damit die H'Ranga sehen, dass dieses Opfer vom ganzen Stamm gebracht wird und nicht einzelne Achaz durch Ignoranz ihren Zorn herausfordern.

Die Stätten für die Rituale werden häufig gewechselt, da der Stamm sonst befürchten muss, dass ein H'Ranga sich diesen Ort merkt und ihn auch dann im Auge behält, wenn gerade kein Ritual ausgeführt wird – ein Risiko, das kein Schamane eingehen will.

Auch muss sich der Schamane bemühen, dass keinem der Stammes-H'Ranga zu wenig oder auch zu intensiv geopfert wird. Denn entweder könnte der H'Ranga wegen mangelnder Beachtung zornig werden, oder aber ein anderer H'Ranga wird neidisch und fällt über den Stamm her. Aus diesem Grund würde auch kein Schamane jemals einen Gott zu seinem persönlichen Favoriten erwähnen, könnte dies doch den Untergang des ganzen Stammes bedeuten. Der Schamane muss also immer abwägen, welchem H'Ranga wie intensiv geopfert werden muss, abhängig von seiner Macht und Gefährlichkeit. Diese Beurteilung ist jedoch flexibel und kann durch gegenwärtigen und vergangenen Einfluss des H'Ranga verändert werden. Die Häufigkeit der Opferungen und die Auswahl der konkreten Opfergaben sind natürlich auch von der Entfernung der Lebens-/Aufenthaltsräume zum Stamm, der Einmischung des Stammes in dessen Territorien bzw. dem Tagesablauf und ähnlichen Faktoren abhängig.

Nicht in die Kategorie der H'Ranga fallen die häufig vom Schamanen gerufenen *Zshn Zlahh*. Dieser Begriff fasst alle (vom Schamanen) beschworenen Diener-Wesen zusammen, seien es Hilfsgeister zur Austreibung eines minderen H'Ranga, der eine Krankheit hervorruft, oder rituell gerufene Elementarwesen.

Mehr zur Ausbildung und Initiation der Achaz-Schamanen finden Sie in **Wege der Zauberei** auf Seite 342.

ERSCHEINUNG

Wie alle Achaz tragen auch ihre Schamanen keinerlei Bekleidung außer einem Gürtel mit einigen Taschen, in denen sie neben ihren Ritualgegenständen, wie Edelsteine und Farbe, vielleicht noch einige Kräuter oder Mittelchen aufbewahren. Zusätzlich führen sie meist nur noch ihre rituelle 'Keule', die eher einem hölzernen, mit zahllosen Edelsteinen verzierten Szepter ähnelt und an dessen Spitze eine doppelt faustgroße Gesteinsknolle thront, in deren Innerem natürliche Edelsteine wachsen. Jedes Mal, wenn die Kraft der Keule verstärkt wird, löst sich ein Splitter in der Knolle, sodass die Vielfältigkeit der Rasselklänge mit dem Alter des Szepters steigt.

GEBOTE, VERBOTE UND AUFGABEN

Achaz-Schamanen haben immer darauf zu achten, dass der Stamm nicht die Aufmerksamkeit der H'Ranga erlangt und auch andere nicht durch ihr Verhalten die ganze Welt zum Untergang verurteilen.

ZITATE

»Sei vorsichtig, Mensch. Dadurch könntest du die Aufmerksamkeit eines H'Ranga erregen.«

»Wie könnt ihr diesen Ort eurem H'Ranga weihen? Fürchtet ihr nicht, seine Augen auf euch zu ziehen? Ihr werdet durch euer Verhalten noch die ganze Welt zerstören.«

RITUALE DER ACHAZ-SCHAMANEN

Alle bekannten schamanistischen Rituale sind im Band **Wege der Zauberei** auf den Seiten 153 bis 166 beschrieben; Hinweise zu Ritual-Hilfsmitteln und Hilfsfertigkeiten der Achaz-Schamanen finden Sie in **WdZ** auf Seite 342.

I: Blick ins Geisterreich, Hauch des [Elements], Weckruf

II: Arngrim's Höhle (Orklandachaz), Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Hilferuf, Schützende Rotte, Tabuzone

III: Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Ruf des Schamanen, Schlangengeist

IV: Schlangenfluch, Schlingerruf (Wolfsruf)

V: Seeschlangenruf (Wolfsruf)

RITUALE, DIE BEKANNTEN ZAUBERN ÄHNELN

I: Abvenenum, Manifesto

II: Attributo, Harmlose Gestalt, Herr über das Tierreich

III: Adlerschwinge, Haselbusch, Invocatio Minor, Zauberklinge

IV: Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

BIENE UND SCHLANGE – DER GLAUBE DER NORBARDEN

»Was aber können wir lernen von den Bienen? Bei ihnen hat jede ihren Platz, doch nur der Königin ist ihrer vorbestimmt, der Rest ist Wandel, so wie's der Mutter Heshinja wohlgefällig ist. Mokoscha aber war es, die uns die Bienen zum Vorbild gab: Lebt für die Königin, lebt für die Gemeinschaft, sterbt für sie, um sie zu erhalten. Schwärmt nun aus in die Welt,

meine Kinder. Sucht einen guten Platz für unser Volk, seid freundlich und genügsam. Wenn die Zeit gekommen ist, wird unsere Königin wiederkehren, wie Heshinja es vorhergesagt hat. Und wenn wir in Mokoschas Sinne leben, wird sie unser Volk zu einen helfen und zu alter Größe zurückführen.«

—Segen einer Immenmutter zum Geleit an reisende Händler ihres Volkes, gehört in der Nähe von Firunen

MOKOSCHA FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: Bienen, Schwarm, Gemeinschaft, Fleiß, Reiselust, Opferbereitschaft

Pantheon / Schöpfungslehre: synkretistisch: Mokoscha wird allgemein als Tochter Hesindes (seltener: Peraines) angesehen; grundsätzlich folgt man dem Los/Sumu-Schöpfungsmythos

Verbreitung: nur Norbarden (nördliches Aventurien, Bornland), seltener auch Weiden, Tobrien; Ähnlichkeit mit heute fast vergessenen urtulamidischen Stadtgötzen

Weltliche Aufgaben: Erhalt der Gemeinschaft, Hilfe für Reisende, Segen für Händler

Wichtiger Tempel: Festum (es gibt sonst nur vereinzelte Schreine)

Feiertage: Kubbach (Neumond im Ingerimm), mehrere sippeneigene Feiertage

Sternbild: Mokoscha wird in dem Sternhaufen zwischen Ogerkreuz und Schlange erkannt, der 'Schwarm' genannt wird.

Beinamen: die Fleißige, die Emsige, die geflügelte Göttin

Alveraniare, Heilige, Erwählte: keine

Orden und Laienbruderschaften: keine

Heilige Talismane und Artefakte: Phyxis von Festum, Bernsteinreif

Heilige Orte: Die von den Immenmüttern gehegten Bienenstöcke der einzelnen Norbarden-Sippen, der Tempel zu Festum. In Thalusien und Tobrien soll es alte, verschüttete Mokoscha-Heiligtümer geben.

Sinnbilder: "Mokoscha opfern" (der Gemeinschaft nützen), "Die Biene machen" (heiraten, Teil der Erwachsenengemeinschaft werden), Wabe/Sechseck (Vollkommenheit, Schutz, Gemeinschaft), Sieben (Glück, Macht, der Einzelne als Teil der Gemeinschaft)

Heiliges Tier: Biene

Traditionelle Zuordnungen: *Farben* Gelb und Schwarz; *Pflanzen* Eberesche, Klee (vor allem vierblättrig), Bedon-Blume; *Steine* Bernstein (Alaani: *Glyndschan* = Opferstein) – als besonders heilig gelten Bernsteine, in denen Insekten eingeschlossen sind.

Opfergaben: Kerzen aus Bienenwachs, Honig, Honigwein (Met), Süßspeisen aller Art, jeweils ein kleiner Teil einer neu erhandelten Handelsware (Verbrauchsgüter)

Kirchenstruktur: siehe **Dienerinnen Mokoschas und Heshinjas** auf Seite 213f.

Politischer Einfluss: lokal durch einzelne Immenmütter, der Kult strebt nicht nach politischem Einfluss

Hierarchie innerhalb des Kultes: gering (Die Immenmütter sind nur sich selbst und Mokoscha verantwortlich, legen aber großen Wert auf gemeinschaftliche Absprachen.)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: hoch ("Jeder Fremde ist Teil einer anderen Gemeinschaft. Wer seiner Gemeinschaft dient, ehrt Mokoscha, auch ohne es zu ahnen.")

Feindbilder: Anbeter finsterner Insektenkulte, Verräter

Lehre des Kultes: "Der Einzelne ist bedeutungslos, als Teil des Ganzen jedoch wichtig, mächtig, unsterblich."

Ziele des Kultes: Das Überleben des Volkes, dazu ist jeder Kompromiss recht. Wahrung der Gemeinschaft der Gläubigen.

Jenseitsbild: Die Norbarden glauben an eine von Hesinde vorhergesehene, zyklische Wiedergeburt. Bis zu dem fernen Tag des Neubeginns in einem anderen Leben dürfen die Seelen jener, die im Leben der Gemeinschaft dienten, sich an einem sagenhaften Ort ausruhen, an dem 'Milch und Honig fließen'. Nur Verräter profitieren nicht von dieser 'Gabe Mokoschas', sondern verbringen die Zeit bis zum Weltende in lichtloser Finsternis.

Weltbild: Als die alten Götter von den neuen Göttern gestürzt wurden und diese die Welt unter sich aufteilten, opferte Mokoscha sich für das Leben, wurde so Teil der sterblichen Gemeinschaft und unangreifbar,

solange es Leben gibt. Das Leben ist ein Geschenk Mokoschas, die in jeder Gemeinschaft weiterbesteht.

Menschenbild: Indem der Mensch ein Teil von etwas wird, findet er zu sich selbst. Ein Mensch allein ist verloren.

Stärkstes Argument: "Mokoscha ist nicht unsere Herrin. Wir sind Mokoscha."

Lebensinhalte der Gläubigen: Fleiß, Gastfreundschaft für Wanderer, Einsatzbereitschaft des Einzelnen für die Gemeinschaft

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Mokoscha ist wenig bekannt, allein in Thalusien wird eine ähnliche Gottheit namens Mha'Qasha breiter verehrt. Im Norden stoßen die Norbarden auf erhebliche Ablehnung, bisweilen sogar Feindseligkeit – nicht allein wegen der Fremdartigkeit des Glaubens, sondern auch wegen ihrer fast schon unheimlichen Geschäftstüchtigkeit und besonders der Magie ihrer Ahnen.

HESHINJA FÜR DEN EILIGEN LESER

Für Heshinja gelten im Wesentlichen die auf Seite 83f. gemachten Angaben zu Hesinde. Hier sollen jedoch ein paar besondere Aspekte hervorgehoben werden:

Aspekte: Veränderung, Wahrung der Geheimnisse, Magie, Astrologie, Schicksal, Handel des Handelns wegen

Weltliche Aufgaben: Wahrung von Wissen, Deutung von Träumen und der Sterne

Feiertage: Kubbach (Neumond im Ingerimm) sowie die vier Feiertage der Hesindekirche

Beinamen: Weise Mutter, Hohe Königin

Alveraniare, Heilige, Erwählte: Die Norbarden sehen sich selbst als von Heshinja auserwähltes Volk, berufen, die Geheimnisse zu bewahren, die ihnen anvertraut wurden.

Heilige Orte: Der Berg Aschub im Aschubim-Gebirge

Jenseitsbild: So wie Heshinja in immer neuer Gestalt wiederkehrt, werden auch die Menschen immer wiedergeboren. Wer Heshinja ehrt, dessen wird sie sich erinnern und der wird im nächsten Leben eine wichtige Rolle spielen. Mokoscha kümmert sich um die Seelen der Toten, während die Körper auf ihre nächste Belebung warten.

Weltbild: Heshinja weiß, wie die Welt war und wie sie sein wird. Die Welt wandelt sich und Heshinja mit ihr. Nichts kann sie überraschen, daher ist sie unvergänglich.

Menschenbild: Wer auf Heshinja vertraut, hat nichts zu fürchten, denn die Göttin hat bereits alles vorhergesehen.

Stärkstes Argument: "Mach dir keine Sorgen, dein Tod ist vorherbestimmt, darum genieße das Leben."

VOM WESEN DES GLAUBENS

Auf den ersten Blick erscheinen die Norbarden zwölfgöttergläubig, und doch unterscheidet sich ihr Pantheon deutlich von dem im Mittelreich bekannten. Die Nordbarden kennen keine Furcht vor den Göttern, behandeln diese eher wie altehrwürdige Familienmitglieder, denen ob ihrer Weisheit besonderer Respekt zu zollen ist. An erster Stelle verehren sie die Herrin *Heshinja* (Hesinde), die sie auch Hohe Königin nennen, deren Gemahl *Ingra* (Ingerimm) und die Götter *Feqz* (Phex) und *Firun*, die als Gefährten oder auch Liebhaber Heshinjas angesehen werden. Bei sesshaften Norbarden spielt auch *Peraine* (in alten Schriften noch *Paranja* genannt) eine große Rolle, die meist als Schwester Heshinjas angesehen wird, in einigen wenigen Fällen sogar deren Rolle übernimmt. Die übrigen Zwölfgötter sind eher nebensächlich, Praios, Rondra und Travia werden von den meisten Sippen sogar abgelehnt, auch wenn niemand an ihrer Existenz zweifeln würde und den dreien durchaus in Flüchen gedacht wird.



Ein frommer Mittelreicher oder Bornländer, der am Lagerfeuer den Geschichten lauscht, die sich die Norbarden über die Götter erzählen, wird diese als respektlos oder gar frevlerisch empfinden. Für die Norbarden aber ist es nicht ungewöhnlich, sich über die Versuche des jugendlichen Feqz zu amüsieren, die allwissende Heshinja für sich einzunehmen, und sie applaudieren herzlich, wenn der Erzähler oder die Erzählerin den Gott des Mondes und der Magie am Ende doch triumphieren lässt. Andächtig lauschen die Norbarden, wenn vom erhabenen Ingra die Rede ist, der das Feuer bezwang und Heshinja seit Äonen treu zur Seite steht, unbezungen und unveränderlich neben der Wandelbaren. Den grimmen Firun bitten sie um Jagdglück und loben die Klugheit Heshinjas, die vorausahnte, wie sie das kalte Herz des Jägers gewinnen würde. Peraine schließlich lieben sie wie eine große Schwester, die sich geduldig und selbstlos um sie kümmert. Und sie lachen über die Abenteuer der ungleichen Halbbrüder *Nandus* und *Aves*, die als Söhne Hesindes mit Firun bzw. Phex angesehen werden: Der eine, der die Welt belehren, der andere, der sie entdecken möchte.

Eine Sonderrolle nimmt *Mokoscha* ein, die seit einigen Jahrhunderten als Tochter Heshinjas (manchmal auch Peraines) und Ingras bezeichnet wird. In den älteren Aufzeichnungen der norbardischen Ahnen wird Mokoscha noch nicht mit Heshinja in Verbindung gebracht, und

es wird deutlich, dass bereits das urtulamidische Bergvolk, von dem die Norbarden abstammen, Mokoscha verehrte. Mokoscha, heißt es in den Sagen, sei einst eine anmutige und mächtige Göttin gewesen, die mit ihresgleichen über die Welt herrschte. Dann habe es einen Krieg der alten und der neuen Götter gegeben, der Äonen dauerte und das Leben fast vernichtet hätte. Mokoscha aber habe sich für das Leben geopfert und ihre Seele existiere seither unangreifbar durch andere Götter in den Sterblichen weiter. Überall dort, wo eine Gemeinschaft sich ihres Opfers erinnere und es ihr gleichtue, gehe ein Teil von Mokoschas Macht auf die Sterblichen über, sagt man bei den Norbarden. Die Rituale, die die Norbarden pflegen, wirken auf einen zufälligen Beobachter fremdartig und bedrohlich, zumal der Wille des Einzelnen stets dem Wohl der Gemeinschaft untergeordnet wird. Doch gerade dies, vermuten einige Gelehrte der Fasarer Bannakademie, macht die Rituale der Norbarden so mächtig. Macht aber scheint etwas zu sein, das die Norbarden gar nicht erstreben. Sie leben in den Tag hinein, betreiben den Tauschhandel als Symbol der Veränderung zur Ehre Heshinjas und nicht, um Reichtümer anzuhäufen, und sie warten geduldig auf den Tag, an dem ihre Königin zurückkehrt und sie das verlorene Wissen wiedererlangen. Heshinja habe ihnen das Wissen geschenkt und vorhergesehen, dass sie es verlieren würden. Doch die Allwissende hätte es ihnen kaum anvertraut, wenn sie nicht ebenso gehaut hätte, dass sie es wiederfinden würden. Wozu also die Sorgen? Wenn Heshinja warten kann, so können es auch die Norbarden. Und das Warten verkürzt man sich am besten mit einem guten Schluck Met.

Mehr zum Glauben der Norbarden findet sich in der künftigen Regional-Spielhilfe zum Bornland.

URSPRUNG UND VERFOLGUNG

Bei den Norbarden heißt es, vor langer Zeit, als ihre Vorfahren, die Al'Hani und Beni Nurbad, noch im Gebirge lebten, sei ihnen Heshinja selbst am Berg Aschub erschienen. Die Göttin habe ihnen die Schrift zum Geschenk gemacht und sie geheißen, das Wissen über die Zeit hinweg zu bewahren.

Der Erwähltheits-Anspruch der Norbarden, zusammen mit ihrer diesbezüglichen Unbelehrbarkeit, hat den Sippen schon so manches Übel beschert. Gefürchtet ob ihrer Zauberkunst und ihres fremdartigen Glaubens wurden ihre Vorfahren aus Südaventurien vertrieben und gründeten im heutigen Tobrien das Königreich Alhanien. Schließlich unterlagen sie jedoch den Offensiven der Horas-Kaiser und mussten weiter ins Bornland fliehen, wo sie Schutz bei den Goblins fanden. Später wurden sie vom Theaterorden zum Wanderleben verdammt und von den Priesterkaisern grausam verfolgt. Auch wenn die Norbarden durch die anhaltende Verfolgung und fortwährende Flucht viel von ihrem Wissen und ihrer Macht verloren haben, ist das Misstrauen gegenüber den Norbarden und ihren Göttern noch heute groß. In vielen Orten werden ihre Kaleschkas mit Steinen vertrieben, und die Zibiljas müssen nach wie vor die Inquisition des Praios fürchten. Alle Versuche aber, die Norbarden von ihrem Glauben abzubringen, scheiterten, im Gegenteil: Die Fahrenden suchen nach dem verlorenen Wissen der Vergangenheit und pflegen ihre magischen Rituale, die ihre Gemeinschaft stärken und sie doch zugleich ausgrenzen.

VON DEN GLÄUBIGEN UND DER GEMEINSCHAFT

SYMBOLIK DES MOKOSCHA-GLAUBENS

Wichtigstes Symbol Mokoschas ist die Biene. Die Biene steht für alle Tugenden der Göttin: Fleiß, Arbeitswille, aber auch Selbstaufopferung und Konsequenz. Das Alaani-Wort 'Mokoscha' bedeutet 'große Biene', und die Göttin wird entweder als Biene dargestellt oder als

geflügelte Dame in königlichen Gewändern. So wie die Bienen für ihren Schwarm leben, leben die Norbarden für ihre Sippe, denn nur in der Gemeinschaft kann der Einzelne wahrhaft Großes erreichen. Die Wabe, das Sechseck, das sich auch in vielerlei Ornamentik und der Gestaltung der Schriftzeichen des Alten Alaani wiederfindet, steht für die Welt und die in ihr wirkenden Prinzipien. Es symbolisiert Voll-

kommenheit und Schutz der Gemeinschaft. Zahlenmystik ist bei den Norbarden weit verbreitet. Neben der Sechs ist die Sieben von besonderer Bedeutung. Dargestellt wird sie als Punkt in der Mitte eines Sechsecks, der für den Einzelnen als Teil der Gemeinschaft steht. Die Sieben bedeutet Glück und Macht gleichermaßen.

Die einzelne Biene wird zuweilen als Sinnbild des Lebens betrachtet, ein Bienenschwarm als Zeichen der Sippen-gemeinschaft, der Bienenstock als Symbol für die Heimat, und Zibiljas tragen die Farben Schwarz und Gelb in ihren Festgewändern. In Gegenden, in denen Peraine als oberste Göttin verehrt wird, wird Mokoscha als Gehilfin Peraines angesehen und steht für das Blühen und Ge-deihen. Ohne die fleißigen 'Kinder' der Göttin Mokoscha, die Bienen, könnten keine Pflanzen befruchtet und keine Ernte eingebracht werden.

Sowohl die detailreichen Bienenanalogien als Zeichen für Mokoschas Verbundenheit mit Peraine als auch die Deutung Mokoschas als Tochter Hesindes (oder Peraines) finden sich vermehrt erst nach der Vertreibung der norbardischen Vorfahren aus Alhanien, und es bleibt zu vermuten, dass eine Anpassung ihres alten Glaubens an die Lehren der Zwölfgötterkirchen notwendig war, um weiterer Verfolgung vorzubeugen.

DER TEMPEL ZU FESTUM

Der einzige Tempel des Mokoscha-Kultes befindet sich in der borbischen Stadt Festum. Unmittelbar an ihn grenzt die große Norbarden-Wiese, auf der zu fast jeder Jahreszeit norbardische Wagen und Händler anzutreffen sind.

Der Tempel ist gänzlich aus Holz errichtet. Wenn keine heiligen Handlungen stattfinden, werden direkt aus dem Tempeltor Honig, Met und Meskinnes sowie Bienenwachskerzen verkauft, die den Immenmüttern ein gutes Auskommen bescheren. Hinter dem Tempel befinden sich die zu einem Sechseck angeordneten heiligen Bienenstöcke, in der reich verzierten Haupthalle des Tempels wird die *Heilige Phyxis* der Göttin aufbewahrt. Fünf Zibiljas werden in dem Heiligtum gleichzeitig in die Lehren des Volkes eingewiesen und Mokoscha geweiht. Geleitet wird der Tempel von der Immenmutter *Bite Barvedis*, die auch gegenüber den zwölfgöttlichen Kirchen so etwas wie die Hochgeweihte der Mokoscha darstellt. Sie wird von den Sippen respektvoll als 'Mutter der Immenmütter' bezeichnet. Einmal im Jahr finden sich in Festum die Immenmütter ein, um über die Zukunft des Volkes zu sprechen und gemeinsam ein Fest zu feiern.

Neben dem Festumer Tempel gibt es nur einige wenige Mokoscha-Schreine, die Zwölfgöttertempeln angegliedert sind, sowie die sip-peneigenen Heiligtümer bei den Bienenstöcken und Grabhügeln der jeweiligen Meschpoche.

DER MOKOSCHA-DIENST

»Wenn wir beim Schein und Duft unserer Kerzen Honigwein trinken, dem Klang der Mauri lauschen, tanzen und die Bienen preisen, so tun wir dies nicht für die Götter, Brüderchen, auch nicht für Mokoscha. Nein, wir tun es für uns, um uns zu erinnern, dass wir ein Volk sind, so wie die Bienen ein Volk sind. Wenn wir vergessen, dass wir zusammengehören, dass wir eins sind, wird Mokoschas Kraft uns verlassen.«

DIE PERIPPEN MOKOSCHAS UND HESHIPJAS

Natürlich muss von Zeit zu Zeit für besseren Einklang mit den Göt-tern gesorgt werden. Diese Aufgabe übernehmen die weisen Frauen der Sippen, die Zibiljas. Die magiebegabte Zibilja ist die Mittlerin zwischen Göttern und Menschen, sie führt Hochzeiten durch, über-

—Mutter der Immenmütter *Bite Barvedis* zu einem *Hesinde-Geweihten* in Festum

Es verwundert den Norbarden, wenn man von seiner Zibilja oder sei-ner Immenmutter als Priesterin im mittelreichischen Sinne spricht, denn die Norbarden verehren Mokoscha nicht wie eine Göt-tin, vielmehr sehen sie sie als Teil ihrer Gemeinschaft an, der sie dadurch dienen, dass sie sich für ihre Sippe und ihr Volk einsetzen. Auch Hesinde wird eine ungezwun-gene Verehrung zuteil als bei den meisten anderen Völkern Aventuriens. Die Götter sind für die Norbar-den im alltäglichen Leben viel weniger präsent als die Zwölfgötterkirchen dies gerne verbreiten. Sie wachen nicht mit strengem Auge über die Menschen, da sie ohnehin schon wissen, was diese tun werden und so durch nichts überrascht werden könnten. Allein Mokoscha ist allgegenwärtig, doch mehr als Lebensprinzip denn als anbetungswürdige Gottheit.

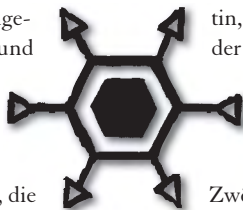
Der Dienst an Mokoscha ist immer auch ein Dienst an der Gemein-schaft, und so sind die religiösen Zeremonien der Norbarden von Tanz, Gesang und gemeinsamen Feiern geprägt. Die Tänze werden begleitet von tiefen Trommeln, der Tamburka und einem sonderbaren Instrument, das *Mauri* genannt wird. Es verursacht ein Geräusch ähnlich dem Summen eines Bienenstockes, und man mag sich an ei-nen Mittelreicher erinnert fühlen, der auf einem Kamm bläst. Wird es von vielen Musikern gleichzeitig gespielt, lässt der Klang jedem Un-wissenden die Haare zu Berge stehen, als ob dieser mitten in einem wilden Schwarm von Bienen oder Wespen stünde.

Durch Beobachtung der heiligen Bienenstöcke gelang es den Immen-müttern, herauszufinden, wie sich Bienen durch ihre Tänze einander mitteilen, und einigen von ihnen sind Rituale bekannt, die ihnen das 'Wissen' der Bienen über Nahrungsquellen, aber auch Ge-fahren, wie das Wirken perversierten Elements, zuteil werden lassen, auf das Bienenvölker außerordentlich stark reagieren.

HEILIGE ARTEFAKTE UND TALISMANE

Im Tempel zu Festum steht die heilige **Phyxis der Mokoscha**, ein kunstvoll verziertes Gefäß aus einem fremdartigen Horn oder schwarzem Elfenbein, das mit unbekannten Ornamenten verziert ist. Einer Sage nach handelt es sich bei dem Gegenstand um Mokoschas Stachel, das Einzige, was bei ihrem Selbstopfer von ihr zurückgeblie-ben sei. In der Phyxis wird der Nektar gesammelt, mit dem die Köni-ginnen der Bienenstöcke des Tempels versorgt werden. Die Wirkung dieses Honigs soll je nach Anwendung unterschiedlich sein. Manch-mal scheint er Heilkraft zu besitzen, ein andermal verleiht er langes Leben. Es geht die Legende, dass vor einiger Zeit einige Diebe die Phyxis entwendet haben sollen. Die Leichen dieser Diebe seien we-nig später aufgefunden worden: über und über mit Insektenstichen bedeckt. Die Phyxis hingegen habe wieder an ihrem Platz gestanden, als sei nichts geschehen.

Ein legendäres Artefakt der Mokoscha ist der **Bernsteinreif**: ein Stirn-reif, in den in gleichmäßigen Abständen sechs ungleichmäßig große Bernsteine eingelassen sind. Angeblich können Auserwählte der Göt-tin mit seiner Hilfe Insekten gebieten, aber es heißt, dass die Nutzung Mokoscha Kraft koste, die der Sippe der Anwenderin auf Lange Sicht verloren gehe.



ten Sippenchronik. Diese Chronik enthält das Wissen über die Rituale der Zibiljas und die Weisungen der Götter – insbesondere Heshinjas – an ihr Volk.

Eine besondere Rolle im Sippenleben der Norbarden spielen diejenigen Zibiljas, die sich zum Dienst an der gesamten Volksgemeinschaft berufen fühlen und Mokoscha besonders nahe stehen. Sobald eine solche Zibilja eine würdige Nachfolgerin für sich gefunden hat, verlässt sie ihre Sippe, um sich im Festumer Tempel Mokoscha 'weihen' zu lassen und fortan als 'Immenmutter' fern von ihrer Meschpoche die heiligen Bienenstöcke ihrer Sippe zu behüten und über die Grabhügel und den Mokoscha-Schrein zu wachen. Solange eine Sippe mehrere Immenmütter hat, ziehen diese umher, um das Land nach nutzbringenden Orten für die Sippe zu durchkämmen.

Die Ankunft der Kaleschkas bei den Bienenstöcken wird stets mit einem ausgiebigen Fest gefeiert. Danach ziehen sich die Zibilja und die Immenmutter an den Schrein zurück, um gemeinsam im Seffer Manich zu lesen. Beide suchen den Rat der Herrin Heshinja oder spüren dem Geist Mokoschas nach und treten dann wieder vor das Volk, um den Willen der Göttinnen zu verkünden. Immenschreine sind auch die Orte, an denen Rat gehalten und Recht gesprochen wird. Den spirituellen Vorsitz führt hierbei die Immenmutter, die Entscheidung trifft die Muhme, die Sippenführerin. Für den Ablauf und das Wissen um das Recht sorgt die Zibilja.

Mehr zur Rolle der Zibiljas und ihrer spielerischen Umsetzung finden Sie in den Bänden **Wege der Helden** (Seite 205f.) und **Wege der Zauberei** (Seiten 145ff., 330ff.).

NORBARDEN ALS GEWEIHTE

Jeder Norbarde kann prinzipiell Geweihter jedweder Gottheit werden. Wie eingangs geschildert, fühlen sich die Norbarden jedoch nicht zu allen Göttern gleichermaßen hingezogen, und da sich auch ihr Religionsverständnis von dem der meisten zwölfgöttergläubigen Völker stark unterscheidet, trifft man sie nur selten als herkömmliche Priester an. Allein die *Hesinde-Kirche* findet noch relativ häufig Anhängerinnen unter den norbardischen Zibiljas, die sich der Göttin weihen lassen, um ihr näher zu sein und ihren Ratschluss unmittelbar zu empfangen, auch aber, um den Schutz der Kirche vor Verfolgung zu genießen.

Die Geweihten anderer Gottheiten sind zumeist männlich.

Ingerimm und **Firun**: Nicht jeder junge Norbarde ist mit den alten Sitten einverstanden. Manch einer nimmt Reißaus vor den Heiratsplänen der Muhme oder seiner Mutter. Viele davon wandern in die Städte, wo einige ihr Leben in Ingerimms Dienste stellen, um als Geweihte irgendwann zu ihrer Sippe zurückzukehren – nicht selten auch zu der ihrer Mutter, in der sie fortan als Priester unverheiratet bleiben. Diejenigen Norbarden, die das Leben in der Wildnis vorziehen, schließen sich manchmal einem Firun-Geweihten an, um später selbst die Weihe zu empfangen. Die meisten dieser Norbarden kehren nie wieder zu ihrer Sippe zurück, obwohl sie dieser oft tage- und wochenlang folgen und sie heimlich vor vielerlei Übel bewahren.

Phex: Auch wenn die Norbarden vornehmlich Heshinja als Göttin des Handels verehren, gibt es einige, die von der Phex-Kirche für eine Geweihtenschaft gewonnen werden können. Die Kirche des Phex wiederum ist fasziniert von der Geschäftstüchtigkeit des Händler-

volks, das es trotz der allgegenwärtigen Verfolgung und Missbilligung geschafft hat, seinen wirtschaftlichen Einfluss in vielen Teilen Nordaventuriens zu behaupten.

Nandus und **Aves**: Die Halbgötter, die bei den Norbarden beide als Söhne Hesindes angesehen werden, erfreuen sich bei vielen männlichen Norbarden einer großen Beliebtheit, auch wenn sie von den Zibiljas nicht wohlgekommen sind. Während Nandus auch den norbardischen Männern Zugang zu dem Wissen verspricht, das sonst den Zibiljas vorbehalten ist, steht Aves für den reiselustigen Glücksritter, der frei von den Verpflichtungen der Sippe die Welt entdecken darf.

PRIESTERIN DES SCHWARMS – DIE IMMENMÜTTER

Die Immenmütter gelten als die Geweihtenschaft der Göttin Mokoscha. Es ist ihnen jedoch nicht möglich, Mirakel oder Liturgien zu wirken (außer natürlich sie haben sich gleichzeitig einer anderen Gottheit geweiht, etwa Hesinde). Die Fähigkeiten der Immenmütter basieren auf den Ritualen der Zibiljas (siehe **WdZ 145ff., 330ff.**).

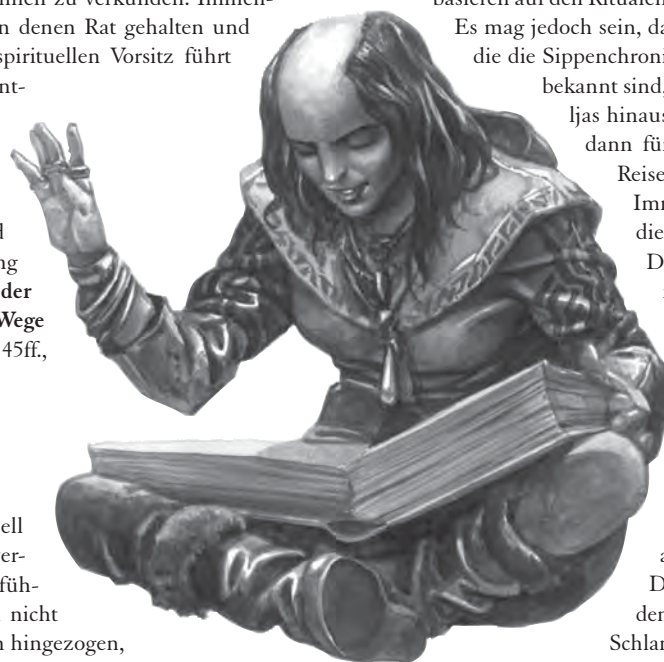
Es mag jedoch sein, dass einigen mächtigen Immenmüttern, die die Sippenchroniken lange Zeit studiert haben, Rituale bekannt sind, die über das Wissen der meisten Zibiljas hinausgehen. Eine Zibilja ist nur selten und dann für begrenzte Zeit fern ihrer Sippe auf Reisen. Hat eine Meschpoche mehr als eine Immenmutter, kann es durchaus sein, dass diese einige Zeit allein unterwegs ist.

Die Immenmütter tragen die übliche reich verzierte Gewandung der Norbarden aus pelzbesetztem Samtleder und den obligatorischen Wendemantel, der sowohl in der Wildnis als auch bei wichtigen Festen dienlich ist. Um die Verbundenheit mit der Göttin auszudrücken, tragen sie – ebenso wie die Zibiljas – detaillierte Körperbilder: Bienenmotive, aber auch Auszüge aus dem Seffer Manich. Der breit ausrasierte Scheitel zwischen dem lang herabhängenden Haar ist oft mit Schlangenornamenten oder Wabenmotiven verziert. Wie andere Norbarden auch, trägt eine

Immenmutter den Wanderstab oder eine Molokdeschnaja als Waffe, viele von ihnen auch den *Dschalek*, einen langen Dolch, dessen Klinge für den Notfall mit Gift bestrichen werden kann.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Die einflussreichste Person des Mokoscha-Kultes ist die Leiterin des Festumer Tempels, die Mutter der Immenmütter **Bite Barvedis**, eine greise Hesinde-Geweihte, die jedoch vom Dienst in ihrem eigenen Tempel freigestellt wurde und als spirituelles Oberhaupt der Norbarden anzusehen ist. Sie bemüht sich, ihren Glauben mit dem der Zwölfgötter in Frieden zu halten, denn hitzköpfige Zibiljas neigen ab und an dazu, Prediger des Praios aus ihren Wagenburgen zu treiben, wenn diese (aus ihrer Sicht) das Gastrecht verletzen. Dann ist die Immenmutter von Festum meist diejenige, die schlichtend eingzugreifen hat, so dass die Praios-Kirche keinen Anstoß an dem kleinen Kult zu nehmen vermag. Eine Beschreibung Bites findet sich in der kommenden Regionalspielhilfe zum Bornland.



RUFER IN DER WÜSTE – DER GLAUBE AN RASTULLAH

RASTULLAH FÜR DEN EILIGEN LESER

Aspekte: allumfassend, speziell Natur-Erscheinungen der Wüste, für die Menschen Selbstdisziplin (Schattenkampf, Einhaltung der 99 Gesetze), Ausbreitung des Glaubens, Loyalität, Kampf, Ehre und Stolz, Pflichterfüllung, Geschlechtertrennung

Pantheon / Schöpfungslehre: Rastullah, der einzige, allumfassende Gott, erschuf Welt und Zeit

Beinamen: As'Sali (der All-Eine), Al'Abu (Vater), Al'Ankhra (der Löwe), Al'Kha (der Ewige), Ad'Djiin (der Mächtige), Al'Mahasoltan dar az-Zur (der erhabene Herrscher im Himmel), Al'Kira (der Siegreiche), Ar'Raschtul (der Unüberwindliche), Ar'Rashid (Der Weise / Gerechte)

Verbreitung: Kalifat, Mhanadistan, Almada, zunehmend in Süd-Aranien

Weltliche Aufgaben: Der Gläubige richtet sein gesamtes Leben auf den allgegenwärtigen Rastullah aus; starker missionarischer Charakter.

Wichtige Bethäuser: Keft, Unau, Mherwed, Khunchom, Rashdul, Selem, Fasar, Punin, Brig-Lo, Gareth

Feiertage: Rastullahs Erscheinen (23. Boron) – Neujahrstag; 1. Rastullahellah (5. Tsa) – allgemeiner Fasttag; 2. Rastullahellah (18. Peraine) – Tag des Schwurs; 3. Rastullahellah (1. Tag des Namenlosen) – Tag der Blutrache; 4. Rastullahellah (9. Efferd) – Tag der Ruhe und des Gebets; 5. Rastullahellah (22. Boron) – Jahresende, höchster Feiertag

Sternbild: die acht Planeten sowie die Sonne

Schutzzeichen: beide Hände flach gegen die Brust, dann mit den Fingern gegen die Stirn, wobei der Gläubige demütig zu Boden blickt

Typische Opfergaben: Gelöbnisse, selbst auferlegte Questen (Ungläubige bekehren, Gläubige aus alafanischer Sklaverei befreien, fasten, gegen Echsenwerk vorgehen); nur selten materielle Güter, denn alles gehört bereits Rastullah.

Heilige: eigentlich keine; Verehrung als Glaubens- und Sinnstifter genießen Raschtul al-Sheik (nach Lehre der Schule von Fasar), Raschtul Bedi al-Novad, Hahmud Dhach'Gamin (Verfasser von *Rastullah in Keft*), ar-Yerhani (der Erste Mawdli)

Orden und Laienbruderschaften: Derwische, Kasimiten, Hadjinim

Heilige Talismane und Artefakte: die Heiligen Bücher *Rastullah in Keft* von Hahmud Dhach'gamin (760 BF) und *Also sprach Rastullah* vom Ersten Mawdli ar-Yerhani (ca. 863 BF); Fußabdruck Rastullahs (Unau)

Heilige Orte: Keft (Erscheinen Rastullahs), Wal-el-Khomchra (Hauptordensburg der Derwische)

Sinnbilder: das große Zelt (Bezeichnung sowohl für die von Rastullah geschaffene Welt als auch für das Kalifat)

Heiliges Tier: männlicher Löwe

Traditionelle Zuordnungen: Farbe Weiß (wie Rastullahs Himmelszelt); weiße Steine, insbesondere weißer Marmor, Diamant; Pflanzen Cheria-Kaktus, Dattelpalme, Tamarinde

Struktur: keine – niemand steht zwischen dem einzelnen Novadi und Rastullah; die Mawdliyat legen die unterschiedlichen Lehren aus, sind aber keine Priester.

Politischer Einfluss: erheblich; das Kalifat ist auf dem Rastullah-Glauben errichtet.

Hierarchie innerhalb des Glaubens: keine (s.o.)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr gering

Feindbilder: Echsen und ihre Götter; jeder 'Ungläubige' kann ein potentieller Feind sein, den es zu bekehren (oder zu erschlagen) gilt.

Lehre des Glaubens: Rastullah ist alles und wirkt durch alles; Leitlinien für den Gläubigen sind die 99 Gesetze.

Ziele des Glaubens: Missionierung, Gebietsgewinnung

Jenseitsbild: kein einheitliches – was nach dem Tod kommt, kann der Sterbliche nicht ermessen; das Leben der Novadis ist vornehmlich auf das Diesseits gerichtet. Nach dem Tod 'steigt die Seele zu Rastullah empor'.

Weltbild: Alles ist Abbild von Rastullahs Herrlichkeit, doch während seines Schlafes kam es zur Unordnung durch das selbtherrliche Walten seiner Geschöpfe.

»Vergib mir, Al'Abu, denn ich habe gesündigt. Schwach war ich, denn ungeachtet Deiner Gesetze habe ich vom Teller des Ungläubigen gespeist. Sieh Deinem Diener nach, Al'Shah, denn er weiß um seinen Frevel. Ich habe gesündigt, doch Dir, dem Maha Ankhra, wird mein Zug durch das Land der selbtherrlichen Götter zum Fanal gereichen. Mit dem Khunchomer werden sie in Deinem Namen sterben, denn Deinen ewigen Ruhm und Dein Reich, Al'Rashid, werde ich allzeit vergrößern. Stolz verleihst Du Deinem Diener, denn ihn hast Du auserwählt, und nicht enttäuscht werden wirst Du durch ihn.«
—gehört im Bethaus zu Unau



Menschenbild: Den Menschen – genauer: den Beni Novad – hat sich Rastullah zuerst offenbart; er bevorzugt sie und hat sie ausgezeichnet
Stärkstes Argument: „Wir sind das von Rastullah auserwählte Volk!“

Lebensinhalte der Gläubigen: die 99 Gesetze

Bild des Glaubens bei Andersgläubigen: Die Anhänger Rastullahs gelten als kriegerisch und brutal – die, die kleine Kinder entführen und Tempel anzünden. Nur wer sie näher kennt, versteht ihren differenzierten Verhaltenskodex ansatzweise.

VOM WESEN RASTULLAHS

»Im Jahre 760 BF nämlich begab es sich in Keft, einer bis dahin unbedeutenden und elenden Oase in der Wüste Khôm, dass eine einzelne weiße Wolke am Himmel die Gestalt eines riesigen Zeltes annahm und auf den Sand hernieder sank. Aus dem Zelt trat eine Lichtgestalt von so unfasslicher Kraft und Schönheit, dass allen Menschen ringsumher der Atem stockte.

Jeder Mann und jede Frau fühlte sich zugleich von grenzenloser Ehrfurcht geschlagen und von lebensspendendem, warmem Odem erfüllt.

Dann hub die Gestalt zu sprechen an, mit einer Stimme, in der das Singen des ewigen Sandes über den Dünen klang, das Plätschern des Wassers am Schöpfgrad, der sehnuchtsvolle Schrei des Wüstenfalken und der dröhnende Ruf von Dablas, Bandurrias und Kabasflöten.

Auf solche Weise hat Rastullah zu seinem Volk gesprochen, und jeder, der ihn hörte, war von seiner Kraft erfüllt.«

—Hahmud Dhach'gamin, Rastullah in Keft; abgefasst einen Tag nach der Offenbarung

Beherrschendes Element im Leben eines Novadi ist der Glaube an den Ein-Gott Rastullah, der sich selbst offenbart hat. Dass der in Keft herabgestiegene Gott fürwahr der mächtigste aller Götter und Herr und Schöpfer der Welt ist, wird von keinem Novadi bezweifelt. Ebenso wenig wird die Verbindlichkeit der 99 Gesetze, die Rastullah den Beni Novad gab, hinterfragt. Alles darüber Hinausgehende ist allerdings umstritten. Schon oft kam es zu blutigen Fehden zwischen verschiedenen Stämmen, die sich nicht auf die Auslegung eines Nebensatzes in einem der Gesetze einigen konnten.

Für einen jeden Götterkundigen muss Rastullah als ein unglaublich junger Gott erscheinen – so sie akzeptieren, dass es sich bei ihm tatsächlich um einen Gott handelt. Da Dhach'gamin aber zur Zeit der Offenbarung Rastullahs frommer Rondra-Gläubiger war, und da vieles dafür spricht, dass das Urmanuskript des Heiligen Buches *Rastullah in Keft* tatsächlich im Jahr 760 BF entstand, muss davon ausgegangen werden, dass es zu jener Zeit tatsächlich eine außergewöhnliche Erscheinung im Herzen der Khôm gegeben hat.

Hahmud, ein Fechtlehrer aus Unau, der sich in Keft zur Unterweisung des Hairans-Sohnes aufgehalten hatte, berichtet, dass Rastullah

bis zum Morgengrauen des nächsten Tages gesprochen hat. Dabei hat er seinem Volk eine glorreiche Zukunft verheißen, gar die Herrschaft über die gesamte bekannte Welt, so es nur seinen Gesetzen gehorchte. Er hat mit seinem Volk seinen Bund geschlossen, der beide Teile vor allem zur gegenseitigen Treue verpflichtet. Solange das Volk Rastullahs Gesetzen gehorcht und keine anderen Götter ehrt, wird er es allen anderen Völkern und Stämmen vorziehen. Das Urmanuskript von Hahmuds Schrift wird heute in einem Schrein im Kefters Bethaus aufbewahrt.

AUS DER GESCHICHTE DES RASTULLAH-GLAUBENS

ca. 2800 vor der Offenbarung (ca. 2000 v.BF): Raschtul al-Scheik eint die tulamidischen Stämme und schlägt die Echsen in offener Feldschlacht.

ca. 1800 v.d.O. (ca. 1000 v.BF): Mahwad al-Rasul führt einen (erfolglosen) Aufstand der Khôm-Stämme an, der sich gegen die echsischen Bräuche am Hof der Diamantenen Sultane richtet.

777 v.d.O. (17 v.BF): Schlacht am Gadang, Bosparan unterwirft das Diamantene Sultanat; viele tulamidische Kulte werden in der Folge zerschlagen, die Zwölfgötter-Religion eingeführt.

305 v.d.O. (454 BF): Unter Khariman al-Rik vernichten die Wüstenstämme, die hauptsächlich Rondra und Phex verehren, das Heer der Priester-Kaiserin Amelthona.

Etwa ein tulamidisches Äon nach der Lebenszeit Raschtul al-Scheiks offenbart sich Rastullah am **23. Boron 760 BF in Keft:** 1 Rastullah. Hahmud Dhach'gamin schreibt *Rastullah in Keft*.

3 Rastullah (763 BF): Kaiser Eslam I. erkennt die Unabhängigkeit der Khôm an.

14 Rastullah (774 BF): Novadis erobern Selem, kaiserliche Truppen Keft – bis auf das Feld der Offenbarung. Die neun 'Worthüter' des Rastullah-Glaubens werden hingerichtet.

15 Rastullah: Malkillah ibn Hairadan erobert Unau, befreit Keft, ernannt sich zum Kalifen und macht diesen Titel erblich. Er nimmt alle Rastullah-Gläubigen in den Stamm der Beni Novad, Rastullahs auserwähltes Volk, auf. Seitdem gilt jeder Rechtgläubige als Novadi.

26–54 Rastullah (786–814 BF): Die Kalifen Omar und Mukkarib ergänzen die von Rastullah erlassenen durch zahlreiche weltliche Gesetze, um das Reich regierbar zu machen.

104 Rastullah (864 BF): Mawdli ar-Yerhani schreibt in Unau *Also sprach Rastullah*.

209 Rastullah (969 BF): Mherwed wird Hauptstadt; Umzug der Unauer Rechtsschule nach Mherwed.

249–251 Rastullah (1008–1010 BF): 'Khômkrieg', Religionskrieg Al'Anfas gegen das Kalifat

265 Rastullah (1025 BF): Der mythische Derwisch-Orden offenbart sich im Kampf gegen echsische Monstrositäten im Shadif.

KIRCHE UND KULT

Der novadischen Lehre zufolge gilt Rastullah nicht als junger Gott, sondern als die älteste und höchste Gottheit überhaupt. Die Schöpfungsgeschichte der Novadis schildert ihn als Begründer von Zeit und Welt, als den, „der immer war, vor Anbeginn des Anbeginns“, und beschreibt, wie er die Welt erschaffen hat, „in sieben Tagen voll Arbeit, Erfindungsglück und harter, göttlicher Mühsal.“ Hiernach beschloss Rastullah, sich zur Ruhe zu begeben, um einen Tag lang zu schlafen. Vor seinem Rückzug aus der Welt übergab er die Verwaltung der Schöpfung zwölf Elementarkräften, die er aus der Sonne, dem Sturm und ähnlichem erschaffen hatte. Doch diese Geister waren schwach und frevelhaft. Bald verrieten sie ihren Meister und ließen sich selbst als Götter verehren.

Als Rastullah nach langem Schlaf erwachte, der für Menschen ein Äon, für ihn selbst aber nur einen Tag währte, überschaute er die Lage und fand nur ein Volk, das ihm in seinem abgelegenen Wohnsitz treu geblieben war – die Beni Novad.

BETHÄUSER UND RASTULLAH-DIENST

Da es im Rastullah-Kult keine Priester, Vorbeter oder Schamanen gibt, wie man sie aus den anderen Kulturen Aventuriens kennt, ist das Gebet zu Rastullah ein intimer Moment für jeden Novadi. Männer wie Frauen richten ihre Worte und Gedanken selbst an ihren Herrn, sie bitten ihn um Verzeihung, danken ihm für die Gnade oder bitten ihn um Unter-

stützung. Dabei kann das Gebet gemurmelt werden, aber auch lautes Klagen oder Lobpreisungen sind keine Seltenheit. Daher herrscht in den Andachtsräumen meist ein großes Stimmenwirrwarr. Bei einigen Stämmen ist es aber auch üblich, dass die Männer die frommen Bitten ihrer Frauen abwägen und nach bestem Ermessen im Bethaus selbst vor ihren Gott bringen. In den übrigen Räumen der größeren Bethäuser bieten Mawdliyat Rat, werden Gesprächskreise und Unterricht abgehalten und leben die Wartungs-Sklaven. Eventuell vorhandene Innenhöfe sind zu sorgfältigen Miniaturansichten des Heiligen Feldes der Offenbarung gestaltet, der Sand hierzu stammt von Pilgerreisen nach Keft. Feste Gebetsformeln sind nahezu unbekannt, ebenso wie gemeinsame Chorgebete (wie sie im Zwölfgötterkult verbreitet sind).

Die Bethäuser, die in vielen Oasen und in jeder größeren Stadt mit novadischer Bevölkerung zu finden sind, werden von wohlhabenden Gönnern unterhalten. Die Räume sind weiß verputzt, mit Palmen ausgeschmückt und besitzen in der Regel Fenster, die in Richtung Keft zeigen. Hier findet man fast immer ein heiliges Teilbildnis Rastullahs, der niemals in seiner Gesamtheit, die der Mensch nicht begreifen kann, gezeigt wird. So sieht man in einem Bethaus eine goldene, spendend geöffnete Hand, in einem anderen eine mit Edelsteinen besetzte Spirale, die eine Locke von Rastullahs Haupt darstellt. Nur in den Bethäusern der Kalifen darf ein Standbild stehen, welches das Antlitz Rastullahs zeigt. Der Boden der Bethäuser wird – je nach Ausrichtung der Schule und Reichtum der Spender – mit Mosaiken ausgelegt oder mit Teppichen bedeckt. Es ist üblich, sich beim Eintritt die Schuhe auszuziehen und sich die Füße zu waschen (wie übrigens auch in jedem Privathaus).

GEWEIHTE UND WUNDERTÄTIGKEIT

»Für Sterbliche ist ein Äon eine lange Zeit, doch es könnte sich erweisen, dass [RSTL]s bislang wenig bemerktes Eingreifen in die Welt nur Vorbote von da Kommendem ist: Wenn der Weltenbrand an der Zeitengrenze das Erwachen des Giganten beflügelt, so bange man, wie er der Ordnung der Welt gegenüberstehe. Nimmt er beim Erheben das Schwert seines Bruders auf, um am Ende der Welt gegen ihre Verderber zu ziehen? Oder stellt er sich gegen die Mächte Alverans, die ihn einst in die Dritte Sphäre zwangen?«
—aus Am 50. Tor – Von der Problematik weit reichender Prophezeiungen, Kapitel IV: Das Ende der Welt, ca. 550 BF, Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth

Die oftmals vertretene These, dass es bei den Novadis keine Geweihten gibt, würde ein Wüstensohn als verblendete Umkehrung der Wirklichkeit bezeichnen. Zwar ist es richtig, dass der Kult keine Vorbeter oder Priester kennt, dies aber nur deshalb, weil der Novadi keinen Mittelsmann zwischen sich und seinem Gott benötigt. Ein jeder Gläubige sieht sich als berufen – und wenn man so will als 'geweiht' –, die Lehren seines Gottes in die Welt zu tragen. Allerdings ist den meisten Novadis an der Bekehrung einzelner, womöglich mittelloser Aventurier kaum gelegen. Denn es geht ihnen nicht darum, nur ungläubige Seelen für ihren Gott zu gewinnen. Wenn der Novadi davon

WUNDER RASTULLAHS

– EIN BEISPIEL FÜR DEN SPIELLEITER

Der fromme Abled al-Keskus hat sich in der Wüste verirrt und ist dem Verdursten nahe. Als er Rastullah um ein Wunder bittet, geschieht zunächst gar nichts, doch dann erblickt Abled einige Vögel am Horizont. Keine Geier, wie er zunächst befürchtet hat, sondern Tauben – eine Vogelart, die regelmäßig trinken muss. Den Tieren folgend erreicht er schließlich eine Wasserstelle. Als gläubiger Mensch dankt er Rastullah für seine Errettung, während ein anderer vielleicht von Zufall reden würde.

DIE NEUN FRAUEN RASTULLAHS

Eine bedeutende Rolle spielen die neun Frauen Rastullahs, auch wenn sie in der göttlichen Offenbarung nicht erwähnt wurden. Sie sind vielerorts Volksgut, werden aber von vielen Mawdliyat für rechtens befunden. Zuweilen werden die Frauen Rastullahs als Mittlerinnen angerufen.

Die Aufzählungen der Frauen unterscheiden sich erheblich. In der am weitesten verbreitetsten Fassung steht *Hellah* für Misslaunigkeit und Grimm, *Orhima* ist die ehrbare und gerechte Richterin, die erfindungsreiche *Shimja* sendet den Gläubigen gute Einfälle, *Rhondara* ist wild, ungestüm und war einst eine tapfere Kriegerin aus dem Sultanat Nebachot. *Heschinja* wird als kluge Zauberin angerufen, *Dschella* gilt als wankelmütig, aber frohsinnig, *Marhibo* ist die Hüterin der Vergangenheit, und *Khabla* gilt in ihrem ewigen Kampf gegen die Pferde-Dämonin Rasha als liebestoll und lüstern. Schließlich kennt man *Amm el-Thona*, eine hochmütige Frau, die Rastullah liebte. In anderen Zusammenstellungen wird beispielsweise auch die zauberkräftige und daher unheimliche Nahema erwähnt.

spricht, dass er Rastullahs Reich über die ganze Welt ausdehnen wolle, dann hat er auch immer gleichzeitig die Ausweitung des novadischen Territoriums im Sinn.

Es kann demnach auch jeder Novadi seinen Gott jederzeit um ein Wunder bitten. Dabei ist der Glaube verbreitet, dass der Novadi hierbei desto eher auf die Erfüllung seiner Bitte hoffen darf, je näher er dabei dem Herzen der Khôm ist und je gottgefälliger er sein Leben geführt hat. Als weitere Faktoren gelten die Ausweglosigkeit der Lage, in der sich der Novadi befindet, die Selbstlosigkeit seines Trachtens und die Bescheidenheit seines Bittens.

Rastullahs Wunder (oder: was die Novadis für Wunder halten) zeichnen sich durch eine gewisse Bescheidenheit aus. Die meisten haben – im Gegensatz zur Protzigkeit mancher Zwölfgötter-Wunder – die Eigenart, kaum nachweisbar zu sein, so dass oft nur der Gläubige selbst das Geschehen als wunderbar interpretiert. Der Spielleiter sollte darauf achten, diesen speziellen Charakter der 'Rastullah-Wunder' zu bewahren.

Da die Novadis also fest daran glauben, dass ihr Gott ihnen auch in alltäglichen Fragen Fingerzeige gibt, existiert ein vielfältiges Wahrsagerwesen. Alle Novadis achten auf den Flug bestimmter Vogelarten – vor allem natürlich jener, die durch die Speisegebote ausgezeichnet sind – und versuchen, den Willen des Gottes herauszulesen. Einer der bekanntesten Weissprüche etwa ist: "Wenn der Geier gen Keft fliegt, so bereite alles für den Sohn, wenn der Geier von Keft kommt, so folge dem Willen deines Vaters." Solche Sätze eignen sich natürlich besonders, einen geheimen Sinn darin zu suchen – und ihn nachträglich sogar bestätigt zu sehen.

Die novadische Sterndeuterei ist ebenfalls eng mit dem Rastullah-Glauben verbunden. Die Hauptrolle spielen die acht Planeten und die Sonne, die alle einem der neun Tage eines Gottesnamens zugeordnet sind. Auch mit den neun Frauen Rastullahs bestehen deutliche Querverbindungen. Besonders beliebt ist auch das Lesen in den Schlieren auf dem Boden eines Dattelweinbechers, so man etwas über den Trinkenden herausfinden will. Genauso vertritt man die Ansicht, dass das Leben eines Menschen in den Adern seines Augapfels vorgezeichnet ist.

VON DEN 99 GESETZEN

»Ihr Ungläubigen versteht den Sinn und den Zweck der Gesetze des All-Einen nicht. Wie auch, seid ihr doch gewohnt, die Gesetze von vielen Göttern zu achten. Obwohl ihr glaubt, dass die neunundneunzig Gesetze des

All-Einen sich widersprechen, ahnt ihr nicht, dass dies bei euren Göttern viel schlimmer ist. Was macht ihr denn, wenn euch ein Praios-Priester sagt, ihr sollt die Magie meiden, ein Geweihter der Hesinde aber sie gutheißt? Rastullah ist nur einer und er widerspricht sich nicht. Ihr haltet immer dagegen, dass auch unsere Gesetze nicht eindeutig sind. Doch dies ist nicht so. Denn wie kann sich der All-Eine denn irren? Nur wir Menschen können das, sind wir doch keine Götter. An uns liegt es herauszufinden, was die wahre Bedeutung der Worte Rastullahs ist. Seine Worte waren die Worte eines Gottes, und wie können wir es wagen, zu sagen, dass wir sie sofort verstehen würden?

Jeder gute Novadi versucht die Wahrheit der Worte herauszufinden. Die Rechtsschulen streiten schon lange darüber, doch sind sie sich wenigstens in

einer Sache einig: Es gibt nur eine einzige rastullahgefallige Wahrheit.»
—Rashim ibn Shafir, ein rechtgläubiger Beni Shadif im Gespräch mit seinem Freund Xaron aus Punin

Für den Rechtgläubigen ist es kaum möglich, stets und immer alle 99 Gesetze einzuhalten. Da er nicht immer genau wissen kann, wann er gegen welches Gesetz verstoßen hat und wie stark sein möglicherweise begangener Frevel gewesen ist, ist sein ganzes Leben durchwoben vom Ersuchen nach Vergebung durch den All-Einen.

Neben ihrer schieren Fülle sind viele Gesetze auch aus anderen Gründen für den modernen Novadi schwer zu befolgen: Das Ideal der Gesetzgebung ist der freie Nomade der Wüste, auf den die An-

Ein Leitfaden durch die Gesetze

Auch hier werden wir keine vollständige Aufzählung aller 99 Gebote präsentieren, denn die Möglichkeit, dass Sie, Meister und Spieler, für Ihre Abenteuer und die Darstellung Ihres Novadis die Gebote ausformulieren, soll weiterhin offen gehalten werden. Im folgenden seien einige Beispiele der novadischen Gesetze aufgeführt, die Ihnen als Grundlage für das Ersinnen weiterer dienen mögen. Es handelt sich bei diesen um die bislang in offiziellen Abenteuern oder Hintergrundbänden publizierten, so dass mit nachfolgender Auflistung der Möglichkeit von Widersprüchen vorgebeugt werden soll.

Im ersten bis zehnten Gesetz wird der besondere Kalender der Rastullah-Gläubigen niedergelegt, mit der neuntägigen Woche (Gottesnamen genannt), und der Einführung der fünf Rastullahellahs, um die 365 Tage des Jahres abzudecken.

1. Der Gottgefällige zählt getreulich die Tage, damit er gewiss die sieben vom achten und neunten zu trennen versteht.
2. Der Gottgefällige schafft mit Fleiß an jedem der sieben Tage.
3. Der Gottgefällige erinnert sich des großen Frevels am achten Tag. Zorn und Trauer erfüllen ihn ganz und hindern ihn an Arbeit und Essen. Der Gottgefällige nimmt nur Wasser, auch Wein, aber nur in Maßen, zu sich und übt sich in Enthaltsamkeit.
4. Der Gottgefällige erinnert sich der großen Freude am neunten Tag. Er feiert ihn voll stiller Zufriedenheit.

Das 14. bis 20. Gesetz sind die berühmten und zum Teil belächelten Nahrungsvorschriften, an denen sich vor allem die Geister der Novadis selbst scheiden.

14. Der Gottgefällige speist nichts, was mehr als sechs Beine hat.
15. Der Gottgefällige speist nichts, was vier, fünf oder sechs Beine und auch Flügel hat.
16. Der Gottgefällige speist nichts, was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser lebt.
17. Der Gottgefällige speist keine Nebelkrähe und keine Sandkrähe, auch die Rohrdommel nicht, den Lämmer- und den Bartgeier, die Fledermaus und den Sturzpelikan.
18. Der Gottgefällige speist keine gefiederten Wesen, die gespaltene Hufe haben.
19. Der Gottgefällige speist nicht vom eigenen Pferd, Kamel oder Maul-

tier und nicht vom Pferd oder einem anderen Reittier des Freundes oder Vaters.

20. Der Gottgefällige speist nicht vom Maulwurf, auch nicht von der gelbpelzigen Art, die im Khoram-Gebirge haust.

24. Der Gottgefällige speist nicht vom Geschirr, das von einem Ungläubigen berührt wurde.

Nun folgen fast zwei Dutzend Gesetze zu Charakter und Verhalten der Gläubigen.

41. Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder gar in Frage gestellt wurde.

42. Der Gottgefällige gibt seinem Zorn freie Bahn, wenn die Ehre eines Freundes, seines Vaters, seines Sohnes, seines Pferdes oder seiner Frau oder Tochter, abgeschnitten, gekränkt oder in Frage gestellt wurde.

Das 50. bis 55. Gesetz befehlen die Mehrung von Rastullahs Ruhm und Macht. Ab dem 62. Gesetz wird der Umgang mit Ungläubigen geregelt, insbesondere der Umgang mit ungläubigen Frauen sowie der Umgang mit dem verhassten Echsenvolk. Hierbei wird offenbar direkter Bezug auf die Anhänger Pyrdacors genommen, mit denen das Volk der Novadis heute wieder im verdeckten Krieg steht.

62. Der Gottgefällige meidet die Frauen und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke – sofern sie nicht in den Ehebund mit ihm getreten sind.
67. Der Gottgefällige meidet die Anhänger der Gott-Echse und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke.
68. Der Gottgefällige meidet die Frauen, welche die Gott-Echse verehren; sie seien ihm ein besonderes Gräu.

Ab dem 77. Gesetz widmet sich die Offenbarung fast ausschließlich der körperlichen und geistigen Ertüchtigung des Novadis, wie etwa durch den Ringkampf (80. bis 83. Gesetz), das Gebet und das Meiden "jeder schändlichen Magie" als Werk der Echsen-götter (92. und 93. Gesetz; wobei sie starken Interpretationsfreiraum lassen, was *expressis verbis* schändliche Magie ist. Interessanterweise wird hier auch von Echsen-göttern im Plural gesprochen, während im 67. und 68. Gesetz nur von der 'Gott-Echse' die Rede ist).

Die Gebote Rastullahs enden mit der letzten Ermahnung:

99. Der Gottgefällige trägt stets ein jedes der 99 Gesetze im Geiste.



weisungen mit ihrer strikten Geschlechterteilung auch zugeschnitten sind. Frauen ehren Rastullah ebenso ehrfürchtig wie die Männer, doch tun sie dies im Kreis der Familie und bei der Erziehung der Mädchen, während die Männer den Glauben offensiv nach außen tragen, die Jungen früh in den Geheimnissen des Glaubens unterweisen und stets das letzte Wort bei der Auslegung der Gesetze haben. Bei der zunehmenden Urbanisierung und den verstärkten Kontakten mit Ungläubigen wird es aber immer schwerer, das jeweils passende Gesetz und die richtige Auslegung zu finden. Eigens zu diesem Zweck wurden in der Vergangenheit die großen Rechtsschulen (s.u.) gegründet. Hinzu kommt, dass manch ein Gesetz reichlich vage formuliert ist. Solche uneindeutigen Anweisungen beschäftigen die Novadis fast seit den Keft-Tagen und drohen das Volk immer wieder zu spalten. So führt beispielsweise das 16. Gesetz ("Der Gottgefällige speist nichts, was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser lebt.") zu oftmals erbittertem Streit – nicht nur zwischen Gläubigen, sondern auch zwischen den Mawdliyat. Heute sind drei Auslegungen der Anweisung verbreitet: Ein Teil der Novadis ist der Überzeugung, Rastullah habe ihnen den Genuss aller drei Gruppen von Kreaturen verboten: Sie meiden den Verzehr fast aller Echsen und Schlangen ("Schuppenhaut"), aller Hasentiere, Esel, Maultiere etc. ("lange Ohren") und aller Wassertiere ("und was im Wasser lebt"). Eine andere Glaubensrichtung speist keine Tiere mit langen Ohren und Schuppen (die Beschreibung trifft nur auf eine einzige Tierart zu, ein hochgiftiges Khôm-Gürteltier) und keine Wasserbewohner. Die meisten Anhänger aber hat die Auslegung der Unauer Schule gewonnen, die davon ausgeht, dass Rastullah den Verzehr einer Kreatur verboten hat, die Schuppen und lange Ohren trägt und im Wasser lebt. Ein solches Wesen wurde jedoch bis heute nicht entdeckt.

Obleich die 99 Gesetze, die den Großteil von Rastullahs Offenbarung an jenem schicksalhaften Tag ausmachten, die Basis der Religion sind, enthält das heilige Buch *Rastullah in Keft* keine Angaben über diese. Die ersten schriftlichen Niederlegungen wurden erst Jahre später gemacht, was bei einem Nomadenvolk nicht erstaunlich ist. Das Buch, das heute größtenteils als verbindlich angesehen wird, *Also sprach Rastullah*, wurde erst 863 BF vom Ersten Mawdli ar Yêrhani in Unau diktiert und auch als erstes in den 19 Geheiligten Glyphen geschrieben, die heute im Kalifat, in Rashdul und in Fasar anstelle der Kusliker Zeichen und denen des Tulamidyâ verwendet werden.

Was nur wenige wissen und die meisten Novadis nicht glauben würden: Die 99 Gesetze an sich sind ob ihrer späten Überlieferung 104 Jahre nach der Offenbarung angreifbar. Angeregt durch die Schrift des ar-Yêrhani erschienen bald mehrere zum Teil beträchtlich abweichende Gesetzessammlungen, die seitdem weitgehend in Vergessenheit geraten sind. Erwähnt seien hier der *Al'Manach der 99 Gottesworte*, wie die Frommen von Kîreh sie bewahrt haben, das *Ketab el-Kalimât*,

welches 107 Gesetze verzeichnet, das *Nehamanameh*, das Rastullahs Erscheinen und die Gesetze aus der Sicht einer fiktiven Augenzeugin beschreibt, sowie *Die 13 Gebote*, das die Worte des All-Einen in einfachen Regeln zusammenfasst. Daneben gibt es Teil-Sammlungen, die jeweils – gestützt auf die Familientradition der Nachkommen eines Gläubigen der ersten Stunde – einige Gesetze nennen, aber keine Vollständigkeit beanspruchen.

Weitaus bekannter sind die zahllosen Kommentare, vergleichenden Betrachtungen und Kommentare zu den Kommentaren von ar-Yêrhani bis heute.

VERHÄLTNIS ZUM ZWÖLFGÖTTERKULT

Eine weitere Streitfrage dreht sich um das *Verhältnis zum Zwölfgötterglauben*: Wie kommt es, dass Geweihte der Zwölfe offensichtlich Wunder wirken können? Die Schule von Keft leugnet übernatürliche Kräfte von Geweihten oder tut sie als Magie und Echsenwerk ab. Anders die Kharmatheorie des Abdul al-Mazar: Die minderen Götter, die Rastullah vor seinem Schlaf erschaffen habe, hätten ihn verleugnet, um sich an seiner Stelle verehren zu lassen. Spätestens seit Rastullahs Erwachen – Seiner Offenbarung – gebühre die göttliche Macht wieder ganz allein ihm; den niederen Göttern werde er sie bald entziehen. Die göttliche Macht, mit der die Geweihten der Zwölfe ihre Wunder wirken, sei also unrechtmäßig erworben, und Menschen, die davon profitieren, drohen schreckliche Strafen.

Selbst diejenigen Schulen, welche die Existenz der Zwölfe anerkennen und sie vielleicht sogar als treue Diener Rastullahs verehren, lehnen die Zwölfgötter-Religion ab, weil diese nicht Rastullah als Schöpfer anerkennt. In den Randgebieten des Kalifats gibt es einige Tempel für die zwölfgöttergläubigen Untertanen. Missionierende Kirchen (z.B. Praios, Travia) und öffentliche Religionsausübung (z.B. Peraine-Prozessionen um die Felder) sind aber im Allgemeinen verboten. In Unau werden 'Ungläubige' erst seit dem Umzug des Kalifen (und einhergehend damit der Emissäre fremder Staaten) gerade eben so geduldet, und wer sich nach Keft verirrt, erwähnt besser gar nicht, dass er kein Novadi ist. Umgekehrt sieht es ähnlich aus: Nur wenige Städte in zwölfgöttlichen Ländern erlauben Bethäuser in ihren Mauern. Der Rastullah-Glaube gilt als ketzerisch und wird vielfach angefeindet. Allein der politischen Macht des Kalifats ist es zu verdanken, dass es nicht häufiger zu tätlichen Übergriffen kommt.

Dem *Namenlosen* kommt bei den Novadis keine gesonderte Bedeutung zu. Sie sehen ihn als einen der alten, niederen Götzen, die von den Menschen verehrt wurden, als Rastullah noch im Schlaf lag. Da er keinen Namen trägt, hält sich die Legende, der Namenlose habe einst unauslöschbare Schande über sich gebracht.

RECHTSSCHULEN UND MAWDLIYAT

Die Auslegung der 99 Gesetze und zahlreicher anderer Gebots- und Regelsammlungen führt regelmäßig zu Streit zwischen den Gelehrten. Im Laufe der Jahre haben sich daher verschiedene Schulen der Rechtsauslegung gebildet, die man nach ihrem Ursprungsort unterscheidet:

DIE SCHULE VON KEFT

»Und fragt ihr, weshalb uns der Herr Rastullah seine Gesetze gab? Er tat es, um uns abzugrenzen von jenem unwürdigen Gewimmel der Gottlosen und Ungläubigen, die vor Geistern und Dämonen auf dem Bauche liegen und den Dreck des Bodens schlucken. All ihr Gerede von zwölf Göttern und urzeitigen Götterkämpfen ist wie das Stammeln des Wahnsinnigen, der die Schwingen der Wüstenfledermaus spürt – denn außer dem Herrn

Rastullah gibt es keinerlei Götter, sondern alles ist Dämonengezücht und Menschengespinnst. Wir sind die Beni Novad und dienen dem Herrn der Schöpfung, der uns zu seinen Dienern erwählte, um all jene zu strafen, die seinen Willen missachten und seine Herrschaft leugnen. Wenn wir nach seinen Gesetzen leben, wie er sie uns wörtlich übermittelte, wird uns zuteil werden der Sieg über die Gottlosen, wenn wir aber jenen Sündhaften folgen, die Anpassung und Überarbeitung der göttlichen Offenbarung predigen, wird uns der Herr Rastullah davonweisen von seiner Schöpfung wie der Sturm hinwegfegt den Grünen Heukäfer.

Deshalb wisset: Als der Herr Rastullah seine Gesetze formulierte, gab er bei jedem Wort seine göttliche Gnade hinzu, auf dass es in seiner göttlichen Gewalt nicht den Menschen zerschmetterte.

So wisset denn auch, dass man diese Gesetze wörtlich zu befolgen hat und keine Aufweichung durch Menschengestirne zulassen darf. Denn bleiben wir

streng zu uns und unseren Pferden, unseren Sklaven, unserem Vieh und unseren Frauen, so wird uns der Herr die Ungläubigen ausliefern, auf dass wir sie hinabschicken in die Niederhöhlen – dort aber wird man sie verbrennen, erwürgen, neunteilen, schinden ...»

—Marwan al-Hendj, langjähriger Wortführer der Kefter Schule

Die Kefter Schule, von der die Wüstenstämme sich leiten lassen, legt die 99 Gesetze streng bis fanatisch aus. „Was nicht erlaubt ist, ist verboten“ – jeder noch so kleine Fehltritt könnte Rastullahs Zorn erregen. Direkten Einfluss am Kalifenhof hat sie nicht, indirekt über ihre zahlreichen Anhänger aber sehr wohl. Gerade nach den Ereignissen von 1026 BF zu Keft, die hier ganz ohne Zweifel als machtvollste Demonstration des All-Einen gegen die Feinde der Beni Novad ausgelegt werden, gewinnt diese Schule in vielen Oasen, aber auch im Shadif und den Sultanaten Arratistan und Chababistan, wieder an Bedeutung.

DIE SCHULE VON UNAU

Die Unauer Schule (die seit Kalif Chamallah in Mherwed untergebracht ist) sucht als feste Säule des Kalifats stets nach Auslegungen, die den Machtanspruch des Kalifen untermauern, eine Ausdehnung des Reiches legitimieren, die Verwaltung erleichtern und die Untertanen – auch die zwölfgöttergläubigen – ruhig halten. Zu diesem Zweck werden alle möglichen religiösen Texte herangezogen, wo nötig sogar solche des Zwölfgötterglaubens. Sie rückt Rastullah in die Nähe von Los und erklärt die Zwölfgötter zu niederen, von Rastullah geschaffenen und ihm dienenden Elementarwesen. Die Gesetze werden großzügig ausgelegt, z.B. hat man in Unau entschieden, dass man Ungläubigen direkt ins Gesicht blicken darf, wenn auch mit der nötigen Mimik: 'Strafend blicken wie ein Novadi' ist zum geflügelten Wort geworden.

DIE SCHULE VON FASAR

»Ist es nicht offenbar, dass Rastullah Seine Hand über das ganze Volk der Tulamiden hält? Hat Er nicht bereits die meisten seiner Glieder unter der Führung der Kalifen versammelt? So lehre ich euch: Schon vor Äonen lebte Rastullah unter den Menschen und schützte die Beni Tulam vor allen Feinden. Hat Er damals nicht den gebirgigen Schutzwall aufgeschüttet, der Seinen Namen trägt? Hat Er nicht Seine Söhne hinabgeführt in das Tal des Mhanadi, auf dass sie gut leben könnten? Als alles wohlgeraten war, legte Er sich hin und verließ Seinen stofflichen Körper, um Seinen Geist über alle Beni Tulam zu ergießen. Und schützte Er nicht weiterhin Sein Volk? Hat Er nicht Seinen eigenen Sohn Bastrabun geschickt, die Echsen zu zerschmettern? Doch zuvor hatte Er verheißen, in Stunden der Not werde Er zurückkommen. Und ist er nicht einem Stamm der Beni Tulam erschienen, angetan mit Seiner ganzen göttlichen Würde? Hat Er Seine Verheißung nicht eingehalten? So sage ich euch: Der Tag der göttlichen Herrschaft auf Dere wird anbrechen, wenn alle Tulamiden vereint sind in einem Reiche und alle Eindringlinge zurückgeworfen in das Meer, aus dem sie kamen – dies ist die einzige Aufgabe dessen, der sich Kalif nennt, denn Herrscher ist allein Rastullah!«

—der Fasarer Prophet Aytan, um 1005 BF

Da Rastullah die Beni Novad erwählte, geht die Fasarer Schule davon aus, dass dieser Stamm schon damals rastullahgefällig lebte; wo die 99 Gesetze keine Auskunft geben, richtet man sich daher nach der Tradition der Wüstenstämme. Einige Gottheiten, die damals (vermutlich) in der Khôm verehrt wurden, gelten als Diener Rastullahs, insbesondere Rondra als Vornehmste unter den neun Frauen.

DIE SCHULE VON SELEM

»Nun mag es vielleicht stimmen, dass dieser Rastullah einst die Welt er-

schuf. Wer kann das wissen, schließlich ist das lange her und es gibt keine Unterlagen. Dass er sich dann aber zurückzog stimmt sicher, denn es ist keine Ordnung mehr in der Welt. So konnte es auch geschehen, dass einige Dämonen die Welt betraten und sich als Götter verehren ließen ... Das heißt, vielleicht haben die Menschen sie auch gerufen, oder die Elfen – wer weiß? Ich vermute, dass schließlich ein hohes Wesen in unsere Sphäre kam, kein ordentliches Volk mehr fand und keinen Platz bei den anderen Göttern und sich deshalb zum Eingott erklärte – ja, genau, damals in diesem Wüstenest Keft. Ob man Rastullahs Gesetze halten soll? Nun, da bin ich entschieden dafür: Wenn man sich anschaut, wie sich seine Jünger über die halbe Welt ausgedehnt haben – das macht einen schon betroffen. Also muss er wohl sehr mächtig sein, und wenn er Freude hat, Gesetze zu erlassen ... Das machen die Fürsten anderswo auch immer gern.«

—Abudar ibn Dhersa, Mawdli zu Selem

Die Selemer Schule ist nur ein loser Gesprächskreis einiger weniger Gelehrter und unter Novadis synonym mit 'verrückt' und 'ketzerisch'. Die Selemer Mawdliyat bemühen sich, Rastullahs Anweisungen *sinngemäß* zu befolgen, was ihrer Meinung nach den Gott freundlicher stimmen sollte als wortgetreue Befolgung von Gesetzen, die durch die Überlieferung verfälscht sein dürften. Um die ursprünglichen Aussagen so gut wie möglich zu rekonstruieren vergleichen sie alle greifbaren Texte und Erzählungen.

DIE SCHULE VON RASHDUL

Die neueste ist die Schule von Rashdul. 'Rastullah' ist ihr zufolge nur ein Synonym für den obersten Elementarherrscher, nämlich den der Zauberei. Er wurde von den neidischen Himmlischen angegriffen und ging in der materiellen Welt auf, die nun von seinen sechs Geschwistern mäßig und von den Zwölfen noch schlechter gelenkt wird. Seine Rückkehr in Keft war nur ein erster Traum, das jüngste Wunder von Keft – ein Hagelschlag aus einem schwarzen Zelt am Himmel, der anrückende Echsenkrieger zurückschlug, ein weiterer (und spätestens damit verlässt die Schule jeglichen gemeinsamen Grund); zurückkehren wird er, wenn sich die Zeitalter gewandelt haben werden, wenn seine beiden Söhne, die nach seinem scheinbaren Tod um sein Erbe kämpften, einander besiegt haben und in seiner einstigen Zitadelle wieder Frieden herrscht.

Die Schule mischt Legenden über den Giganten Raschtul und Madas Frevel mit den Prophezeiungen des Nostria Thamos über die Brüder Rohal und Borbarad. Sultan Hasrabal, der an der Schließung des Sphärenrisses über der Gorischen Wüste beteiligt war, gilt als derjenige, der die Rückkehr Rastullahs ermöglichen oder herbeiführen wird, indem er möglichst viel von der verstreuten magischen Kraft sammelt.

Für den einfachen Novadi ist diese Lehre mehr ketzerisch als überzeugend, zumal sie die 99 Gesetze praktisch ignoriert. Sie besitzt aber eine gewisse Attraktivität für tulamidische Zauberer, da sie viele kosmische Rätsel in einem einfachen Gedankengebäude beantwortet.

MAWDLIYAT

Zur rechten Auslegung der Gesetze auf das alltägliche Leben bieten die Mawdliyat Anweisungen für den Rechtgläubigen, der oftmals des Lesens unkundig ist. Hat der Novadi etwas Wichtiges oder Fragwürdiges vor, möchte er etwa seinen Sohn in eine Kriegerschule geben, ein neues Geschäft eröffnen oder die Einladung eines Ungläubigen zum Abendessen annehmen, so sucht er vorher einen Mawdli auf und lässt sich darüber beraten, ob das Vorhaben gesetzeskonform ist und was es zu beachten gilt. Dies – und nicht etwa eine priesterliche Funktion – ist auch der Grund, warum bei Hochzeiten meist ein Mawdli anwesend ist.

Die meisten Mawdliyat kennen auch die weltlichen Gesetze, vom

Steuerrecht bis zur Wasserverteilung, beraten die Gläubigen auch in dieser Hinsicht und stehen ihnen nötigenfalls vor dem Gericht bei. Sie arbeiten als Schreiber, bezeugen und beglaubigen Verträge oder werden von Emir, Bey, Sultan oder Scheich als Richter eingesetzt. Selbstverständlich wird ein Rechtsgelehrter für seine Dienste bezahlt. Oft geschieht es aber auch, dass ein Novadi irgendetwas tut, das ihm erst im Nachhinein fragwürdig vorkommt, oder das gar einen eindeutigen Verstoß gegen eins der 99 Gesetze darstellt. In diesem Fall wird er einen Mawdli aufsuchen, um sich ein Rechtsgutachten zur Verteidigung erstellen zu lassen. Besonders Mawdliyat der Unauer Schule sind bewandert darin, Gesetzeslücken zu finden, oder den Verstoß gegen ein Gesetz damit zu rechtfertigen, dass dies notwendig war, um neun andere Gesetze einzuhalten. (Mawdliyat der Keftler Schule raten im Gegensatz dazu häufig den Missetätern, ihre Schuld durch eine Pilgerreise, mühevollen Questen oder die Bekehrung Ungläubiger abzutragen.) Manche Gläubige finden es jedoch ausreichend, ihre Rechtsgutachten auswendig zu lernen oder in schriftlicher Form bei sich zu tragen und später mit sich bestatten zu lassen. Und manche schicken einen Vertreter nach Keft, der dort für sie sprechen soll.

Neuerdings versuchen einige Mawdliyat, juristische Akademien der zwölfgöttlichen Staaten zu besuchen. Zum einen, um Gläubigen bei Rechtsstreitigkeiten im Ausland behilflich sein zu können, zum andern wegen des Göttlichen Rechts (Erlasse der Zwölfe, die Rastullah dienen). Bisher wurden in Vinsalt, Methumis, Punin und Gareth alle solchen Anwärter abgewiesen. Aber in den kommenden Jahren werden sicherlich noch einige junge Rechtsgelehrte aufbrechen, um es wieder zu versuchen.

HEILIGE MÄNNER

Diese Eremiten sind weltentrückte Asketen, selbst für einen gewöhnlichen Novadi kaum ansprechbar und für Ungläubige natürlich absolut unzugänglich. Sie leben in Oasen und kargen Schluchten und versuchen Tag für Tag mit allen 99 Gesetzen in Einklang zu stehen. Von solchen Einsiedlern sind in den Erzählungen der Novadis bedenkenswerte Wundertaten überliefert. Sie gelten als Heilige Männer und genießen tiefe Verehrung beim Volk. Meditation, Schattenkampf und das Rezitieren der 99 Gesetze sind die wichtigsten Tätigkeiten in ihrem Leben, und so gelten sie allen Rechtgläubigen als von Rastullah erleuchtete Vorbilder.

Die Heiligen Männer werden üblicherweise am Fünften Rastullahellah besucht und in ritualisierter Form um Rat gefragt. Die Fragen werden eingeleitet mit "Meister, oh sage uns ..." – der Heilige Mann antwortet ebenso formell: "Höret meine unbedeutenden Worte ..." Um das Bemühen der Einsiedler um Abgeschiedenheit nicht zu nichte zu machen, scheuen Novadis, diese Männer auch zu anderen Zeiten aufzusuchen. Es ist jedoch üblich, dass die Frauen des nächsten Stammes Nahrung und zuweilen auch Kleidung in der Nähe des Wohnortes des Heiligen Mannes deponieren.

DIE GOTTFÄHIGE PILGERFAHRT

Es gibt für den Novadi nur ein Pilgerziel, und dieses ist selbstredend das Heilige Feld der Offenbarung zu Keft. Da die Pilgerfahrt jedoch in keinem der 99 Gesetze verankert ist, streiten sich die Schulen über die Anzahl der Wallfahrten, die jeder wahrhaftige Rechtsgläubige un-

ternehmen muss. Während sich Rashdul mit einer, Fasar mit drei und Unau mit neun begnügt, besteht die Schule von Keft darauf, dass jeder Novadi 99 mal die Reise gehen muss. Diese Ansicht kann freilich nur jemand entwickeln, der wenige hundert Schritt vom Ort der Gotteserscheinung entfernt wohnt. Generell aber gilt, dass man umso öfter pilgert, desto frevelhafter man lebt – oder zu leben meint. Denn nach schwerwiegenden Verfehlungen ist es üblich, nach Keft zu pilgern, um dort auf dem Feld der Offenbarung vor Rastullah zu treten, die Verteidigungsrede zu halten und ihn um ein mildes Urteil zu bitten. Zum Gedenken an die Pilgerfahrt füllt der Novadi einen kleinen Lederbeutel mit Keftler Sand, den er fortan als Talisman um seinen Hals trägt.

Während des oft lang andauernden Zuges durch Gebirge, Steppe und Wüste sind die Reisenden nicht mehr oder weniger religiös als sonst. Entweder ist man Rastullah nahe – oder

man ist es eben nicht. Nur wenige novadische Gemeinschaften erlauben auch den Frauen, mit ihren Gatten, Vätern, Onkeln oder Brüdern nach Keft zu reisen. Anders als viele Kulte der Zwölfgötter kennen die Novadis dabei kaum spezielle Pilgerkleidung. Da das ganze Leben Dienst an Rastullah ist, wird der Alltags-

kaftan folglich auch zum Pilgergewand, das demnach einmal prächtiger, einmal schlichter ausfällt. Die Pilgerzüge erinnern naturgemäß stets an Handelskarawanen, und tatsächlich wird häufig das Spirituelle mit dem Weltlichen verbunden.

Der Tag der Ankunft in Keft ist von besonderer Bedeutung: Vor Sonnenaufgang wird etwas leichte Kost und reichlich Wasser zu sich genommen, dann bis zum Sonnenuntergang nichts mehr. Jeder Pilger trägt einen weißen Stein, den er zuvor auf der Reise sorgfältig ausgesucht hat, auf das Feld, und legt ihn dort auf einen der unzähligen kleine Steintürmchen nieder, die als Sinnbild für das Weiße Zelt Rastullahs stehen. Die

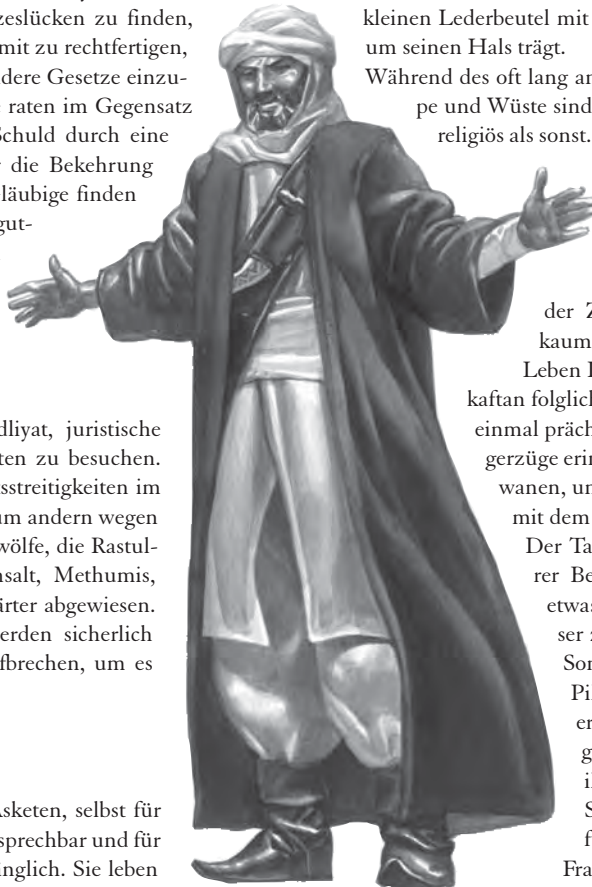
Frauen beten hinter einem weißen Felsen getrennt von den Männern. Es folgen Gebete, Meditation und Repetieren der 99 Gesetze. Einige fanatische Gläubige ritzen sich während des Tages immer mehr Wunden mit ihrem Waqqif in den Leib, aus denen Blut in den weißen Sand tropft – einige sterben daran, und dies ist auch durchaus ihre Intention.

Nach Sonnenuntergang machen sich Erschöpfung, auch Hysterie und selbstverleugnende Demut, breit. Viele Novadis liegen weinend auf dem Boden, andere sind apathisch oder schlicht vor Erschöpfung zusammengebrochen. Wichtig ist dann aber vor allem eines: Wasser!

PERSÖNLICHKEITEN DES RASTULLAH-GLAUBENS

Oberstes Gremium des Glaubens sind die **Neun Mawdliyat von Keft**, alte Weise von Ehrfurcht gebietendem Äußeren. Sie sind nicht nur die obersten Glaubenslehrer im heiligen Keft, sie lassen oftmals auch dem Kalifen selbst Empfehlungen in religiösen Fragen zukommen. Die Gruppe setzt sich aus eigensinnigen Individuen zusammen, die aber alle die strenge Keftler Schule vertreten und – mehr oder weniger direkt – von den neun legendären Wüstenreitern abstammen, die nach Rastullahs Offenbarung hinaus in die Khôm zogen, um die neue Lehre zu verkünden.

Als ihr Sprecher fungierte viele Jahre lang der greise **Marwan al-Hendj** (* 931 BF), Wortführer der Keftler Schule und inzwischen



ältester der neun Mawdliyat. Noch immer klingt aus seiner Stimme die unerschütterliche Erfurcht vor jeder Silbe von Rastullahs Offenbarung und seine vernichtende Verachtung für alle Frevler – mit 'echten' Ungläubigen gibt sich der Hohe Mawdli ohnehin nicht ab. Marwan leitet seine Abstammung direkt von 'Unserem Ersten Mawdli ar-Yerhani' ab, der seit einer Pilgerfahrt in die Khôm verschollen ist.

Schon seit einiger Zeit unterstützt er den Aufstieg des wortgewandten **Raschul Bedi al-Novad** (* 994 BF), der Marwan im Fanatismus bei der Auslegung der 99 Gesetze in nichts nachsteht und den Kampf gegen jedwedes Echsengezücht als heiligste Mission seines Gottes ansieht. Im Kreise der Neun Mawdliyat muss sich Raschul erst noch behaupten, gilt jedoch allgemein als durch den All-Einen mit großer prophetischer Gabe beschenkt, was sich in stärker werdenden Visionen das Reich Rastullahs betreffend niederschlägt.

Als Erster Mawdli des Kalifats und Wortführer der Schule von Unau ist **Shanatir Sheranbil ibn Amullah** (* 963 BF) für seine liberale Auslegung der heiligen Schriften bekannt. Die Mawdliyat in Keft schätzen ihn daher äußerst gering; seine Toleranz den andersgläubigen Untertanen von Malkillah III. gegenüber stößt bei ihnen auf strikte Ablehnung. Raschul Bedi al-Novad hat ihm sogar bereits Verrat an der Sache aller Rechtgläubigen vorgeworfen.

Meist nur als Legende ist **Abu Khomchra** (* 962 BF) bekannt. Hinter dem Titel eines novadischen Mystikers verbirgt sich die charismatische Persönlichkeit eines Mannes, dessen Linie seit Jahrhunderten im Gebirge Wal-el-Khomchra lebt und magisch begabte Kinder aufnimmt. Erst seit kurzem wird offenbar, dass sich hinter diesem Tun der geheime Orden der Derwische verbirgt. Führer dieser geistlichen und kriegerischen Speerspitze des Rastullah-Glaubens ist Abu Khomchra, der nur selten in zivilisierten Gegenden anzutreffen ist. Als seine rechte Hand gilt der

magisch hoch begabte **Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez** (* 969 BF), der sich insbesondere der Bekämpfung aller echsischen Kultur verschrieben hat und hierfür den nicht magischen Zweig des Derwischordens errichtet. **Halim ben Dervez** seinerseits hat nur wenig mit den großen Zielen seines Ordens zu tun. Der etwas extrovertierte, dickliche Derwisch unbestimmbaren Alters trommelt zu jeder Gelegenheit, sei es bei Freudenfesten, im Zeltlager, vor einem Kampf – oder zu später Stunde in einer Herberge. Er ist ein ewiger Wanderer unter dem Großen Zelt, überall kann man ihn finden, nur nicht, wenn man ihn sucht.

Der wandernde Mawdli, der sich selbst nur **Asch'na Gar** (in etwa: 'Der Zurückgelassene') nennt, trägt stets weite, dunkle Gewänder, die bis auf seine hellblauen Augen den gesamten Körper umhüllen, und spricht mit einer für einen Novadi zu hellen Stimme. Er folgt der Keft Schule, obgleich sein religiöses Bewusstsein noch nicht zur Gänze festgelegt ist. **Mawdli Said ben Yali** (* 967 BF) lebt als Teehändler getarnt in Al'Anfa und berät heimlich Sklaven, die ihrem Glauben treu geblieben sind. **Abdrastullah ben Mukkarib** (* 1000 BF), ein junger Eiferer aus Fasar, hat sich in Gareth niedergelassen, sammelt heimlich die Söhne rastullahgläubiger Einwanderer um sich und erfüllt sie mit Hass auf die reichen, ungläubigen Großbürger.

Irgendwo im nördlichen Yaquirbruch oder der Grafschaft Yaquirtal lebt versteckt der Heilige Mann der Rastullah-Gläubigen Almadras, **Tabai ben Ishaq**. Dieser Eremit verließ aufgrund eines 'Fingerzeigs Rastullahs' die Wüste, um in Almada Al'Turachan zu finden, den Ort der Wiederkehr Gottes. Er befürwortet den Kampf gegen die Heiden, wie viel Blut dies auch kosten möge. Und während seine zahlreichen Anhänger ihm treu ergeben sind, lassen die Magnaten Almadras nach dem Aufrührer suchen und setzen ein hohes Kopfgeld aus.

ORDEN UND LAIENBRÜDERSCHAFTEN

Der missionarische Charakter des Rastullah-Glaubens ist Ursprung diverser kriegerischer Orden, sowohl zur 'Inneren Mission' als auch zur Ausbreitung oder Verteidigung des Glaubens:

 Die **Kasimiten** haben ihren Ursprung in Unau, wo der Keftler Mawdli Kasim ben Ilram aus Protest gegen die 'gemäßigte' Unauer Schule ein Bethaus stiftete. Die strenge Auslegung der 99 Gesetze durch die Keftler Schule geht den Kasimiten jedoch nicht weit genug. Sie verschärfen und interpretieren die Gesetze, daraus leiten sie die Ordenslehre her, dass nur derjenige, der aus der Khôm kommt, ein rechtgläubiger Rastullah-Anhänger sein kann und dass nur diejenigen Güter, die aus der Khôm kommen, dem Rechtgläubigen erlaubt seien.

Verbreitung gefunden haben die Kasimiten – abgesehen von der kleinen Gemeinde in Unau – vorwiegend in den Oasen Kireh und Yimiris. Sie sehen sich selbst als Stamm mit gewähltem Stammessultan (*Größe*: mittel; *Wappen*: blaues Fahmentuch mit dem Beginn des Ersten Gesetzes in weißen Unauer Glyphen), der zugleich als religiöser Führer fungiert. Sie behaupten, einer der Urstämme zu sein, die einst die Skrschim vertrieben. Um die Blutlinie nicht zu verwässern, heiraten Kasimiten nur untereinander. Kontakt zu Ungläubigen meiden sie, sogar gegenüber gemäßigten Novadis verhalten sie sich ablehnend. Männer wie Frauen, sogar die kleinsten Kinder, sind immer verschleiert, um sich vor den Einflüssen der Ungläubigen zu schützen.

In den Oasen und Städten wie Mherwed und Unau kommt es gelegentlich zu bewaffneten Auseinandersetzungen zwischen Kasimiten und Ungläubigen, und auch Fälle von Selbstjustiz sollen vorgekommen sein. Dennoch werden die Kasimiten von einigen Mawdliyat als vorbildlich gepriesen, und ihr Einfluss auf die Rechtslehre darf nicht unterschätzt werden. Im Bethaus zu Unau wird der große Schatz der Sekte aufbewahrt, der als Beweis für Rastullahs Gunst gilt: eine Kupferplatte mit Rastullahs Fußabdruck. Die Urschrift des philosophischen Werkes *Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*, die früher ebenfalls hier lagerte, ging bei der Eroberung Unaus durch die alfanfanische Armee in den Besitz des Al'Anfaner Boron-Tempels über.

 Neben den jüngst bekannt gewordenen 'Trommelzaubernern' wird in den Ordensburgen der **Derwische**, vor allem aber in einer Festung in den Amhallassih-Kuppen, ein Zweig von nicht magisch begabten Derwisch-Ordenskriegern aufgebaut. Die Ausbildung dauert 9 Jahre, während derer der Lehrmeister zugleich zum nominalen Vater des Novizen wird.

Das Erscheinungsbild der asketisch lebenden Krieger ist altertümlich. Sie tragen schwarze oder dunkelbraune, mehrschichtige, weite Gewandung mit einem breiten, blutroten, mehrfach um den Körper gewundenen Stoffgürtel sowie einen schwarzen Turban und feste Lederstiefel, jedoch niemals Rüstungen. Haupthaar (zu einem Zopf geflochten) und Bart werden nach Abschluss der Lehrjahre lang getragen. Schüler scheren ihr Haupthaar, während der Bart bereits ungehemmt wachsen darf.

Die Ordenskrieger beherrschen den beidhändigen Khunchomer-Kampf und den Umgang mit Stockwaffen. Ihre Ausbildung ist auf den schlagkräftigen Angriff, nicht aber auf Verteidigung ausgerichtet. Zähigkeit, Ausdauer und Mut, gepaart mit unerschütterlichem Glauben an die Offenbarung des All-Einen, machen die Derwisch-Krieger zu unerschrockenen Streitern. Auch wenn die Derwische bislang die Ziele des Kalifen unterstützt haben, liegen ihre wahren Absichten wohl eher in der Bewachung uralter Anlagen im Wal-el-Khomchra, weshalb nur wichtige Glaubens-Questen (wie die Zurückdrängung der echsischen Kultur) ihre Mitglieder aus dem Inneren der Khôm hinaus in die Welt locken. Mehr zu den Derwischen finden Sie in der Spielhilfe **Wege der Zauberei**.

 Der Begriff **Hadjiin** (Mz. Hadjiinim; tul. für 'Krieger' oder 'Ordenskrieger') bezeichnet eine uralte tulamidische Tradition der Vereinigung aus Gottesdienst und Kriegertum. Man kennt diese gottgeweihten Elitekrieger schon aus den Zeiten des Kampfes gegen die Magiermogule, wo sie durch unglaubliche Selbstdisziplin und einen umfassenden Ehrenkodex zu Ruhm gelangten.

In der heutigen Zeit nimmt man kaum Notiz von ihnen. Die Ordensburgen liegen in der Regel fernab jeglicher Zivilisation, um derischen Verstrickungen zu entgehen, häufig in Gebirgen wie dem Raschtulswall, den Ongalo-Bergen, dem Khorams-Gebirge oder den Eternen. Sogar inmitten der Khôm soll es eine Burg geben.

Die Hadjiinim lassen sich nicht einer Glaubensrichtung zuordnen, fast jede Burg folgt einem anderen Gott – und seien es die alten tumamidischen Götter, Rondra, Feqz oder Famerlor. Von mindestens

einem Orden ist bekannt, dass er nach Rastullahs Offenbarung zu diesem neuen Gott konvertierte. Einige Orden vergingen im Laufe der Zeit, als sie durch falsche Einschätzungen, Machtgier oder Frevel vom Pfad der Tugend abkamen. Allen Orden ist gemein, dass sie sich auf die althergebrachte Tradition der 'Ersten Hadjinim' berufen (diesen legendären Orden gibt es ebenfalls heute noch) und viele Elemente des Ehrenkodex und der Berufung neuer Mitglieder übernommen haben, egal, welchem Glauben sie anhängen.

WIR SIND DAS WUNDER! – DIE KIRCHE VON RUR UND GROR



»Warum die Maraskaner erfolgreich sind, erfolgreicher denn je? Einfache Antwort: Dieses Mal wissen sie, dass sie gewinnen werden. Denn so heißt es bei ihnen: Grors Auge wird Boran erblicken, und er wird preisen die Schönheit der Welt. Danach wird er die 64 Fragen beantworten. Fällt euch auf, von wem überhaupt nicht die Rede ist?«

—Hochgeborene Wilbur Baron Kornplotz von Perlenmeer während des Kriegsrats 29 Hal zu Reichsregentin Emer

RUR UND GROR FÜR DEN EILIGEN LESER

Pantheon: Rur und Gror (keine weiteren Götter)

Schöpfungslehre: Rur erschuf Dere in Form eines Diskus als Geschenk für Gror.

Verbreitung: Maraskan, maraskanische Exilgemeinden (Festum, Khunchom, Al'Anfa) und kleinere Gruppen in anderen Städten.

Weltliche Aufgaben: Unterweisung im Glauben, Seelsorge, Beratung in Dingen des alltäglichen Lebens und religiösen Zweifelsfragen, Weiterentwicklung der Glaubenslehre

Wichtige Tempel: Sinoda, Festum, Khunchom, Al'Anfa

Feiertage: Neujahr und Beginn der Diskusstafette (19. Rondra)

Dogmen: Dualismus aller Dinge, Schönheit Deres, beständige Wiedergeburt

Alveraniare, Heilige, Erwählte: die zwölf Geschwister

Orden und Laienbruderschaften: Gemeinschaft der Eukolizana (nur Maraskan), diverse Sekten, Gemeinschaften des Westens

Heilige Talismane und Artefakte: die Heiligen Rollen

Heiliger Ort: Boran

Sinnbilder: 'Vierfach gesegnet' (für jemanden mit vielen Kindern / Fähigkeiten), 'bruderlos' für alles Unheilige, 'einzigartig' für etwas Gefährliches, Suspektes

Heilige Zahl: 2 und Potenzen davon

Opfergaben: keine

Hierarchie innerhalb des Kultes: stark

Politischer Einfluss: gewaltig bei Gläubigen, sonst: gering

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: gering

Feindbilder: Bruderloses, alles Dämonische

Lehre: Alles ist Schönheit, und wir sind aufgerufen, diese Schönheit zu erkunden.

Ziele der Kirche: "Wir sind die Lernenden", Erforschung der Schönheit und Rätsel Deres. Finden der 64 Fragen des Seins, Kampf gegen das Bruderlose

Jenseitsbild: beständige Wiedergeburt

Weltbild: Der Weltendiskus ist schön und rätselhaft: »Rur denkt nicht einfach.«

Menschenbild: Der Mensch ist Teil von Rurs Geschenk.

Stärkstes Argument: »Alles Derische ist gewollter Teil der Schöpfung Rurs und damit schön!« – »Gror lächelt, wenn er das Geschenk erblickt: Das Bruderlose wird nie siegen.« – »Wir sind das Wunder!«

Lebensinhalte der Gläubigen: Leben, die Schönheit und die Rätsel des Weltendiskus erkunden, um letztlich Gror die 64 Fragen des Seins zu stellen.

Bild des Glaubens in der Bevölkerung: Rurs Handeln und seine Anordnungen an die Geschwister prägen jeden Lebensbereich. Die Priesterschaft gilt als nahezu allwissend, lebensnah und hilfreich, zugleich jedoch unantastbar und geheimnisvoll. Andere Religionen werden zwischen Irrtum, Unverständnis, integrierbarer Offenbarung und gefährlicher Ketzerei eingeordnet.

VOM SEIN DER WELT UND WESEN DER GOTTHEIT

»Die Welt entstand, weil Rur Gror, der ihm und ihr gleichzeitig Schwester und Bruder ist, ein Geschenk zu fertigen beschloss. Hört!«



Was anderes kann das Geschenk eines Weltenschöpfers sein, als etwas von äußerster Schönheit und Vollkommenheit? Die Melodie der Welt kündigt von Rurs Willen, Freude zu bereiten! (...)

Rur gab seinem Geschenk die Form eines Diskus'. Schon seit Jahrtausenden fliegt er durch den Äthrajin auf dem Weg zu Gror. Versteht, Rurs Geschenk ist gleichzeitig eine Waffe gegen das Bruderlose. (...)

Wir kommen, wir gehen und kommen wieder, und wenn nicht die Welt endet, sondern der Weltenflug, wenn Gror das ersehnte Geschenk in Händen halten wird, dann ist die Zeit, jene 64 Fragen zu stellen, die es wert sind, beantwortet zu werden!

—aus einer Rede Milhibethjidas, spätere Hohe Schwester von Tuzak, 1012 BF

Der Rur und Gror-Kult ist der Glaube Maraskans. Seine Götter sind die Zwillinge Rur und Gror. Sie sind gleichzeitig männlich und weiblich, also sowohl Brüder als auch Schwestern. Die von Rur erschaffene Welt ist von dessen Natur geprägt: sie besteht aus Paaren und Gegenpaaren. Im maraskanischen Verständnis sind die Zahl Zwei und ihre Potenzen Ausdruck der Weltenharmonie. Es gibt Wasser und Land, Tag und Nacht, Pflanzen und Tiere, Sterben und Wiedergeburt. Was sich nicht in dieses duale Schema einordnen lässt, was einzeln und allein existiert, gilt zumindest als verdächtig, wenn nicht rundweg als Unheil bringend oder gar als unvereinbar mit Rurs Schöpfung. Der Zweigötterglaube durchdringt alles im Leben der Maraskaner. Er bestimmt die Weltsicht, ist Ausgangspunkt der Wissenschaft und jeder Philosophie, die die Insel jemals hervorbrachte, und liefert das letzte und unbezweifelbar wahre Argument: So hat Rur die Welt geschaffen!

DIE ZWÖLF GESCHWISTER

»Ihr seid die besten Diener, die Rur finden konnte, aber deshalb seid ihr es ja auch!«

—Lobpreisung, mit angehört im Rur-und-Gror-Tempel zu Neu-Jergan.

Da die Zwillingsgötter während des Fluges keinen Einfluss mehr auf die Geschehnisse haben, hat Rur zwölf Geschwister (verschiedene Sekten spekulieren auch über acht oder sechzehn) geschaffen und ihnen unterschiedliche Aufgaben zugeteilt, um über den Diskus zu wachen. Die Gläubigen betrachten sie als eine Art ferner und viel weiserer Verwandter, die wegen ihrer alltäglichen, unendlichen Mühe höchste Achtung und Zuneigung verdienen. Sie werden – respektlos anmutend, jedoch keineswegs so gemeint – als *Bruder Praios* oder *Schwester Hesinde* usw. bezeichnet.

Es existieren die unterschiedlichsten Betrachtungsweisen der Zwölfe. Einige Beispiele:

Praios: Der Wahrhafte sorgt für warmen Sonnenschein und den geordneten Ablauf der Dinge, mag Magie nicht übermäßig, da sie dazu neigt, den geregelten Ablauf von Geschehnissen durcheinander zu bringen.

Rondra: Die Sturmbringende liebt den Kampf: gegen Bruderloses, zwischen Bauer und Käfer, der die Ernte fressen will, oder zwischen List des Taschendiebs und der Wachsamkeit seines Opfers.

Boron: Der Milde beendet das Leben und verhüllt erbarmungsvoll die Erinnerungen, um die Seele frei in ein neues Leben zu entlassen, manchmal mit Tsa in einer Person vereinigt.

Hesinde: Die Ratgebende ist eine kluge, etwas schalkhafte Beraterin, liebt die Magie, grübelt oft über die 64 Fragen des Seins, steht im Verdacht, die Rätsel Deres im Auftrage Rurs jedes Mal dann leicht zu verändern, wenn ihre Lösung kurz bevorsteht.

Tsa: Die Vielgestaltige ist die jüngste Schwester, bringt die Seelen in ihr neues Leben, sorgt für die abwechslungsreiche Form aller Dinge

Phex: Der Nachtrichter gilt als gnadenloser Vertreter der Gerechtig-

MEISTERINFORMATION: WUNDER

Im Rur und Gror-Glauben gilt die Hoffnung auf Wunder als Zweifel an der Vollkommenheit der Welt und an der Weisheit Rurs. Der Schöpferzwilling hat kein Stückwerk erschaffen, das Reparaturen durch Wunder benötigt.

Sicher, im Leben eines Menschen gibt es Dinge, die einem wie ein Wunder erscheinen mögen. Doch sie künden nicht vom spontanen Eingreifen der Götter, sondern bedeuten nur, dass man von vornherein mit mehr Fähigkeiten ausgestattet war, als man ahnte, oder dass irgendein Mensch als Teil ihres Vorhabens eingepplant war. Selbst völlig spektakuläre Ereignisse bedeuten nur, dass die Diener Rurs einen schon lang vorher von Rur an die zwölf Geschwister verkündeten Plan ausführen.

Irdisch gesprochen: 'Wunder' im Rur-und-Gror-Glauben sind reiner Meisterentscheid; feste Mirakel- oder Liturgie-Wirkungen kommen nicht vor.

keit, liebt es, mit seinem Opfer zu spielen, bevor er es niederstreckt.

Peraïne: Die friedliche Schwester ist die Hüterin der zahllosen Insektenscharen und aller Pflanzen, sorgt für Krankheiten und Heilmitteln, gilt als sehr gelassen und umso fürchterlicher, wenn sie in Zorn gerät.

Ingerimm: Der kunstfertige Bruder liebt alle Kunstfertigkeit, sei es die des Schmiedes oder die der turmbauenden Termiten. Gilt neben Praios als der beständigste der Brüder.

Rahja: Die Schöne ist eine rauschhafte Mäzenin der Liebe, soll mit Peraïne und Tsa für die Erfindung des Färbens verantwortlich sein.

HALBGÖTTER UND ENTITÄTEN

Der Rur-und-Gror-Glauben kennt keine Götterkinder. Denn wozu sollten die, die weder sterben noch wiedergeboren werden, während der langen Reise den Weltendiskus mit ihren Nachkommen bevölkern? Götterkinder sind Ausdruck eines Missverständnisses (der Zwölfgötter-Gläubigen) über das Wesen der Diener Rurs. Für einige Sekten ist diese Sicht sehr bedeutsam. In neuerer Zeit hat sich in den befreiten Gebieten eine winzige Gruppe Rur-und-Gror-Gläubiger zusammengefunden, die z.B. davon ausgeht, dass all die Wesen, die als Halbgötter verehrt werden, eigentlich heimtückische Larven des Bruderlosen sind – mit dem Ziel, Seelen zu verderben.

DAS BRUDERLOSE

Das Bruderlose, in anderen Kulturen als der Namenlose gefürchtet, gilt als Ursache alles wirklich Bösen, kurz, allem 'Hässlichen'. Sowohl Dämonen als auch jene, die sie verehren oder gar herbeirufen, gelten als vom Bruderlosen geschickte Dinge, gegen die nur ein Mittel hilft: erbarmungslose Vernichtung. Eine neuere Interpretation sieht den Diskus als die ultimative Waffe gegen das Bruderlose, das um den Diskus herum im Äthrajin (den Niederhöhlen) existiert.

PREISE DIE SCHÖPHEIT!

- GEBETE DER MARASKANER

»Danke, Schwester Peraïne, da haben wir aber tatsächlich tolle Ernte eingefahren dieses Jahr! Welch Überfluss! Und ist nicht allein die Ähre des leiders nicht so ganz üppig gewachsenen Reiskorns schon ein eigenes Kunstwerk? Preise die Schönheit, ehrenwerte Schwester! Ich wünschte, unser Kleiner wäre so geschickt im Umgang mit dem Küchengeschirr wie du mit den Ähren, preise die Schönheit! Kannst du da nicht mal schauen, ob dein Bruder Ingerimm vielleicht einfach ... nun, sowas kann ja vorkommen ..., sozusagen vielleicht vergessen hat, ihm zu zeigen, dass Teller auch anders zu reinigen sind, als durch Fallenlassen? Vielleicht liegt es ja daran,

dass sein Vater 'n halber Garethja war ... Die hören einfach schlechter, wie mein Onkel Alrurik meinte. Aber gut geraten ist er im Großen und Ganzen natürlich dennoch! Preiset die Schönheit!
—gehört in Sinoda

Maraskanische Gebete haben häufig starke Ähnlichkeit mit Familientratsch. Man fordert die zwölf Geschwister nicht direkt auf, einzugreifen. Aber – so der Volksglaube – es mag ja durchaus sein, dass ihnen im Laufe der Jahrtausende die eine oder andere Weisung Rurs entschlüpft ist. Also bittet man nicht, sondern weist auf diese Möglichkeit hin.

MORAL

Dem Zwillingsgötter-Glauben ist das Konzept von Frevel und kirchlicher Strafe fast völlig fremd. Es gilt: Die Götter kann man genauso wenig beleidigen, wie eine Fliege einen Berg oder ein Säugling seine Eltern. Wer die Gaben Rurs verschmäht, bestraft sich selbst, wer sie

DIE KIRCHE DER ZWILLINGE

Die Kirche besteht im Wesentlichen aus *Tempel-* und *Wanderpriestern*, wobei letztere Gruppe die weitaus größere ist. Innerhalb der Tempelpriesterschaft gibt es drei formale Ränge: Novizen, Priester und das dem jeweiligen Tempel vorstehende Paar der Hochgeschwister, die als Hoher Bruder oder Hohe Schwester angesprochen werden und den Tempel nicht verlassen. Die Priesterschaft sieht sich, wie jedes Wesen auf dem Weltendiskus, einem steten Erkenntnisprozess unterworfen.

“Rur denkt nicht einfach”, lautet der Schlüsselsatz: Die Aufgaben der Geweihten beinhalten die Unterweisung im Glauben, Seelsorge, Beratung in vielen Dingen des alltäglichen Lebens, ebenso wie die Beurteilung von Zweifelsfragen des nicht immer einfachen Dualismus und die Weiterentwicklung der Glaubenslehre. All das dient letztlich dem Ziel, die Rätsel Deres und den Willen der Geschwister zu erkennen und die ‘64 Fragen des Seins’ zu finden, die Gror bei der Ankunft des Diskus’ beantworten wird. (Ob Gror nur die Fragen der Rur-und-Gror-Gläubigen oder 64 Fragen aller Wesen des Diskus’ beantworten wird, bleibt auch innerhalb der Priesterschaft umstritten.)

Die Bedeutung der Priesterschaft für die Gläubigen ist immens. Ein Herrscher kann Entscheidungen eines einfachen Priesters ohne weiteres ignorieren, bei Hochgeschwistern ist dies jedoch undenkbar: Deren Wort ist Gesetz.

Bei den vier ‘Tetrarchen’ verschwimmt die Grenze zwischen weltlicher Herrschaft und Geistlichkeit: Die an sich weltlichen Führer (wie Mulziber von Neu-Jergan, das Oberhaupt der Festumer Exilgemeinde) begründen ihre Autorität auf den Heiligen Rollen und dem Rückhalt durch die Priesterschaft. Sie haben freiwillig alle ihre früheren, weltlichen, Machtansprüche auf den maraskanischen Königstitel zugunsten ihrer neuen Aufgabe abgelegt: Des Schutzes aller Rur-und-Gror-Gläubigen, auch mit dem Ziel der vollständigen Rückeroberung Maraskans.

DIE HEILIGEN ROLLEN

»Prophezeiungen sind darin, doch nie ward eine gedeutet vor ihrer Zeit. Nesliha saba Onchabeth aus Khunchom nannte daher die Rollen vor ihrer freudvollen Erleuchtung durch den Sanften Traumbruder: sinnloses Gebrabbel. Ich sage: Darin hatte die Närrin sogar recht. Ich sage: In den Rollen sind keine Prophezeiungen niedergeschrieben. Ich sage: Vieles darin ist bedeutungslos vor seiner Zeit. Doch kommt die Zeit, fügt sich zusammen, was zuvor unpaar. Ich sage: Daran, dass wir diese Prophezeiungen deuten können, erkennen wir, dass ihre Zeit gekommen ist. Denn: Sie sind keine

missbraucht, ebenfalls. Verbotenes Wissen gibt es nicht, denn Rur hat die Welt mit Rätseln gefüllt. Wohl aber gibt es Wissen, das demjenigen, der danach trachtet, Schaden zufügt. Also gebietet die Vernunft als Gabe (und nicht etwa Gebot!) Hesindes, dass derjenige, der Erkenntnis sucht, sich stets fragt, ob das zu Erkundende mit der Schöpfung Rurs in Einklang steht.

Es ist zwar nicht möglich, die Götter zu beleidigen, aber durchaus die Gläubigen. Der so genannte ‘Zorn der Gläubigen’ ist nichts Lenkbares, sondern etwas, das recht unwägbare ausbricht. Was einmal nur mitleidiges Kopfschütteln auslöst, mag das nächste Mal ernste Folgen haben.

Sollte die sanfte Priesterschaft einmal einen Schritt unternehmen, der einer Bestrafung für Frevel durch die Geistlichkeit gleichkommt, so ist dieser von erbarmungsloser Härte. So wurde gleich nach der Invasion Tobriens jeder namentlich bekannte maraskanische Handlanger Dharzjinions (Borbarads) öffentlich zu nicht mehr der Schöpfung Rurs zugehörig erklärt. Das bedeutete eine Gleichstellung der Betroffenen mit den Wesen des Äthrajins, sprich: den Dämonen.

Weissagungen, sie sind Rätsel, die nicht zu jeder Zeit eine Antwort besitzen. Sie sind Proto-Antworten, die auf ihre Frage warten.«

—Zaboron von Andalkan in *Spekulation und Scharlatanerie*, Fragmente

Die Heiligen Rollen der Beni Rurech sind die wichtigste Schrift des Glaubens. Sie galten seit der Priesterkaiserzeit als verschollen und wurden erst 1014 BF wiederentdeckt. Zuvor behalf man sich mit Abschriften. Unterteilt sind die Heiligen Rollen in mehrere hundert ‘Drajsche’ unterschiedlicher Länge. Manche dieser Drajsche in Tulamidya oder Ruuz scheinen sofort verständlich, andere bestehen nur aus Symbolen, Zeichnungen, Berechnungen, sind in anderen Sprachen oder gar Geheimschriften gehalten, oft kommt verschiedenes zusammen. Die Priesterschaft der Zwillinge hat im Laufe der Jahrhunderte Verfahren zur Deutung und Entschlüsselung der Heiligen Rollen entwickelt, kurz Grorithmen genannt, die sie nicht nur auf die offensichtlich verschlüsselten Texte anwenden.

HEILIGE ORTE

Streng genommen gilt ganz Dere als heiliger Ort. Besondere Bedeutung hat jedoch Boran, jene Stadt, die Gror als erste sehen wird, wenn er erfreut den Diskus empfängt. Hieraus resultiert auch eines der mächtigsten Argumente der Priesterschaft und Quelle der Zuversicht der Rur-und-Gror-Gläubigen im Kampf gegen das Bruderlose.

RITEN UND ZEREMONIEN

Der bekannteste religiöse Brauch Maraskans ist die *Diskus-Stafette* zum Jahresbeginn am 19. Rondra. Früher verlief sie zwischen Tuzak und Boran. Die neue Diskus-Stafette beginnt in Sinoda und endet an der Nordgrenze des Shikanydads.

Sehr bedeutsam sind die von den Hochgeschwistern am Anfang und Ende eines Halbjahrs vorgetragenen *Großen Preisungen*, bei denen starke Gefühlsausbrüche die Regel sind. Diese Gebete, die sich durch eine sehr bilderreiche Sprache auszeichnen, sind zum Teil Übersetzungen aus dem Ruuz, zum Teil neueren Ursprungs und Meisterwerke maraskanischer Prosa.

Zu unterschiedlichen Anlässen finden unter Anleitung der Priester weitere kleinere Preisungen statt, die oft Lehr- und Beispielcharakter aufweisen. Der Rur-und-Gror-Glaube zieht jedoch die freie Unterhaltung mit den zwölf Geschwistern vor, “da sich auch Götter nicht

ständig dieselben Vorträge anhören wollen". Weitere religiöse Rituale des alltäglichen Lebens finden Sie auf Seite 25.

ORDEN UND LAIENBÜNDE

Es gab und gibt zahlreiche Sekten im Rur- und Gror-Glauben, von denen jedoch nur wenige langlebig sind. Zu den momentan existenten zählt die Gemeinschaft der *Eukolizana*, deren Angehörige mittlerweile ihr Leben mit einigen Marasken im Dschungel teilen.

Ebenso aktiv ist die in Festum gegründete *Richter-Sekte*, die mit dem Wahlspruch "Der Wahrhafte ist voller List" Praios und Phex als eine Wesenheit verehrt. Bedrohlich scheinen der *Orden des zweiten Fingers Tsas*, eine geheime Gemeinschaft von Meuchlern, und die *Zaboroniten*, ein scheinbar ausgelöschter Bund von Mördern, die alles töteten, das nach ihrem Verständnis 'hässlich' ist.

KIRCHLICHE PERSÖNLICHKEITEN

Darjin und **Otajin** (* um 950 BF) – Hochgeschwister von Sinoda, von den Ansichten der Eukolizana-Sekte beeinflusst. Sie haben die irritierende Angewohnheit, Sätze zu Ende zu führen, die der jeweils andere begonnen hat, oder gar zeitweise im Chor zu sprechen.

Zajida und **Zadisab** (* um 975 BF) – ehemals Hochgeschwister Jergans, Zwillingsschwestern. Mutmaßlicher Aufenthaltsort: der Dschungel Schwarzmaraskans.

Frumojai (* 948 BF) und **Milhibethjida** (* 1004 BF) – ehemals Hochgeschwister Tuzaks. Milhibethjida ('die Kindliche'), wurde im Alter von acht Jahren Hohe Schwester, gilt als Wunderkind des Rur- und Gror-Glaubens, aktivste Kraft im Kampf um Maraskan. Aufenthalt: Asboran, z.Zt. auch im Shikanydad.

Nitor, **Folnor**, **Emirasab** und **Bardojian** (* um 975 BF) – Hochgeschwister in Festum. Emirasab und Bardojian sind die geistigen Führer der Richtersekte.

Kardin und **Garumin** (* 993 BF) – Hochgeschwister in Khunchom, Zwillinge, wegen ihres Hanges zu (als tulamidisch geltendem) geheimnisvollem Auftreten 'die tulamidischen Brüder' genannt.

Die Trotzenden – ehemals Hochgeschwister Alrurdans. Ihre letzten Worte waren: "Wir weichen nicht!", die Fäuste Richtung Jergan und Tuzak schüttelnd. Dann wurden beide von den Borbaradianern mittels GRANIT UND MARMOR versteinert. Als jenen bewusst wurde, dass der Anblick zweier drohender Zwillingspriester wenig wünschenswert sei, versuchten sie vergeblich, die Verwandlung zu beenden, danach die Statuen mit allen erdenklichen Mitteln zu zerstören, gar in den Limbus zu schleudern. Nichts fruchtete.

ALL-UMFASSENDES LEBEN – SUMU UND IHRE KINDER

Hexen und Druiden teilen den Glauben an Sumu, sind sich aber schon über den Zustand der mythischen Urgigantin nicht einig: Druiden glauben, sie befinde sich noch im Todeskampf und bedürfe der steten Pflege durch ihre Diener, während Hexen Sumu für bereits tot halten – für sie ist Sumu einzige direkte Tochter Saturia die mythische Stammutter der Hexen, weswegen sie sich selbst 'Töchter Saturias' nennen.

Hexen wie Druiden stellen eher magische Schulen als religiöse Kulte dar, obwohl der Glaube an Sumu nicht nur bei ihnen verbreitet ist. Es gibt in Aventurien bisher keine bekannten menschlichen Geweihten

(d.h. karmal gesegnete Priester) Sumus oder Saturias, aber bisweilen übernehmen gerade Druiden beim einfachen Volk in ländlichen ('hinterwäldlerischen') Gegenden die Aufgaben von Priestern – die keine Wunder wirken, aber dafür zaubern können. Der einzige Tempel der Saturia steht in Selem, in ihm beten vor allem die Angehörigen verschiedener Echsenvölker diese Göttin und ihren 'göttlichen Bruder Satinav' an. Die regelmäßigen Treffen der Druidenzirkel und Hexen-Schwesternschaften sind in erster Linie zweckgebundene magische Ritualtreffen oder aber religiöse Feste zu Ehren von Sumu, Saturia oder (bei Hexen) auch des brünstigen Levthan.

DIE TÖCHTER SATURIAS

»Als Sumu ihr Ende nahen fühlte, schuf sie in ihrem Innern ein Ei. Als das Ei im toten Leib der Mutter zur Reife gelangt war, schlüpfte aus ihm die jüngste Tochter Sumus, und ihr Name war Saturia. Saturia blickte zunächst mit Hass auf die Wesen, die nun auf dem erkaltenden Körper ihrer Mutter wohnten. Doch bald wandelte sie unter den Sterblichen und fing an, diese schwachen Wesen zu lieben. Einige von ihnen, die die Erde achteten, erkannten die Tochter Sumus, und Saturia lehrte sie.«

—aus der Unterweisung einer Tochter Saturias an ihr Kind

»Saturias Töchter, die Hexen, wurden immer wieder verfolgt, vor allem von den Dienern des 'Los-Sohnes' Praios. Der mythische Bruder Saturias ist Satinav, dessen wenige Anhänger Beschwörer und keine Priester sind: Der Legende nach ist Satinav an den Urgrund der Zeit gefesselt und seine Macht gebunden. Es heißt, dass auch Saturia in Fesseln liegt, solange sie sich nicht von Sumus dunkelsten Zügen läutern kann. Ein altes Hexenmärchen deutet außerdem an, dass Saturia – im Gegensatz zu Satinav, der am Anfang aller Zeit gebunden ist – ihre Macht in einem Ritual bis zum Ende aller Zeit gebunden hat. Doch wem kann das dienen, wenn nicht nur ihrer angeblich toten Mutter?«

—aus den Chroniken von Ilaris, Band III, ca. 808 BF, Zorgan

Die geheimen Plätze ihrer magischen Rituale und der religiösen Verehrung von Saturia und dem ihr in Hassliebe verbundenen Levthan (siehe Seite 142f.) liegen oft fern der Zivilisation, an Orten voller 'Erd- oder Sternenkraft'. Saturia besitzt laut dem Glauben der Hexen Macht über alles Lebende. Das wichtigste jedoch, was die Hexen mit ihrer Urmutter verbindet, sind die Gefühle – hier sind sie Saturia nahe und erhalten das leidenschaftliche Erbe Sumus. Und so hat Hass bei ihnen denselben Stellenwert wie Liebe oder Freundschaft – eine Sichtweise, die die wenigsten Zwölfgöttergläubigen je verstehen werden. Deshalb feiern die Hexen in den Hexennächten nicht nur sich selbst und weben magische Rituale, sie huldigen auch der Göttin und ihren wilden, dunklen Leidenschaften.

Als besonders von Saturia gesegnet werden die *Eigeborenen* angesehen, die die Gabe der ewigen Jugend, der Unsterblichkeit und oft große magische Kräfte besitzen. In ihnen soll das Blut Saturias noch unverdünnt fließen, und sie sind es oft auch, die die Hexenzirkel oder Schwesternschaften als charismatische Anführerinnen leiten. Manche Geweihten der Praios-Kirche fürchten, dass diese unsterblichen Hexen sich dämonischer Kräfte bedienen, um eine Verschwörung des



schlimmsten Widersachers Praios' (des Erzdämons Blakharaz) zu verwirklichen.

Anrufungen dämonischer Wesenheiten ist unter den Hexen tatsächlich nicht so verpönt wie z.B. unter den meisten Magiern – Töchter Satuarias nutzen die 'Rache der Mutter' für ihre Zwecke. Die Hexen sind sich jedoch einig darüber – und dies schließt diejenige unter ihnen ein, die wenig Skrupel bei der Beschwörung dienstbarer Dämonen zeigen –, dass ein dämonischer Pakt einem Verrat an Satuaria gleichkommt. Paktiererrinnen sind in keiner Schwesternschaft mehr gelitten, auch wenn sie häufig gleich gesinnte Frauen in eigenen Zirkeln um sich geschart haben.

Doch ist die Anzahl paktierender Hexen ungleich geringer als die der Hexen, die sich neben Satuaria einer der Göttinnen der Zwölfe nahe fühlen oder zumindest Lippenbekenntnisse leisten: Auch wenn Satuaria als ihre Mutter, Lehrende und Weisende den ersten Platz einnimmt, gibt es Gläubige der Rahja, Hesinde, Peraine, Mada und auch der Tsa unter ihnen. Einige wenige Hexen sehen gar in jenen Göttinnen eine falsch verstandene Satuaria oder eine unzulässige Reduzierung auf Teilaspekte. Anhängerinnen Travias oder Rondras wird man jedoch kaum einmal unter ihnen finden, und Praios, dessen Kirche Hexen in lange vergangenen Tagen und vereinzelt immer wieder einmal verfolgte, bringen sie allgemein eine aus tiefstem Herzen kommende Abneigung entgegen.

Mehr zum Verhältnis von Hexen zu Zwölfgöttergläubigen finden Sie in **WdZ 310**, zum echsischen *Ssad'Huarr*-Glauben auf Seite 203, einige Anmerkungen und zum myranischen Satu-Glauben auf Seite 230.

DIE DRUIDEN

Die Druiden glauben, dass die sechs Elemente, bisweilen auch mit dem siebten Elemente *Geist*, den (noch) lebenden Leib Sumus bilden. Diesen Leib gilt es zu pflegen. Diese Arbeit führen die Druiden durch ihre von Sumu erhaltene Zauberkraft aus, mit der sie Teile von Sumus Kraft an einer Stelle entnehmen, um sie an anderer Stelle zuzuführen, wo sie dem Ganzen nützt. Dies kann durchaus die Opferung des eigenen oder eines fremden Leben sein. Diese Philosophie eines 'höheren Ziels' führt dazu, dass Druiden häufig recht kalt und rücksichtslos auf viele Menschen wirken. Wie auch die Hexen wurden die Druiden aufgrund ihres Glaubens verfolgt und leben nun vielerorts wie diese im Verborgenen.

Da die Elemente Bestandteile Sumus sind, wird der Elementarismus als Dienst an Sumu betrachtet und sehr häufig praktiziert. Aus diesem Grund wird auch jedes dämonische Wirken als Wirken von außen, nicht als Teil Sumus, aufgefasst und als sumu-feindlich bekämpft. Im Gegensatz zum Glauben der Geoden, dass Eis lebensfeindlich ist, glauben die Druiden an ein Miteinander aller Elemente. Auch der Tod, Teil des Elementes Eis, ist Bestandteil des Lebens.

Weiterhin wird das dem Leib Sumus unter vielem Aufwand entrissene und verhüttete Metall als widernatürlich angesehen und verdirbt den Kontakt zwischen Druiden und Sumu und so dessen Möglichkeit zu

zaubern. Dies hat zur Folge, dass Druiden vollständig ohne verarbeitete Metalle leben.

Die Ursprünge des druidischen Glaubens liegen bei den uralten Schamanen. Zusammen mit den Lehren einiger Geoden entstand aus deren Anschauungen im Laufe einiger Zeit eine sowohl magische als auch religiöse Gemeinschaft, die ihre ursprünglichen Sippen verließen. Was genau die Abspaltung verursacht hatte, ist in den heutigen Tagen nicht mehr bekannt. Auch im druidischen Sumu-Glauben gibt es unterschiedliche 'Schulen'. Eine sehr alte Ausrichtung der Druiden ist der von den so genannten *Hütern der Macht* praktizierte Glauben. Die Hüter leben im östlichen Aventurien, vor allem um die Trollzacken herum. In ihrer Sumu-Anbetung sind noch viele Aspekte des Glaubens der Trollzacker und der Ferkinas (siehe 181ff. bzw. 178ff.) erhalten, aber auch Elemente geodisch-zwergischer Herkunft.

In Andergast, aber auch in Nostria, dem Sveltall oder Thorwal, praktizieren einige Druiden, die sogenannten *Sumu-Priester*, in entlegenen Gegenden den Glauben an Sumu. Sie werden vom Volk sowohl als Priester als auch als Fürsprecher und Vermittler zu Natur und ihren Geistern (u.a. auch Feen) akzeptiert und respektiert.

Mehr zu den Druiden erfahren Sie in **Wege der Zauberei** auf Seite 317.

GLAUBE UND WELTSICHT DER ELFEN

»Eines, Priester, unterscheidet uns: Eure Götter mögen euch erschaffen haben – und doch sind sie als wie für euch geschaffen. Ihr Menschen seid ein Volk des Werdens, des Strebens nach Höherem: Und so verehrt ihr die Götter, eure Höchsten; eifert nach und sucht, sie zu erreichen. Wir Elfen dagegen sind. Auch wenn wir uns ändern, so bleibt es doch der gleiche Traum, geboren aus Licht. Wir werden nicht geboren, wir sterben nicht – sag' mir, Mensch: Welchen Platz haben deine Götter in unserem Sein?«
—gehört am Sterbebett eines unbekannten Elfen

Den gemeinen Aventuriern sind die Elfenvölker nicht zuletzt aufgrund ihrer 'Götterlosigkeit' suspekt. Es gibt keine Tempel, in denen Elfen Götter verehren, keine Kulthandlungen, und Elfen flehen nie die Gunst einer Gottheit herbei. Doch die Elfen leugnen keineswegs die Existenz der Götter an sich – vielmehr stehen sie jedem Pantheon gleichgültig, wenn nicht gar feindselig gegenüber. Die bitteren Grün-

de dafür liegen in der Geschichte verborgen ... Mehr über die elfische Kultur und auch ihre Weltsicht erfahren Sie in **Aus Licht und Traum**, einige Hinweise zum Ausspielen eines Elfen in **WdH 74ff.**, zur magischen Tradition der Elfen in **WdZ 319ff.**

DAS HOCHELFISCHE ΠΑΝΤΗΕΟΝ

Als die ersten Elfen einst aus der fremdartigen Lichtwelt in den irdischen Kosmos kamen, brachten sie von dort keine Götter oder Glaubensbilder mit. Sie ließen sich vollständig auf die neue Welt ein, stimmten ihre eigenen Lieder ganz auf die Melodie des neuen Seins, das ihnen als harmonische Einheit erschien, bestimmt von nur zwei Prinzipien, die es in der Lichtwelt in dieser Form nicht gab: Dem Werden und dem Vergehen.

Über die lichten Elfen der Frühzeit wissen wir wenig zu berichten. Doch als die ersten des Schönen Volkes sich immer mehr der Wirklichkeit hingaben, die Welt entdeckten und ihre Mysterien hinterfragten, da entstand auch ein elfisches Götterpantheon.

Wann und warum genau die Hochelfen einst begannen, Götter anzubeten, ihnen Standbilder und Tempel zu errichten, wissen heute nur noch wenige Legenden zu erzählen. (Die Ilaristen haben spekuliert, dass Gottheiten des hiesigen Kosmos die Elfen 'adoptierten' und sich daher in den alt-elfischen Göttervorstellungen widerspiegeln müssten.)

Sie verehrten **Nurti** oder **Nanurda** als ewig sich wandelnde Welten-schöpferin und Spenderin des Lebens und stellten sie als Elfe dar, die beständig ihre Gestalt und ihr Alter änderte. Ihre göttlichen Kinder hießen

Zerzal, die luchs-köpfige Bringerin des Todes mit ihrem Holzspeer, deren Statuen aus schwarzem Stein geformt wurden, **Pyr**,

drachenleibiger Herrscher über die vier Elemente Wasser, Feuer, Luft und Erde, und **Orima**, blinde Schicksalsgöttin, die mit Füllhorn und Schwert dargestellt wurde –

zufällig Freud und Leid unter die Geschöpfe ihrer Mutter verteilend.

In Tie'Shianna, der größten und schönsten der versunkenen Hochelfenstädte, und sicher auch in ihren geringeren Städten, standen Tempel voller Wunder zu Ehren dieser vier, wo Priester lehrten und Lehren bewahrten, wo Gläubige huldigen und sich in das Wesen ihrer Gottheiten vertiefen konnten. Der erste Tempel zu Ehren **Simias-der-aus-dem-Licht-trat** wurde in der Stadt Simyala errichtet. Simia wurde als Künftlergott und Schöpfer vielerlei Wunderwerke verehrt, seine Statuen zeigten ihn stets mit Schwalbenvögeln und Blick zum Horizont, um die Kraft des schweifenden Geistes abzubilden.

Doch als **Pardona**, von Pyr als wunderschöne Elfe und Priesterin seines Kultes geschaffen, sich durch die Ränke des Namenlosen gegen ihren Schöpfer und ihr Volk wandte, sich selbst zur Göttin erhob und mit trügerischer Zunge das Volk der Hochelfen verdarb, da fielen auch die Elfengötter durch Pardona's Verrat. Pardona eroberte den Himmelsturm, verdarb Simyala, und als Pyr von einem anderen Gottdrachen zer-

rissen wurde, als die blinde Orima das Schicksal ihres Volkes nicht abwenden und als Nurti und Zerzal den Fall Tie'Shiannas gegen die Horden des Namenlosen nicht verhindern konnten – da war jedes Vertrauen der Elfen in jene Götter zerstört, die ihren Sturz ausgelöst hatten und nun nicht bremsen konnten.

Die wenigen Überlebenden wandten sich ab von Verehrung und Gebet, verließen ihre Tempel und Standbilder und kehrten vom Streben nach dem Göttlichen zu dem zurück, was ihnen bestimmt war: das Sein.

WAS BLEIBT: DIE EINE WELT

Philosophie, Glaube, Kosmologie – die Weltsicht der Elfen, die sich nach dem Fall der Hochelfenkultur durchgesetzt hat, ist all dies, aber keines in systematischer Weise. Tatsächlich machen sich die allermeisten Elfen wenig Gedanken über das Wesen der Welt, viele lehnen das Sinnieren und Spekulieren von Philosophen und Forschern als einen ersten Schritt ins *badoc* ab.

Trotzdem haben sich über die Jahrtausende Ideen vom Wesen der Welt entwickelt, die sich bei allen Elfenvölkern finden und in ihren Ursprüngen wohl bis auf die Frühzeit der elfischen Geschichte zurückgehen, als das Staunen über die Welt jenseits des Lichts noch groß war.

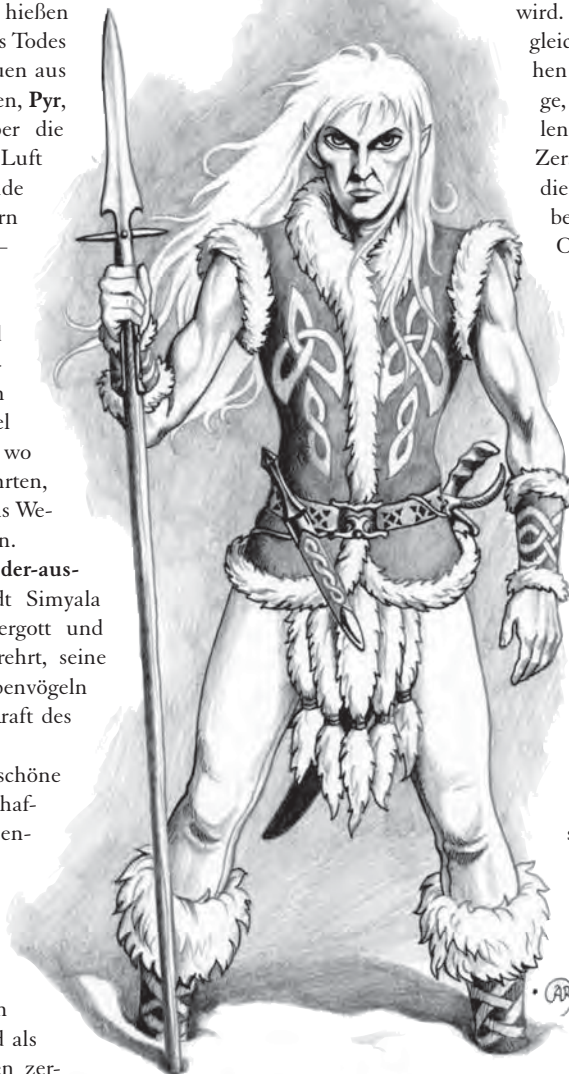
ΠΥΡΔΡΑ UND ΖΕΡΖΑ

Alle heutigen Völker der Elfen sehen die Welt als ein Ganzes, das vom Gleichgewicht der Gegensätze erhalten wird. Das Werden und das Vergehen sind ihnen gleichwertige Kräfte. *Nurdra* ist Wachsen, Blühen und Gedeihen; es ist der Drang aller Dinge, die Welt mit dem eigenen Wesen zu erfüllen. *Zerza* ist Vergehen, aber auch willentliches Zerstören oder gar Vernichten; es ist die Kraft, die alle Dinge, die ihren Sinn verloren haben, beseitigt, um sinnvolleren Platz zu schaffen.

Ohne *nurdra* wäre die Welt abgrundtief leer, aber ohne *zerza* wäre sie übervoll, bis zum Wahnsinn gefüllt, in aller Fülle sinnlos.

Jedes Ding und jedes Wesen hat sein *nurdra* und sein *zerza* und lebt in einem Wechselverhältnis aus beiden, das aber auf der Ebene des Individuums nicht immer ein vollkommenes Gleichgewicht sein muss. Eine Sippenwächterin etwa, die sich zum Kampf gegen Goblins oder einen tollwütigen Fuchs wappnet, "stärkt ihr *zerza*", also den kämpferischen, zerstörerischen und aufopferungsvollen Anteil ihres Selbst. Danach legt sie vielleicht eine Weile die Waffen nieder und genießt die Ruhe der Sippe, um wieder genug "*nurdra* zu atmen".

Die bildliche Vorstellung von *nurdra* und *zerza* als Göttinnen *Nurti* und *Zerzal* stammt aus der Zeit der Hochelfen, hat sich jedoch außer bei den Waldelfen (die diese hochelfische Vorstellung nie angenommen haben) bei allen Völkern zumindest in den Überlieferungen gehalten. Doch da beide Entitäten die für Sterbliche unerforschlichen Kräfte der ewigen Natur repräsentieren, versuchen die Elfen gar nicht, sie durch Gebete oder Opfern zu erweichen.



DAS LICHT UND DAS FEY

Die Elfenvölker haben keinen konsistenten Seelenbegriff. Jenen Kern ihres Wesens, dessen Aufscheinen die Zeugung oder Geburt eines neuen Elfenlebens kennzeichnet, nennen sie ihr *Licht*. Das Licht aller Elfen entstammt der *Lichtwelt* oder dem *Großen Licht*, aus dem einst die Alten Elfen getreten sind. Während ihrer Lebenszeit sprechen Elfen statt von ihrem Licht von ihrem *fey*, dem 'wahrhaftigen Ich', dessen Quelle und Kraft das Licht ist. Im Gegensatz zu diesem ist das *fey* jedoch keine ewige Konstante, sondern muss entdeckt werden. Als Aspekte des *fey* werden vornehmlich *nurdra* (Lebenskraft) und *man-dra* ('Seelenkraft', Magiebegabung) gesehen, oft wird auch das *zerza* als fester Bestandteil des *fey* verstanden.

LEBENSCHICKSAL

Für die Elfen ist das Leben und Sterben die selbstverständlichste Sache der Welt, und natürlich hängen beide eng miteinander zusammen, da die Lebensdauer der Elfen an ihren Lebensinhalt gebunden ist. Wann sich der Sinn und das Ziel seines elfischen Lebens sich dem Individuum offenbaren, ist unterschiedlich: So kann etwa das ein Dutzend Sommer zählende Elfenmädchen bereits mit unerschütterlicher Gewissheit sagen, dass es ihm bestimmt ist, zur besten Kämpferin ihrer Sippe zu werden, während es den hundertjährigen Wildnisläufer vielleicht gerade deswegen immer wieder in die Wälder hinauszieht, weil er dort nach dem Sinn, dem Traum, der Tat sucht, die sein Leben einmal ausmachen wird. Manchmal gar werden Elfen geboren, die in ihrem Leben zu erkennen glauben, dass sie die Wiedergeburt eines alten Vorfahren sind, dessen Lebensschicksal sie dann aufnehmen und fortführen.

TOD UND JENSEITS

Wenn eine Elfe fühlt, dass sie ihren Lebenszweck erfüllt hat, nimmt sie innerlich befriedigt Abschied von der Welt und welkt innerhalb von wenigen Tagen oder Wochen dahin. Wie eine Künstlerin, die alleine beurteilen kann, wann ihr Werk vollendet ist, weiß auch die Elfe, dass nun alles vollbracht ist, was ihr bestimmt war. Am Ende so eines ausgelebten elfischen Lebens bleiben keine Bedürfnisse oder Ängste übrig, und daher hat der Tod zur rechten Zeit weder Schrecken noch Bedeutung. Jenseitsvorstellungen sind bei keinem Elfenvolk besonders ausgeprägt. Die vorherrschende Vorstellung besteht darin, dass das Licht eines Elfen weiterlebt. Sei es, dass es in der Lichtwelt aufgeht, aus der einst alle Elfen gekommen sind und so den Kreis des Lebens schließt; sei es, dass es in einem neuen Elfenleib mit nur ungenauen Erinnerungen an sein Vorleben wiedergeboren wird und ein neues *fey* bildet; sei es, dass es in einem anderen Körper – etwa dem des Seelentieres

– erwacht. Ob solch glücklicher Aussichten trauert auch die Sippe selten um ihre Verstorbenen.

Ein gewaltsamer oder unglücklicher Tod zur Unzeit, also vor der Erfüllung des Lebensschicksals ist jedoch immer ein furchtbarer Einbruch in das Leben der Sippe. Die lange Dauer und die Einzigartigkeit eines Elfenlebens machen jeden 'sinnlosen' Tod umso schmerzhafter.

DHAZA – DAS-DAS-SEIN-BEKÄMPFT

Auch das Wirken des Namenlosen Gottes sehen die Elfen als innerweltliches Prinzip an: das *dhaza*, dessen Personifizierung als das *Ratzenkind* auch im menschlichen Sprachgebrauch Verbreitung gefunden hat. Das *dhaza* ist jene Kraft, die ihr Volk seit ältesten Zeiten vom Licht fortzuzerren, zu verderben und sich untertan zu machen trachtet. Seine Diener – allen voran *Pardona*, die 'Zunge des Namenlosen' – fürchten und verabscheuen die Elfen mehr als jede andere Gefahr.

BADOC

'Verführung der Wirklichkeit' nennen die Elfen jenen süßen, schleichenden Sog, den die Welt mit ihren Neuerungen und Interessantheiten, mit ihren Freuden und Leidenschaften auf jeden Elfen und jede Elfe und ihr *fey* ausübt, und der letztlich darin mündet, das Ich über das Wechselspiel von *nurdra* und *zerza* zu erheben, darin einzugreifen oder sich gar darüber hinwegzusetzen – den *Pfad des badoc* zu beschreiten. Das elfische Wort *badoc* ist schwierig zu erklären und kaum zu übersetzen. Manchmal wird es als 'ansteckende Unreinheit' gedeutet oder schlicht mit 'unelfisch' übersetzt. Was *badoc* ist, zieht die Elfen in seinen Bann und zwingt sie, so zu sein, wie es selbst ist. In erster Linie bedeutet *badoc*-Werden jedoch, sich von den elfischen Ursprüngen zu entfernen, die außerhalb der derischen Wirklichkeit in der Lichtwelt liegen.

Badoc ist nicht einfach gleichzusetzen mit 'schlecht', sondern beschreibt etwas Verführendes, vom elfischen Standpunkt aus Seelen- und Seinsveränderndes, einen Prozess oder gleitenden Seinszustand und kein 'Entweder-Oder'. Gerade weil der Gegensatz zum *badoc* nicht die jetzige Lebensweise der Elfen ist, sondern der ursprüngliche Zustand des Im-Licht-Seins, hat alles *fey*, das Anteil an der Welt hat, auch bereits Anteil am *badoc* – so war es den Elfen seit ihrem Heraustreten aus dem Licht bestimmt. Gerade die Hochelfen repräsentieren das *badoc* in ihrem langen, zerstörerischen Aufstieg zu höchster Macht und ihrem Fall zu alles verschlingender Gier nach Verfügung über die Welt. Auch die Menschen und ihre Art zu leben sind für die meisten Elfen eng und untrennbar mit dem *badoc* verbunden.

DIE GÖTTER MYRANORS

Obwohl sich dieser Band hauptsächlich mit den aventurischen Religionen beschäftigt, ist es dennoch sinnvoll, an dieser Stelle einen Blick nach Westen zu werfen – denn dort liegt das sagenumwobene Güldenland, das von seinen Bewohnern Myranor genannt wird und in dem ebenfalls eine große Zahl von Religionen und Kulturen beheimatet ist.

Eine genauere Betrachtung der auf Myranor existierenden Religionen und verehrten Götter zeigt, dass diese sich nur zum Teil mit ihren aventurischen Gegenstücken decken – einige Wesen kommen dem Aventurier seltsam vertraut vor, andere haben auf Aventurien keine Entsprechung und wieder andere kennt man auf Aventurien als 'Halbgötter', 'sterbende Götter' oder gar als Dämonen.

Nachstehend erhalten Sie einen kleinen Überblick über die religiösen und mythologischen Gemeinsamkeiten und Unterschiede dieser beiden derischen Kontinente. Bedenken Sie jedoch, dass es sich hierbei

um reine *Meisterinformationen* handelt, die den Helden nicht zugänglich sein sollten.

Myranor ist schlicht zu groß, um alle seine Kulte und Religionen zu beschreiben, daher beschränken wir uns auf eine Auswahl, wobei das Hauptaugenmerk auf dem *Imperium* liegt, das die Ausgangsbasis für die Besiedlung Aventuriens war.

Hier ist bereits im Ansatz ein großer Unterschied zwischen Myranor und Aventurien zu bemerken: Während in Aventurien Gottesfurcht und Götterverehrung selbstverständlich sind, ist dies im *Imperium* nicht so. Niemand zweifelt die Existenz der Götter an, doch ist der öffentliche Kult und Ritus eher ein Staatskult, der sie versöhnen und zufrieden stellen soll – die Götter sollen die Menschen gewähren lassen bzw. für eine Leistung eine Gegenleistung erbringen. So wird kaum eine Opfergabe an die Tempel der Oktade ohne Hintergedanken gemacht.

DIE GÖTTER DER OKTADE

Die Oktade ist ein Pantheon ähnlich dem der Zwölfgötter, das allerdings nur acht Götter zählt. Der älteste dieser Götter ist **Nereton**, Gatte der toten *Algebärenden Sumu*, Herrscher über das Totenreich sowie Gott von Nacht und Dunkelheit.

An der Spitze der Oktade steht sein Sohn **Brajan** als Götterfürst mit seinen Aspekten Sonne, Ordnung und Gerechtigkeit, durchaus also die myranische Form der Praios-Verehrung. Doch ein Aventurier wird hier aus dem Staunen nicht herauskommen – als Gott der Herrschenden wird er, entsprechend der Gründerrasse des Imperiums, als dreiäugiger 'Alter'* und somit als Zauberkundiger dargestellt.

Gyldara repräsentiert neben Glück, Gedeihen und Zufriedenheit den Schutz des Heims und der Heirat, so dass in dieser Göttin das Wirken Traviass erkennbar ist.

Shinxir hingegen, ein Sohn Brajans und Gyldaras, wird zwar als Gott des Krieges und des Muts verehrt, seine 'Waffen' sind aber auch Strategie, Taktik und Disziplin, die zwar auch rondrianische Tugenden sind, aber in erster Linie an den heute nahezu unbekannten aventurischen Shinkssir-Kult erinnert, der seit 1.600 Jahren ausgerottet ist. Vor allem teilt er mit Rondra nicht den Aspekt der Ehre und ist außerdem Patron sportlicher (vor allem Mannschafts-)Wettkämpfe.

Siminia, eine Tochter Gyldaras und Brajans, ist die Göttin von Handwerk, Haushalt und Schmiedefeuern und steht für Geistesblitze und Kreativität. (Auf Aventurien kennt man dagegen Simia als schöpferischen Sohn von Tsa und Ingerimm, die Novadis kennen die erfindungsreiche Shimja als dritte Frau Rastullahs, während sich die Elfen an Simia-der-aus-dem-Licht-erinnern.)

Chrysir, der zweite Sohn von Nereton und Sumu, gebietet über Wind, Luft und Regen – und scheint auf den ersten Blick keine aventurische Entsprechung zu haben, bis man erfährt, dass die aventurischen Echsenvölker heute noch einem Gott ähnlichen Namens huldigen.

Die Göttin **Zatura** scheint mit der von aventurischen Hexen angebeteten Satuaria identisch zu sein, wird sie doch als das letzte Kind der Sumu bezeichnet und gebietet über die Fruchtbarkeit von heilenden und giftigen Pflanzen, spendet selbst Heilung und schützt Aussaat und Ernte. Gerade auf der Insel Era'Sumu wird *Satu* nicht nur von den dortigen Zauberpriestern, sondern auch von karmal geweihten Dienerinnen verehrt, während die Primärliturgie Satuarias auf Aventurien anscheinend verschollen ist.

Die letzte Göttin der Oktade ist die Göttin **Raia**, und wie Rahja auf Aventurien steht sie auch in Myranor für Wein, Musik, Tanz und das Liebespiel.

*) Die *Alten* sind die Rasse, die einst das myranische Imperium gründete. Sie waren menschenähnlich, jedoch dreiäugig und von hoher magischer Macht. Noch heute tragen die Herrscher Myranors, die Optimaten, eine 'Triopta' genannte Gesichtsmaske, die ein drittes Auge auf der Stirn andeutet.

WEITERE GOTTHEITEN IM IMPERIUM

Auch außerhalb des Pantheons der Oktade gibt es eine Reihe kleinerer, oftmals nur regionaler Gottheiten der imperialen Bürger. So wird vom Gott **Ephar** berichtet, der einst der übellaunige Herr des Wassers war, doch heutzutage zur Bedeutungslosigkeit herabgesunken ist, und auch die ihm in seiner Funktion nachfolgende **Charypta**, Chrysirs missratene Tochter, die über die Strudel und dunklen Tiefen des Meeres herrscht, ist nicht gut angesehen – die imperialen Myraner verbindet keine Liebe mit dem Meer ...

Weiterhin gibt es mit dem Gott **Pheronos** einen Begleiter der Raia, zu dem die Jäger beten, der aber auch nächtens auf seine diebischen Streifzüge zieht. Hier erkennt man einige Aspekte von Firun und Phex, die zu einer Gottheit verschmolzen wurden. Tsa schließlich wird durch die **Jüngste** repräsentiert, die auf Myranor das Leben an sich sowie das Werden und den Wandel vertritt.

MENSCHLICHE GOTTHEITEN AUßERHALB DES IMPERIUMS

Auf der Insel *Era'Sumu*, die zwar zum Imperium gehört, jedoch von Zauberpriesterinnen beherrscht wird (die offiziell ein imperiales Herrscherhaus sind), werden die Göttin **Satu** als gebendes und gebä-

rendes und der Gott **Lev'tha** (dessen Verehrung und Priestertum Männern vorbehalten ist) als zeugendes Prinzip der Schöpfung verehrt – und das größte Ziel des Kultes ist es, die sterbende Urmutter Sumu wiederzubeleben.

Hier geht die religiöse Prägung so tief, dass selbst die Zauberkraft als göttliche Gabe interpretiert wird. Der Kult Levthans erfreut sich dank satyrischen Einflusses auch im zentralen Imperium unter dem Namen **Leuthanios** großer Beliebtheit.

Ist Ingerimm in Aventurien ein Gott, dessen Gefolgschaft hauptsächlich aus den Zwergen besteht, so wird **Bal'Ingra** in Myranor als Stammesgott der großen Völkergruppe der *Kerrishiter* gesehen. Die

Stadtstaaten dieses Volkes beherrschen mit ihren Schiffen die Meere Südaventuriens – was man

den wasserscheuenden Anhängern Ingerimms in Aventurien nicht zutrauen würde. Die *Kerrishiter* ordnen Wesen, die ein

Aventurier als Götter und Dämonen kennt, jeweils dem Schema 'guter' und 'übelwollender' Götter ein. So

erheben sich ihrer Meinung nach die guten Götter in die Lüfte, um die geflügelten Löwen, die Sendboten der finsternen Götter sind, zu verfolgen – eine Reminiszenz an den ewigen Kampf zwischen den Göttern und dem Namenlosen? Der Kult wird fast ausschließlich von den *kerrishitischen* Frauen betrieben, und sie sind davon überzeugt, dass ohne ihre Riten die Welt aufhören würde zu existieren.

Fern im Westen Myranors herrscht über das Volk der *Draydal* der namenlose **Schädelgott**, der von seinen Anbetern erweckt werden soll, wenn das ganze Land tot und ausgeblutet ist – Menschenopfer und dunkle Riten zeichnen diese Religion aus, und vielleicht ist der in dunklen imperialen Riten angebetete **Vielgesichtige** gar mit dem Schädelgott der *Draydal* gleichzusetzen.



Avinas heißt der Vogelgott der *Vinshina*, eines Menschenvolkes, das auf fliegenden Schiffen lebt, und **Bairun** nennt sich ihr Totengott – die Ähnlichkeit mit den Entitäten Aves und Boron ist hier sicherlich kein Zufall. In *Eshbathmar*, einer großen, unabhängigen Handelsstadt im Süden Myranors, verehrt man **Balashinda** als Hüter von Wissen und Weisheit, dessen Symbol unter anderem die smaragdgrüne Schlange ist, und **Egremma**, die Herrin von Handwerk und Kunst; die faunenartigen *Satyare* beten zu **Satyara** als Herrin der Tiere, Triebe und Emotionen.

GOTTHEITEN DER NICHTMENSCHEN

Auch die nichtmenschlichen Bewohner Myranors verehren eine Vielzahl von eigenen – oder anders benannten – Göttern. Die 'Volksgottheit' der katzenartigen *Amaunir* etwa ist **RaDja**, wobei die Amaunir des unabhängigen Reiches Makshapuram auch eine Gottheit namens **Feshavat** verehren, die für List, Heimtücke und das Spiel steht, sowie einen Gott des Kampfes, welcher **Kamaluk** genannt und in jaguarähnlicher Gestalt verehrt wird – hier scheint es sich um dieselbe Entität wie bei dem göttlichen Kamaluk der aventurischen Waldmenschen zu handeln.

Als **Efiirt**, dem gebendem Prinzip des Meeres, erscheint Efferd in der Mythologie der *Risso*, und das maritime Volk der *Loualil* betet zu **Efhardh**, dem Geliebten der **Ma'ada**, die als Göttin des Wandels und der Zeit gilt. Die Göttin **Tscha** der chameleonartigen *Shingwa* steht, anders als die Jüngste der imperialen Menschen, auch noch für die Farben und die Zukunft.

Erwähnenswert sind auch die Götter der *Leonir*, der Löwenmenschen Myranors – sie beten zu einem Paar namens **Khorr** und **Rrondr**, wo-

bei ersterer für die Kampfeswut steht und letztere als ehrenhafte Muttergöttin und Tochter Khorrs verehrt wird (und damit auch hierarchisch unter Khorr steht). Als weiterer leonischer Gott wäre noch der Hirten- und Herdengott **Brassach** von Interesse, dessen Name dem orkischen Stiergott **Brazoragh** ähnelt.

Das vierarmige, kleinwüchsige Volk der *Neristu* wiederum betet zu **Annereton** und **Ansumya**, die sie von Wiedergeburt zu Wiedergeburt leiten. Ihre auf den eigenen Tod und Wiedergeburt ausgerichtete Denk- und Lebensweise mögen in Aventurien höchstens Maraskaner annähernd zu verstehen.

Es gibt auf Myranor viele angebetete Entitäten, für die es auf Aventurien keine offensichtliche Entsprechung gibt, deren Priester aber dennoch Fähigkeiten besitzen, die nur mit göttlichem oder magischem Wirken erklärt werden kann. So verehren die Shingwa **Ojo-Shombri** als Gott der Verborgenheit; die Valanter beten zu **Tedion** als Gottheit der Langweile (und bringen ihm möglichst ausgefallene (Menschen-) Opfer dar, um von ihm verschont zu bleiben) und **Xarch** gilt als leonischer Gott der Schamanen und der Heilkunst. Das Fehlen des Leonir'gottes' **Thyarkh** (des 'Thearchen', des 'Gottkönigs' des Imperiums, den einige Leonir als Herrscher über die Götter verehren) wiederum nimmt nicht Wunder. Auf den shindrabarischen Inseln kennt man **Karappa** als Gott des Windes und der Reisenden sowie **Oraprandya** als eine der mythologischen Ursclangen, bei den untermeerisch lebenden Nequanern **Lajata** als 'Allweise Göttin', **Kalwe** als Erdgöttin der *Vinshina* oder **Nairak** als den 'Weltgeist' der geflügelten Ashariel.

Nähere Informationen zu den myranischen Kulturen finden sie in einer Folgepublikation, die sich mit dem myranischen Götterwirken beschäftigen wird.

VON DEN HEXATÉERN

Einst ging aus dem myranischen Optimatenhaus *Celiu-Brajanos* eine Sekte hervor, die sich Hexatéer nannte und für die es nur sechs wahre Gottheiten gab. Im Jahre 2265 des Imperialen Kalenders (also vor mehr als 2.500 Jahren) sammelte ein Brajanos-Priester die Mitglieder der Sekte und siedelte sich mit ihnen auf dem Ostkontinent Aventurien an, der ihm von der Vision eines gleißenden Falken verheißen wurde. Einige Jahrhunderte später entsandte das Imperium seine Horanthes (Einzahl: Horas), die als Statthalter des Thearchen fungieren, ins Horasiat Yaquiro – diese Horanthes herrschen zwar mit Gewalt, aber sie ließen den Siedlern ihren Glauben und ihre Symbolik. Es heißt jedoch, dass die imperialen Herrscher später der Verehrung von Dämonen anheim fielen, und dass Efferd die Kontinente mit einer Barriere im Meer voneinander trennte. Die Hexatéer und ihr Glau-

ben wurden im Laufe der Zeit zu den einflussreichsten Religionen Aventuriens, wenn man die Namen dieser Götter Revue passieren lässt: *Brajan*, *Effard*, *Travina*, *Boron*, *Paranja* und *Raia*. An dieser Stelle wäre noch zu erwähnen, dass auch Mitglieder des myranischen Hauses *Phraisopos* die Reise nach Aventurien mitmachten. Und noch heute stellen die Mitglieder der Phraisop-Familie die Patriarchen der Peraine-Kirche.

Wenn man weiterhin bedenkt, dass Aventurien durch den Efferdwall mehr oder weniger von Myranor getrennt wurde, dann scheint es so, als sei Aventurien der von den zur Zeit in Alveran herrschenden Göttern 'auserwählte' Kontinent. Und so mag es sein, dass Aventurien und seine Bewohner in den Plänen der Götter eine ganz besondere Rolle spielen ...

VERBORGENE VÖLKER, VERSUNKENE KULTUREN

In diesem Abschnitt finden sich Quellen zu den meist geheimnisumwobenen Kulturen und Glaubensgemeinschaften fremder Völker und einige allgemeine Mysterien der Religionen. Der Text dient vor allem dem Spielleiter zur Ausgestaltung von fremden Religionen, Sie können die aventurischen Quellentexte aber natürlich auch verwenden, um sie den Helden zugänglich zu machen.

VON JENEN, WELCHE RIESENHAFT AM LEIB

»Die Zyklopen, die sind ja nun leibliche Kinder vom Ingerimm und wohl sogar unsterblich. Schon in der Gigantenschlacht hat der feurige Alte sie gegen die Götter geführt – das wohl! Nun heißt es, dass die Zyklopen sich seit jener Schlacht vorbereiten und ihre Waffen schmieden. Aber weil nun schon Äonen keine Götterschlacht mehr war, liefern sie ihre Schwerter und Äxte an die großen Helden aller Völker, die zu eben jenem Zeitalter gerade die wichtigsten sind. [...] Und die Riesen selbst haben so große Füße, dass sie hinaufsteigen nach Alveran und mit den Göttern gerne Ringen und

Baumstammwerfen. Glauben tun sie auch an die Götter, nämlich wenn sie wieder einem von denen, der gegen die Dämonen ziehen muss, sagen: 'Das schaffst du schon!'

—aus Prem's Tierleben, um 920 BF, dem Standardwerk der Kreaturenkunde

»Über das Ogerkreuz sagen manche, diese vier blassen Sterne am Nordhimmel seien das Heft von Rondras Schwert, welches noch immer im Leib des erschlagenen Giganten Ogeron stecke. Steht das Madamal im Ogerkreuz, so fließt die Kraft in seinen Leib und verteilt sich zu den Ogern, die umso empfänglicher für magische Einflüsse werden. Das Volk aber glaubt, dass Ogeron von Praios in Stücke zerschlagen wurde, die als Oger fortleben. Aus Tobrien kennt man Kult-Keulen, die ganzen Ogersippen als heilig gelten. Erinnerungen an das Sonnenszepter, das die Oger schuf? Ist gar die Gier dieser Bestien auf Menschenfleisch Ausdruck von Religiosität; glauben sie, sich den Göttern zu nähern, indem sie deren treue Diener in sich aufnehmen?«

—E. Danniße, Was glaubt das Volk; Sammelsurium von Legenden und halbwissenschaftlichen Thesen

TROLLE

»Von den Trollen gibt es heute nur noch einige Hundert. Einst aber beherrschten sie das Land wie heute die Menschen. Ihre Festungen, die sie aus herausgebrochenem Gestein und entwurzelten Bäumen aufstürmten, ragten bis zum Himmel. Das Land beherrschten sie von einem berghohen Bollwerk aus, das die Trolle selbst aufgetürmt hatten – den Trollzacken. Im Garethischen und Tobrischen hört man immer wieder Legenden vom Trollkönig, und uralte, mächtige Gemäuer, deren Entstehung aus Menschenhand sich einfache Aventurier nicht erklären können, werden als 'Zyklopenmauern' und 'Trollburgen' bezeichnet.

Wie mir der Trollschamane Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch erklärte – meines Wissens der einzige Vertreter seines Volkes, der sich jemals zu einem Menschen über weltanschauliche Themen äußerte –, sind die Trolle die ersten Kinder der Riesen und das älteste Volk überhaupt, die, zunehmend missmutig, die Ankunft aller anderen Völker beobachtet haben. Wohl mit Ausnahme der Drachen, von denen sich die Riesen ja stets übervorteilt fühlten.

Dass die Trolle als eines der Urvölker besondere Beziehung zu den Unsterblichen haben, erscheint merkwürdig. Aber warum bedienten sich die Götter ihrer, um das Alte Reich zu strafen, als sich Kaiser Belen-Horas frevlerisch zum Gott ausrufen ließ? Und dann bedenke man die Rolle, die die Trolle in manchen Sagen vom Sturz des Namenlosen spielen ...«

—aus Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich; Angbar, ca. 510 BF, ins moderne Garethi übertragen

YETIS

»FIRun sandte den hundertjährigen Winter, und Hagel und Reif begruben die Lande unter ewigem Eis, und der Hass des Eises vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Yetis.«

—aus Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten; Kern-Werk der hesindianischen Mythologie, zurückgehend auf St. Cereborn

»Die twel'fira lebten schon lange hier, bevor unser Volk in diese Gegend kam. Unsere Lieder erzählen davon, dass unsere Vorfahren ih-

TROLLSCHAMANISMUS

Die Trolle sehen sich selbst als Kinder des Giganten Raschtul, dessen Schlaf sie (und sein Bruder Ingerimm) bewachen. Im Zweiten Drachenkrieg (vor etwa 3.200 Jahren) kämpften die Trolle an der Seite der Riesen gegen Echsen und Hochelfen. Ihre Stämme werden von Schamanen angeführt, die den Ahnenkult ausüben und dem Element Erz verbunden sind. Viele Dolmen, Menhire und Steinsetzungen stehen mit den so genannten 'Trollpfaden' in Beziehung, magischen Verbindungswegen von einem Ort zum andern. Aus mächtigen Felsbrocken besteht auch die eigentümliche 'Raumbilderschrift' der Trolle. Scheinbar willkürlich aufgeschichtete Steinhäufen erzählen dem Kundigen die Geschichte von Äonen.

Hinzu kommen Wandmalereien in Trollburgen wie dem legendären Graulgatschthor. Trollschamanen könnten – wenn sie es wollten – wie aus erster Hand vom Frevel der Magie-Göttin Matscha erzählen, vom Kampf Pyrdacors mit der Riesin Chalwen, oder von den immer wiedergeborenen Zwillings-Enkeln des Grauen Gottes. Mit Blutmagie und Trollspucke vollbringen die Schamanen Erstaunliches auf den Gebieten von Telekinese und Hellsichtmagie. Magiebegabte Trollfrauen bilden 'Schwesternschaften', deren Zaubergewebe ganze Täler hinter Illusionen verbergen können. So halten sie manche gefährlichen Orte versteckt, etwa Matschagroll-Blutsch in den Blutzinnen, wo angeblich jeder Wunsch in Erfüllung gehen kann. Eng ist die Beziehung der Trollschamanen zu den Giganten, zu denen sie auch die Himmelswölfe zählen. Und manche Magietheoretiker glauben, während der dritten Dämonenschlacht hätten die Trolle einen solchen geweckt und entfesselt.

Mehr über die Magie der Trolle erfahren Sie in WdZ 351f.

ren Angriffen ausgesetzt waren und viele von ihnen töten mussten. Ihr sinnloser Glaube treibt die Weißpelzigen, manche Täler und Buchten von der Jagd auszunehmen. Sie mögen es auch nicht, wenn wir dort jagen; so kommt es immer wieder zu Kämpfen.«

—Diundavar wo-Schneegänse-ziehen, firmelfischer Jäger

»Lasst euch gesagt sein, dass zumindest ihre Schamanen, die die Yetis 'Zauberseher' nennen, sich sehr wohl darauf verstehen, ihr mandra zu nutzen. Allerdings betrachten die Yetis diese Gabe als Gunstbezeugung Grlnacks, ihres weißen Jagdgottes, die dieser nur weitergibt, wenn eine Schamanin und ein Schamane zueinander finden. [...] Ihre Schamanen sollen mit den 'Hr-narhh' sprechen können, Frostgeistern, die sich in Gestalt von Schneewehen und Eiszapfen zeigen. Außerdem vermögen sie aus Eingeweiden die Zukunft zu lesen, die Geister ihrer Vorfahren um Rat zu fragen und die Jäger zu jagdbarem Wild zu führen. [...] Feuer ist ihnen ein Gräuel, gekochte Nahrung widert sie an.«

—Galandel Yetimutter, beim Stamm der Hrm Hrm lebende Auelfe

Ein Blick auf Nichtmenschen ...

»Unter den Rassen, welche eine Seele haben, jedoch keinen Verstand, sind solche, die in Borons Hallen eingehen können, und solche, die gänzlich dem Bösen verfallen sind. Erstere sind: die Halb- oder Affenmenschen, die in der Sichel hausen, da sie sich zu TRAvien bekehrten; die Neckern und Neckens der albernischen Küste, welche zu EFFerd beten; die Zyklopen, dieweil



Herr INGerimm sie schützt; die Molochen, ein braunhäutiges bornländisch' Volk, das EFFerd fromm ergeben ist; und die Mohas, die den Molochen wohl verwandt sind, deren viele jüngst zu TSA fanden. Die anderen sind: Oger, Orken und Ferkinas sowie alle anderen Menschenfresser; Trolle, Wald- und sonstige Schrate; Drachen; das feige Goblingeschmeiß und aufrecht gehende Echsen von Menschengröße. Meide den Umgang mit ihnen, denn das ist wohlgetan.«

—tierkundliches Kapitel im Anhang zum Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, mittlereichische Schulausgabe, 1007 BF

DRACHEN

»[...] und darum taugt diese Neuauflage noch weniger als das Original. Ich fasse zusammen: Die Drachen glauben an gar nichts. Gefolgschaft der Hohen Drachen? Humbug! Treue zu den Zwölfen? Hirnbespinne! Reinstes Wunschdenken ist es, zu behaupten, Kaiserdrachen fühlten sich zu Darador hingezogen, dem Drachen des Lichts, Perldrachen zu Famerlor, Purpurwürmer zu Naclador. Am Ende wird noch jemand behaupten, die Riesenlindwürmer hätten etwas von Yalsicor an sich, weil ihre drei Häupter ach so treu zusammenhalten! Und von der Zuordnung zu den Zwölfen halte ich noch weniger. Der Alveranische Drache beugt sich dem Alveranischen Gott genauso wenig wie auf Dere der Purpur- dem Riesenlindwurm. Famerlor z. B. wartet doch nur auf seine Chance, um Rondra zu vertreiben – wie könnte es bei einem so kriegerischen Wesen auch anders sein? Daher empfehle ich den geschätzten Kollegae, das gute Pergament abzuschaben, zum Schuster zu geben, [...]«

—Dr. Drinji Barn, nostrischer Gelehrter, in einem Brief an die Akademie Punin anlässlich einer Übersetzung des Compendium Drakomagia, neuzeitlich

»Ein neues Gerücht macht die Runde: Es soll ganze Horte von Drachen-Karfunkeln geben. Neben der Drachenei-Akademie, Selem, dem Ehernen Schwert, den Drachensteinen, Shafirs des Prächtigen Höhle und der Feste Drakonia ist jetzt auch das Djafardal in Amhallassih im Gespräch. Mir kommt aber doch höchstens Drakonia glaubwürdig vor: Magister Vagor erwähnte einen Tempel der Sechs Hohen Drachen, den es da oben geben soll. Mag es sein, dass ihre Seele beim Tode nicht aufsteigt wie unsereins, sondern bleibt im Karfunkel und sie darum bei ihren Göttern liegen wollen? Dabei dachte ich lange, sie würden alle unsere Herrin HESinde verehren wie Seine prinzipliche Hoheit Shafir. Wir sollten die Boronkirche dabei unterstützen, den Handel mit Karfunkeln zu verbieten. Es ist einfach nicht richtig.«

—Eintragung im persönlichen Buch der Schlange der Hesine Castellani, neuzeitlich

KRAKONIER, RISSO UND ANDERES MEER-GETIER

»Von den Götzen der Fischmenschen: Über die Ziliten, obwohl sie nicht sprechen können, ist bekannt, dass sie denselben Götzen huldigen wie die Echsenmenschen, mit denen sie gemeinsam entlang des Mysob hausen. Die krötenähnlichen Krakonier leben untermeerisch im Selemgrund. Dort überfallen sie Schiffe, um die Seeleute der Herrin der Nachtblauen Tiefen zu opfern, die sie 'Wahjad' nennen. Die verrückten Selemiten behaupten aber, Wahjad sei eine Tempelstadt am Grund des großen Mahlstroms, wo der Oberdämon Krakon oder Gragon angebetet würde, neben anderen Scheußlichkeiten. Da nennen sie die Seeschlange Schamaschtu, den Froschgötzen Quodazil, den Kraken Yonahoh und den Haigott Sh'r'rak. Aber wenn ein Mensch das gesehen hätte, dann wäre er nicht mehr am Leben. Also ist das alles Spinneri. Außerdem würde der Herr EFFerd es nicht zulassen. Über die Risso, die vor Jahren das Dorf Ranak überfallen haben, sagte die Besatzung der 'Korisande', sie würden eine Meeresgigantin Mououn ('Mutter Meer') verehren, der alle großen Meerestiere wie Kraken, Wale und Kalmare heilig seien.«

—Kompendium der Wasserbewohner, noch unvollendete Schrift des Efferd-Tempels Brabak

GROLME

»Götter verehren die Grolme nicht. Es stimmt aber auch nicht, dass sie alle mit Tasfarel paktieren. Grolme verhandeln nicht gern mit Wesen, die genug Macht haben, um die Einhaltung der Verträge zu erzwingen. Den Pakatai jedoch bringen sie kleine Opfer. Mit Pakatai meinen sie Geistwesen, ähnlich den Gabetaj der Nivesen. Mit ihnen feilschen die Grolme; z. B. bietet ein Grolm oft dem Pakatai seines Kräutergartens an, ihn bei einer guten Ernte mit einem Fest zu ehren, oder er versucht, ihn mit Dünger zu bestechen.«

—Erzmagier Elcarina in einem Vortrag über Grolmenzauberei

GLAUBE OHNE GESTALT

»INGerimm sandte das Wildfeuer, und Stein und Bein verglühn, und das Wüten des Feuers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten wurden zu Gestaltlosen.«

—aus den Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten; Ausgabe von 1002 BF

»Im Volksmund sind die Gestaltwandler Diener des Namenlosen, die den Menschen nach Gestalt und Leben trachten. In Wahrheit scheinen sie je-



doch götterlos zu sein und suchen nach ihrer 'Wahren Gestalt'. Vor langer Zeit hat sich ein nun vergessener Gott die Gestaltwandler erkoren, um seine Religion ausweiten zu können. Er erwählte den Wandler Lanvagas als Träger immenser Macht, versetzte ihn jedoch bald in tiefen Schlaf, da die Horden feindlicher Götter nahten. Nun, Äonen später, ist der Erwählte Lanvagas wieder erwacht, sein Gott jedoch längst in jenseitigen Sphären ausgelöscht. Lanvagas streift ziellos in Aventurien umher, in sich die Macht eines Halbgottes, ohne zu wissen, wie und wofür er seine Kräfte einsetzen soll.»
—aus einem in einem leeren Magierturm in Südwestobrien aufgefundenen Fragment; im Besitz des Garethes Hesinde-Tempels

FEENWESEN UND GÖTTER

»Das Einhorn, Ali- oder Unicorn ist klug und weise und darum dem Nandus geweiht. Doch auch Ifirn liebt das edle Tier, und die Feenpferde lieben sie – darum werben sie um Jungfrauen, die blass und schön sind wie die Göttin. TSA hat sie gelehrt, sich zu verjüngen, indem sie das Horn abwerfen, und machte sie zu Wächtern über Feenquellen und Jungbrunnen. Brazoragh, der Blut trinkende Dämon, hasst diese reinen Wesen und schickt seine Orks und Auerochsen, um sie zu töten. Siehst du aber ein schwarzes Einhorn mit rotem Horn, dann fliehe, denn es dient dem Gott, der keinen Namen hat.«

—aus dem Bestiarium von Vinsalt, Autor und Datum unbekannt

»Die Necker hat EFFerd aus Mondlicht geschaffen, das die Gischt glitzern ließ. Darum lieben sie das Mondsilber sehr und tanzen im Mondenschein, sie beten aber nur zu EFFerd und zu Mada nicht. Dass sie die Geister der Ertrunkenen seien, die in EFFerds Garten tanzen, ist Aberglaube, denn sie kommen ja an Land. Ketzerei ist es, zu glauben, der Flussvater von Havena halte die Seelen böser Menschen, die bei der Großen Flut umkamen, in Tiegeln gefangen.«

—Kompodium der Wasserbewohner, noch unvollendete Schrift des Efferd-Tempels Brabak

»Die meisten Feen stehen mit den Göttern auf leidlich gutem Fuße – und das heißt, dass man sich normalerweise gegenseitig ignoriert. Lediglich Tsa, die die Feen und Kobolde als Verkörperung des Lebens und Werdens anerkennen, und Efferd, der gleichfalls dem launischen Gemüt der Feen entgegenkommt, haben für sie einige Bedeutung. Die Feen des Havener Deltas sollen hin und wieder die Riesenschildkröte Lata im Keller des Efferd-Tempels besuchen; seit der Großen Flut bestehen aber kaum mehr Kontakte zu den Geweihten. Eine Gruppe von Feen muss allerdings klar als Gefolgschaft eines Halbgottes eingestuft werden: die widerwärtlichen Leuschije. Das dürfte der Grund sein, warum manche aventurische Gelehrten Levthan als 'Feengott' bezeichnen.«

—aus einem in einem leeren Magierturm in Südwestobrien aufgefundenen Fragment; im Besitz des Garethes Hesinde-Tempels

... UND WAS DA KREUCHT UND FLEUCHT

»Wölfe sind der Mada besonders verbunden, weshalb ihre Kräfte zu Zeiten des Vollmonds auch stärker scheinen. Dann sitzen sie auch auf den Lichtungen und bringen der Mada Hymnen dar, wobei der älteste Wolf zugleich der Hohepriester ist. Häufig findet man dann des Morgens die Knochen eines Opfertieres auf der Lichtung. [...] An Herzögen kennen die Wölfe welche, die sie anbeten und sich von ihnen führen lassen: Man spricht von einer Liskä im hohen Norden, von Herzogin Larkä bei den Silberwölfen und Herzog Chwaraz bei den Waldwölfen, der im Kriege liegt mit Sultan Schachallah von den Sandwölfen.«

—Hesindiane Westfar, Kleine Kunde von den Wilden Thieren, Elenvina, 926 BF

»Borontag, 15. Tsa 337 Golgari. Buitrez, Micirio, Abenteurer, unter Boronwein: Im Stammesgebiet der Putschompa (mir unbekannt) liegt ein



Tal, das die Waldelefanten aufsuchen, wenn sie sterben. Dort türmen sich Gebeine und Stoßzähne, also Elfenbein von unschätzbarem Wert. Die Oijaniha sagen, dass Elefanten, wenn einer andernorts fällt, ihn mit Erde und Zweigen bedecken; selbst die Knochen, wenn Menschen das Fleisch abgeschnitten haben. Buitrez' sämtliche Gefährten fielen wilden Tieren, dem Fieber oder den Pfeilen der Waldmenschen zum Opfer. Zur Peraine-Stunde Buitrez dem Herrn übergeben, Beisetzung morgen in Armengrab Nr. 435 – Friede seiner Seele. Möge das Schweigen die Grabruhe bewahren. Ausgaben: Boronwein 10 Dbl., Kukris 5 Dbl., Totenhemd 1 Dbl., Kerzen & Weihrauch 6 Oreal.«

—Marbodane Gerbelstein, Hüterin der Nacht zu Mengbilla, Eintrag in der Tempelchronik

DIE TAGE, DIE DA WAREN

»Ich bin Shāranbel, König über die Herrscher, Beherrscher der Sternenkraft, Gebieter der Länder. Rashamanu war mein Vater, sein Vater war Amr-Khasim, [hier ist ein langer Abschnitt unleserlich] sein Vater war Bastrabun. Acht meiner Vorfahren regierten Yol-Fassar; ich bin der neunte. Durch die Gnade der Götter bin ich Mogul, denn die Götter haben mich dazu gemacht. Rahandra fuhr mir voraus in seinem Streitwagen und machte mir das Land untertan. Wir unterwarfen das ferne Nebachot und das fruchtbare Gorien. Das Sumpfland von Asab-Uruch liegt uns zu Füßen, das Schlängennest Bey-el-Unukh überzogen wir mit Krieg. Die Götter der besiegten Städte führten wir in Ketten heim: den Anandusha von Zhamorra, die Maha Koscha von Anchopal, die Tsa Atuara von Chaluq Kandha, den Amrdrakor von Bab-ar-Rih, die Baalat Khelevatan von Yerkesch und den Shulvor von Zorgahan. [...] Ich schmückte die Tempel unseres Stadtherm [...] und dem Avesha. Stelen errichtete ich für Baar, Ankhatap, Māthan, Meribaar, Atvarya, Adschaja und für Chahiban, die mir den Sieg verheißen hatte. Ich mehrte die Herden und die Zelte meiner Untertanen, denn Ras ar-Ragh nahm meine Opfergaben [...]

an. Uschtammar, der Umm Ghulshach, Bylharas und ihren Kindern By-mazar und Bylmaresh sowie [hier ist ein längerer Abschnitt unleserlich] opferte ich die gebührende Zahl meiner Feinde. [...] Dem A'dawatu sandte ich [...]

—Text einer stark verwitterten Steinstele am oberen Gadang, übersetzt aus dem Ur-Tulamidyä

»Wenn also ein Mann dieser Göttin zu opfern wünscht, dann erlaube es ihm! Und wenn ein freier Mann ihr seine Tochter darbringen will, auf dass sie Priesterin werde, dann erlaube es ihm! Und wenn die Frauen ihr ein Standbild errichten wollen, dann erlaube ihnen das, und es geht dich nichts an, wie viele Arme es hat. Auch sollst du in meinem Namen der Ra'andrat ein weißes Kamelfüllen opfern. Was diesen anderen Kult angeht, von dem du mich unterrichtet hast: Ich werde dir einige Mudramulim schicken, die untersuchen sollen, ob von seinen Anhängern Gefahr ausgeht, denn Gott Assarbad ist den Schriften zufolge einer von denen, die über Sternenkraft gebieten.«

—Fragment einer Schriftrolle, Bibliothek der Al'Achami-Akademie Fasar, vermutlich aus der Zeit Sultan Sheranbil al-Wazzifs (um 800 v.BF), übersetzt aus dem Ur-Tulamidyä

»Als der Glaube der Menschen die zwei Prinzipien in zahllose Götter aufgespalten hatte, das Leben auf den eisigen Höhen aber so hart blieb wie eh und je, da sehnten sich Zulhamids Kinder nach Befreiung aus dem leidvollen Kreislauf der Wiedergeburt. Sie stellten zwei Welten einander gegenüber: die der Sterblichen und die der Götter. Um die Welt der Sterblichen für immer zu verlassen, müsste eine Seele – so glaubten sie – in der Essenz einer Gottheit aufgehen. Jene, die diesen Schluss zogen, wählten sich jeder eine Gottheit, um sich ihr anzugleichen. Manche zogen im Blut- rausch von Tal zu Tal, um zu Khor zu werden. Andere gaben sich Lust und Rauschkraut hin und wollten Uschtammar sein. Damals entstand der Brauch, Skorpione, Schlangen und Khoramwühler mit der bloßen Hand zu fangen, wie der Mungo-Gott es nicht anders macht.«

—aus Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes; Rashman Ali, um 300 v.BF, übersetzt aus dem frühen Tulamidyä

ABKÖMMLINGE DES FERNEN WESTENS

»In den dichten Wäldern jenseits des Zwergen-Gebirges leben neben Elfen und Goblins auch einige Menschen. Ihre Sprache ist kaum zu verstehen, aber soviel habe ich herausbekommen, dass sie ihr kleines Land 'Tommel-tum' nennen und seine 'Hauptstadt' 'Harmlum'. Ich besuchte den einzigen Tempel des Ortes, der sechs Göttern zugleich geweiht zu sein schien,

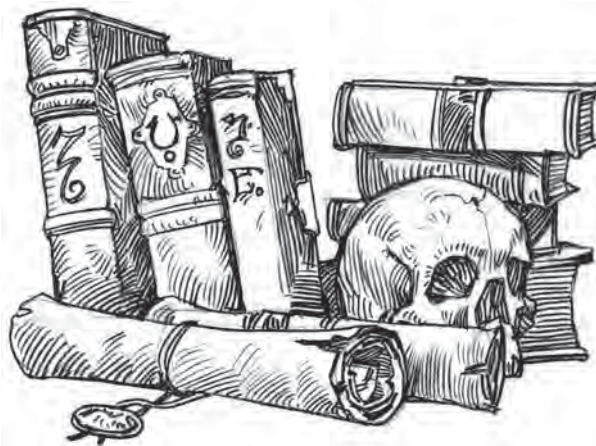
von denen mir einige bekannt vorkamen. Soweit ich in Erfahrung bringen konnte, handelte es sich um die Sonnen- und Ackerbau-Göttin Praina, den Kriegs- und Stadtgott Brajuns, die Bier- und Jagdgöttin Raitja, den Wasser- und Heilkunst-Gott Aferdilas, den launischen Schicksalsgott Bru-un, der auch über Missgeschicke und Unfälle herrscht, sowie Trabine, Göttin der Müller und Schmiede (vermutlich allgemein des Handwerks).«
—angeblich ein Reisebericht aus der Friedenskaiserzeit, zitiert in einem Aufsatz an der historischen Fakultät der Universität Methumis

DIE SPUR DES STIERES

»[...] wie es so weit mit mir kommen konnte. Begonnen mit beunruhigenden Bedeutungsgeschichte der Wörter Brodem, Braten, Braut und Rasse in unserer Sprache geriet ich auf die Spur der Stier-Kulte, von denen wir dachten, der Orkgötze Brazoragh sei der einzige seiner Art. Doch die Tulamiden sprechen vom wilden Bullen Ras'Ragh, ein Reisebericht nennt in Süd-Elm die Anbetung von Gadang-Stieren unter ihrem sechshehörnten Vater Raslavan. In Almada und Weiden zeigen unscheinbare Wegsteine gelegentlich das Zeichen des Stiers und unbekannte Symbole, im Bornland opfert eine Sekte Einhörner einem chimärischem Stierwidder, im kalten Norden flüstert man vom stürmenden Raz[o/u]ragh und in früheren, dunklen Zeiten sollen manche Tempel, selbst das Haus der Herrin zu Kuslik, das Standbild eines Stieres aufgestellt haben. Der letzte Schlüsselstein fehlt mir noch, doch ich weiß, wo er sich befindet.«

—aus dem Buch der Schlange einer Puniner Hesinde-Geweihten, die um 910 BF im Orkland verschollen ist

In vielen Regionen dienen Rinder als Nutztiere oder Jagdwild. Sie stehen für Fruchtbarkeit, Wildheit und Manneskraft und werden in manchen Regionen direkt angebetet, nicht selten in Vermischung mit anderen Horn tragenden Tieren. Auch das zwölfgöttergläubige Aventurien, das keinen Stiergott anbetet, kennt allerlei als Abergläubige ausgedrückte Verehrungsformen von Stier, Widder und Ziege, die einen wichtigen Grundstock des ländlichen Lebens bilden. Wer sich eingehender mit diesen Riten beschäftigt, bemerkt beunruhigende Zusammenhänge zwischen weit entfernten Regionen, die darauf hindeuten, dass all diese latenten Verehrungsformen und Sektierergruppen vor allem einen Gott anbeten: Brazoragh, den Hauptgott der Orks, der zur Machtgewinnung über die Zeit- alter offenbar nicht nur bei diesen seine Fänge ausgelegt hat. Erkennbar sind auch gewisse Parallelen zum Widdergott Levthan, die vermuten lassen, dass diese Gottheiten – der eine angeblich Gegner Alverans, der andere nur eine Randfigur des Pantheons – irgendwo zwischen den Sternen einen düsteren Blutbund geschlossen haben.



ABSEITS DES ZWÖLFGÖTTERKULTS

GOBLIN-SCHAMANIN

ACHAZ-SCHAMANE

PIVESISCHER KASKIV



SKULDRUN DER FJARPINGER

DARPA-SCHAMANIN

TAIRACH-PRIESTER

© ARJAS 03

DERISCHE MACHT IN IRDISCHEN REGELN – MIRAKEL UND LITURGIE

Weltliches Ansehen und weltliche Macht der Kirchen sind sicherlich ein wichtiger Aspekt des Geweihten-Lebens und -Erlebens. Das Zentrale, Wesentliche am Geweihten-Dasein ist jedoch die innige Verbindung zum Göttlichen und zur Gottheit, die Fähigkeit, das Wesen einer Gottheit direkt zu spüren, als ihr Werkzeug zu dienen und ihren Willen durch Mirakel, Liturgien in die Welt zu bringen, ja sogar ihren Blick direkt auf die Welt der Sterblichen zu lenken, um sie zum Eingreifen zu bewegen.

ПАЙРАКИС UND СИКАРЯН

Zwei Urkräfte prägen die Schöpfung: Nayrakis, der 'Geist des Los', und Sikaryan, das 'Leben der Sumu'. (Näheres hierzu finden Sie auf Seite 12f.)

Das **Sikaryan** ist dabei die körperliche Urkraft, aus der das fassbare Universum und die Elemente hervorgegangen sind. Zu ihren wichtigsten Ausprägungen – die dennoch nur eine 'Verdünnung' des echten Sikaryan darstellen – zählen die Lebenskraft der Geschöpfe und das Wechselspiel der Elemente. Doch auch die Astralkraft als 'feinstes' der Elemente gehört zum Bereich des Sikaryan, dem damit auch die Geister der Natur und der Elemente zuzuordnen sind.

Das **Nayrakis** hingegen ist die geistige Urkraft, die Essenz der Ordnung, die die inneren Sphären formt, und daher körperlich nicht fassbar: Ihm entspringen angeblich die Kreativität und der Verstand, aber auch die Essenz der himmlischen Götter als Vertreter der Ordnung. Die Karmaenergie ist eine 'fassbare Verdünnung' des Nayrakis, das insgesamt von den Sterblichen (die eher zur leiblichen Hälfte der Schöpfung gehören) fast nicht begreiflich ist.

КАРМАЕНЕРГИЕ

»Ist denn aber die Kraft, die den Kosmos durchströmt und ihn ordnet, gänzlich so, wie sie war, als sie LOS' Blut und Geist war? Ist sie nicht Teil der Welt und somit weltlich geworden, so wie LOS und SUMU nicht mehr sind, weil der Kosmos ist? Treiben die Diener der Alveranier Blut-Zauberei mit LOS' Blut oder spüren und greifen sie den Kosmos wie es die Zauberer tun?«

DIE WEIHE ZUM PRIESTER

Das grundlegende Ritual einer jeden Kirche ist das der Priesterweihe. Im Rahmen dieser Zeremonie (siehe die Liturgie ORDINATION, Seite 257f.), die je nach Kirche ihre eigene Symbolik verwendet, wird der Novize in einen entrückten Zustand versetzt, in dem er die unmittelbare Gegenwart der Gottheit erlebt, von ihr geprüft und bei Wohlgefallen an Geist und Seele berührt und verwandelt wird. Künftig ist er in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne der Gottheit zu ordnen.

Denn das ist der eigentliche Sinn der Geweihtenschaft: Natürlich ist sie auch daran interessiert, ein Leben gemäß den göttlichen Lehren zu führen und den Glauben an die Macht des Gottes und die Bedeutung seiner Prinzipien zu fördern.

Doch das tun auch ungeweihte Klosterschwister und Laienprediger. Die eigentliche Mission der Geweihten ist es, mit ihrer Karmaenergie die Interessen und Prinzipien des Gottes auf Dere zu wahren.

Sei es, dass sie eines seiner Häuser mit Glanz erfüllen und gegen Anfeindungen verteidigen, sei es, dass sie ausziehen, um in der un-

—aus den Chroniken von Ilaris; zitiert nach einer Übertragung ins verdächtig moderne Garethi

Karmaenergie (KE), unterteilt in einzelne **Karmapunkte, KaP** ist nicht, wie manchmal interpretiert, allein der Wille eines Gottes oder ein Maß für Frömmigkeit, sondern – für Spielzwecke und auch im Verständnis vieler Geweihter – eine götterverleihe Kraft, eine 'Energieform'. Sie entstammt dem Nayrakis, dem geistigen und ordnenden Aspekt der Schöpfung und damit nominell dem Bereich des Los; Karmaenergie, die vor allem die fünfte Sphäre, die Götterwelt Alveran, erfüllt, kann als direkte Vergrößerung des reinen Nayrakis angesehen werden, so wie die Lebensenergie eine Vergrößerung des Sikaryan, der schöpferisch-körperlichen Urkraft ist.

Doch 'Vergrößerung' ist nur in philosophischer Hinsicht richtig, denn auch die göttliche Karmaenergie ist immer noch eine überaus feine, subtile und zugleich mächtige Kraft. Sie ist durch noch gröbere Kräfte, zu denen auch die 'elementare' Astralkraft zählt, fast nicht zu verändern oder zu erkennen: Keine Magie kann Auskünfte über die Essenz eines Sterblichen, seine Wahre Seele (siehe Seite 13) oder die karmale Stärke eines Geweihten geben, und nur die mächtigsten Zauberer und ihre Magie sowie das Wirken weniger, schrecklicher Dämonen können göttliches Wirken oder Wunder beeinflussen.

Für gewöhnliche Sterbliche ist Karmaenergie nicht fassbar, und es erfordert ein besonderes Ritual, bei der die Gottheit einen ausgewählten Sterblichen an Geist und Seele verändert, damit dieser Karmakraft spüren und verwenden kann.

Karmaenergie wird von den Göttern (egal, in welcher der inneren Sphären sie beheimatet ist) gelenkt und beherrscht, aber nicht geschaffen. Nur die alveranischen Götter, die 'Zwölfgötter', scheinen praktisch unerschöpfliche Vorräte an Karmaenergie zu besitzen, die sie an ihre derischen Diener verteilen. Die 'Halbgötter' der Sechsten Sphäre besitzen anscheinend eigene Vorräte an Karmaenergie, die gewaltig, aber doch begrenzt sind, so dass sie sparsamer damit umgehen und weniger Geweihte berufen, ja bisweilen sogar ihren Willen nur durch Erwählte (siehe Seite 311) in die Welt projizieren.

gezähmten Welt für die göttliche Ordnung einzutreten: Zu diesen Zwecken hat der Gott sie akzeptiert und mit einem Teil seiner Kraft ausgestattet.

Den Vorteil *Geweiht* (für 10–18 GP, je nach Gottheit) finden Sie in **WdH** auf Seite 251.

WEIHE, WEM WEIHE GEBÜHRT – ПАЧ- ТРАГЛИЧЕ ЕРНЕВУНГ ЗУМ ГЕВЕИТЕН

Wer den festen Willen verspürt, einem Gott als Geweihter zu dienen und seinen Lehren zu folgen, kann sich auch spät zur Weihe berufen fühlen. Doch geht nach der Weihe natürlich das Kirchenrecht vor, und sämtliche Auflagen und Pflichten der Kirche müssen allzeit erfüllt werden, so dass etwa ein Söldner seinem bisherigen Leben vollständig abschwört, wenn er ein Geweihter der Travia oder der Tsa wird. Weniger einschneidend und daher in fast allen Fällen gewählt ist der Weg eines *Akoluthen*, also eines nicht geweihten Priesters, Ordensmitglieds

LITURGIEKENNTNIS [KIRCHE] (G):

Der Geweihte ist in der Lage, Liturgien und Anrufungen seiner Kirche zu erlernen und so durchzuführen, dass die göttliche Kraft in ihm dadurch zur Wirkung gelangt. *Liturgiekenntnis* wird im Spiel wie eine Gabe gehandhabt. Die Probe erfolgt auf *Mut*, *Intuition* und *Charisma* (MU/IN/CH). Der Startwert beträgt 3. Die Steigerung erfordert stets einen Lehrmeister und wird nach der Spalte F der Steigerungskostentabelle durchgeführt.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweiht* oder SF *Spätweihe* oder *Akoluth*

Verbreitung: 7 bei den jeweiligen Kirchen

Kosten: Steigerungskosten der Spalte F der SKT; Liturgiekenntnis der eigenen Kirche wird als Teil des Vorteils *Geweiht* oder der SF *Spätweihe* bzw. *Akoluth* aktiviert und dabei auf einen Startwert von 3 gesetzt.

oder Ritualhelfers. Nur die allerwenigsten suchen eine so innige Bindung zur Gottheit, dass für sie nur die Weihe in Frage kommt.

Der Anwärter muss ein Initiat seiner jeweiligen Glaubensgemeinschaft und frei von jeglichem *aktuellen* religiösen Makel seiner Religion sein (also zum Beispiel beim Zwölfgötterglauben frei von Folgendem: Eidbrecher, Mal des Frevlers, Exkommunikation, Dämonenpakt, Seelenverpfändung an den Namenlosen, Anathema). Personen, die durch die Gnade einer Gottheit von einem solchen Makel befreit wurden, streben hingegen sogar recht häufig aus Dankbarkeit ein Priesteramt an, wenn sie die übrigen Anforderungen erfüllen.

Zuletzt aber hängt es von der Einschätzung der Gottheit (und des Spielleiters als ihres Vertreters am Spieltisch) ab, ob der Anwärter geeignet ist: Während der Weihe-Zeremonie schaut die Gottheit selbst in die Seele des Bewerbers und urteilt, ob seine Motive lauter erscheinen.

WEIHE VON ZAUBERERN

Einer der (irdisch wie derisch) lange Zeit umstrittensten Punkte der Priesterweihe ist die Frage nach der Weihe von zaubermächtigen Sterblichen. Hier gelten folgende kosmische Gesetze und spieltechnische Regelungen: Sowohl derisch-theologisch wie auch kosmologisch ist die Weihe eines Zauberers zum Priester einer Kirche möglich. Es liegt an der jeweiligen Kirche, wie umfassend der zukünftige Geweihte vor der Weihezereemonie auch formell seiner Zauberei abschwören muss: Unter dem Eindruck der barbarianischen Gräueltaten haben sich sogar Weißmagier der Kirche des Praios zugewandt und die Weihe empfangen, mussten sich jedoch zuvor rituell von jeglicher Zauberei lossagen.

Eine nachträgliche Geweihtenerhebung dauert auch in diesem Fall ein Jahr. Allgemein erwarten alle Kirchen, dass sich Gildenmagier bereits vor der Zulassung zur Priesterweihe freiwillig der *Expurgio* (Streichung aus der Akademieliste und Entfernung des Gildensiegels) unterziehen, um ihr Gottvertrauen zu beweisen und zu zeigen, dass sie ihre Verpflichtungen gegenüber ihrer Gilde hinter sich gelassen haben. Eine Ausnahme machen hier nur die Kirchen der Hesinde und des Nandus (die allerdings die permanente *Disvocatio*, also die Niederlegung aller Gildenämter, erwarten), des Aves und die Kirche des Phex, die ihren Geweihten erlaubt, um der Tarnung willen die Identität als Magus aufrechtzuerhalten. Insbesondere die Kirchen des Praios, aber auch viele Tempel vor allem der Rondra- und Ingerimm-Kirche, erwarten sogar, dass sich der Anwärter mit dem Ritual der PURGATION vor der Weihe die astrale Kraft ausbrennen lässt.

Andere Kirchen erlauben, dass der Geweihte seine Astralkraft im Sinne der Kirche nutzt, sie ansonsten aber nicht einsetzt. So dürfte etwa ein früherer Zauberer und nunmehriger Efferd-Geweihter keine Feuerzauber mehr anwenden.

Alle Zwölf- und Halbgötterkirchen ohne Ausnahme bestehen darauf, dass Hexen, Druiden, Geoden und Schamanen die Verehrung ihrer 'Götzen' aufgeben und sich von ihren Zirkeln und Schwesternschaften lossagen. Spätberufene aus diesen Kreisen, aber auch Gildenmagier müssen sich somit von vielen wichtigen Aspekten ihres bisherigen Lebens trennen, so dass sie, verglichen mit Nichtzaubern, mehr Zeit und Mühe aufzuwenden haben, um sich im Noviziat

SPÄTWEIHE

[ALVERANISCHE / NICHT ALVERANISCHE GOTTHEIT]

Der Held hat erst im Erwachsenenalter eine etwa einjährige Ausbildung zum Priester erhalten. Er ist einer Gottheit geweiht, die entweder in Alveran residiert (einem/einer der Zwölfe) oder der die Sechste Sphäre als Wohnort zugeschrieben wird (ein sog. Halbgott), und ist in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne seiner Gottheit zu ordnen. Er verfügt über einen Grundvorrat von 24/12 KaP. Hinzu kommen sowohl die jeweils passende *Liturgiekenntnis* auf einem Wert von 3 wie auch die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln. Während der Vorbereitung auf seine Weihe hat er einige Liturgien seiner Glaubensgemeinschaft erlernt (im Gegenwert von 16 bzw. 8 Liturgie-Graden); orientieren sie sich bei der Auswahl an den Liturgien der entsprechenden priesterlichen Profession. Der SO des Helden steigt auf den Mindestwert der entsprechenden Geweihten-Profession, oder um einen Punkt, wenn er bereits darüber liegt. Der Neu-Geweihte erhält den Nachteil *Moralkodex* [entsprechende Kirche].

Voraussetzungen: CH 11; weitere Eigenschafts-Voraussetzungen wie bei der betreffenden Geweihten-Profession angegeben; Talente mindestens in der Höhe der Boni, die bei der entsprechenden priesterlichen Profession genannt sind; der Held muss sich zu den Lehren und Prinzipien der Gottheit und ihrer Kirche hingezogen fühlen; kann nicht bei Spielbeginn gewählt werden. Es darf kein religiöser Makel (Eidbrecher, Frevler) vorliegen.

Verbreitung: 3; eine Spätweihe erfordert immer die Zustimmung des Meisters und sollte nur Helden gewährt werden, die sich bereits in mehreren Abenteuern um die betreffende Kirche oder Religion verdient gemacht haben, die sich freiwillig (auch ohne regeltechnischen Nachteil) zu den moralischen Werten ihrer Kirche bekennen und die ihren Verpflichtungen nachkommen.

Kosten: 1.000 / 700 AP; für Halbzauberer 1.500 / 1.000 AP; für Vollzauberer 2.000 / 1.500 AP

Für Kor gilt eine gesonderte Form der Spätweihe. Kor-Geweihte besitzen nie den Vorteil *Geweiht*, sondern werden stets im späteren Verlauf ihres Lebens geweiht (durch die SF *Spätweihe Kor*). Die Modifikatoren dieser SF können sie **WdH 227** entnehmen.

SPÄTWEIHE (KOR)

Voraussetzungen: MU 14, CH 11, GE 12, KO 14, KK 12, SO 5; Professionen Gladiator, Schaukämpfer, Soldat oder Söldner, in sehr seltenen Fällen auch andere kämpferische Professionen wie desillusionierte Krieger, keine der folgenden Nachteile: Halb-, Viertel- oder Vollzauberer, Angst vor Blut, Kampf o.ä., Einbeinig, Gesucht III, Glasknochen, Lahm, Nachtblind, Prinzipientreue (Pazifismus o.ä.), Speisegebot (Vegetarismus), Stubenhocker, Unfähigkeit [Kampftalente], Wahnvorstellungen; Talente: mindestens drei bewaffnete Nahkampf-Talente auf TaW 7, Athletik 4, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 7, Götter/Kulte 4; 1.000 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten

Verbreitung: 3

Kosten: 900 AP

auf die Weihe vorzubereiten. Insbesondere in Magierkreisen heißt es, dass manchmal die Fähigkeit, Astrale Kräfte zu regenerieren, unter der Weihe leide. Einige, die sich haben weihen lassen, glauben, selbst unter diesem Phänomen zu leiden. Vielleicht rührt dieser Glaube daher, dass es offensichtlich nicht möglich ist, im Zustand der Entrückung Astrale Kräfte zu regenerieren.

AKOLUTHEN – EMPFÄNGER DER NIEDEREN WEIHEN

Akoluth ist der in einigen Kirchen gebräuchliche Begriff für diejenigen Kirchenangehörigen, die als Laienprediger oder als Mönche und Nonnen eines Laienordens der Gottheit näher sind als 'gewöhnliche' Laien, aber nicht so nahe wie karmal geweihte Priester. Diese Akoluthen genießen den Status von niederrangigen Geweihten und auch den Respekt der Gläubigen, doch sie haben meist nicht die unmittelbare Gegenwart der Gottheit erlebt und tragen keine Karmaenergie in sich. Daher können sie zwar im Interesse und Dienst der Gottheit leben und arbeiten, aber allenfalls den Priestern als Altarhelfer zur Hand gehen und deren karmal-liturgische Fähigkeiten unterstützen. Regeltechnisch gesehen können sie keine Mirakel wirken und keine Liturgien zelebrieren. Sie sind jedoch durch die Intensität ihres Glaubens besser als Ritualhelfer und 'Mitbeter' geeignet (siehe Seite 243). Die Akoluthen einer Kirche sollten ein göttergefälliges und frommes Leben führen und besitzen meist ihre eigenen Auflagen – teils allgemein, teils gemäß ihrer speziellen Ordensregeln. Einige Akoluthen (häufig in Rondra-Orden) befolgen gar sämtliche Vorschriften für die Geweihtenschaft.

Allgemein ist es nur denjenigen kirchlichen Amtsträgern und Institutionen erlaubt, Akoluthen einzusetzen, die auch die volle Priesterweihe erteilen können. Nicht jeder Kult kennt die Einrichtung des Akoluthen, und es hängt ganz von ihren Bräuchen ab, wem diese Ehre zuteil wird: Neben wirklich frommen Anhängern der Gottheit sind die meisten Vollmitglieder kirchlicher Orden Akoluthen (nicht aber

Tempeldiener oder Tempelgardisten). Selbstverständlich kann man nur in einer einzigen Kirche Akoluth sein.

Spieltechnisch ist die Akoluthur dazu gedacht, dem frommen Helden die deutliche und allgemein sichtbare Hinwendung zu einer Kirche zu ermöglichen, ohne dass er die Laufbahn eines Geweihten einschlagen muss. Welche Formen es bei den Kirchen jeweils gibt, steht in den einzelnen Beschreibungen.

DIE ZWEITE INITIATION – WEIHE ZUM HOCHSCHAMANE

In zumindest dreien der animistischen Kulturen Aventuriens hüten die höchsten und mächtigsten Schamanen das Geheimnis der zweiten Initiation. Bei diesem Ritual rufen auserwählte *Medizinmänner der Waldmenschen*, *orkische Tairach-Priester* oder *nivesische Kaskju* die höchsten Geister ihres Glaubens an, um einen Teil von deren Macht

KONTAKT ZUM GROßEN GEIST

Der Schamane hat die 'zweite Initiation' zum Hochschamanen der Nivesen, Waldmenschen, Utulus oder Orks (Tairach) erhalten und ist damit einer nicht-alveranischen Gottheit *geweiht*. Dadurch ist er in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne der Gottheit zu ordnen. Er verfügt über einen Grundvorrat von 12 KaP und die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln. Er erhält 8 Liturgiegrade zum Erwerb passender Liturgien.

Die Regelung zur Weihe von Zauberern hat bei Hochschamanen keine Gültigkeit.

Voraussetzungen: Der Held muss ein Schamane der Nivesen, Waldmenschen, Utulus oder Orks (Tairach) sein; CH 15; alle vier schamanistischen Ritualfertigkeiten je 10+.

Verbreitung: 1-2

Kosten: 700 AP

RITUALKENNTNIS [SCHAMANENTRADITION] (VIER MAGISCHE/KARMALE FERTIGKEITEN) (H):

Der Zauberkundige ist in der Lage, Rituale einer bestimmten schamanistischen Tradition zu erkennen, zu erlernen und durchzuführen. Die Ritualkenntnis setzt sich zusammen aus den vier Ritualfertigkeiten *Geister rufen* (MU/IN/CH), *Geister bannen* (MU/CH/KK), *Geister binden* (KL/IN/CH) und *Geister aufnehmen* (MU/IN/KO). Jede der vier Fertigkeiten hat einen eigenen RkW, auf den Proben abgelegt werden wie bei einem Talent. Die übrigbehaltenen Punkte werden mit RkP* bezeichnet. Die vier Fertigkeiten werden einzeln, unabhängig voneinander, nach Spalte E gesteigert, Startwert in allen vier Fertigkeiten ist 3, einige Professionen und Varianten erhalten einen höheren Startwert in einer oder mehreren Fertigkeiten. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Held einen willigen Lehrmeister aus einer anderen schamanistischen Tradition findet, der ihm die Ritualkenntnis seiner Tradition beibringt, steigert er die darin enthaltenen vier Fertigkeiten zum Umgang mit Geistern nach G.

Voraussetzung: Profession Schamane

Verbreitung: 6 bei den jeweiligen Kulturen

Kosten: Die Ritualkenntnis der eigenen Tradition wird als Teil des Vorteils Halbzauberer aktiviert. Fertigkeiten werden einzeln nach Spalte E gesteigert, Ritualkenntnis einer fremden Tradition kostet 250 AP (und erfordert meisterliche Erlaubnis); die vier enthaltenen Fertigkeiten werden nach G gesteigert.

Anmerkung: Mehr zu der Anwendung dieser SF finden Sie im Band *Wege der Zauberei*.

AKOLUTH

Ein Akoluth – zumeist ein Ordensmitglied, ein Laienprediger der Kirche oder ein Altarhelfer – ist ein dienendes Mitglied seiner Kirche. Üblicherweise nimmt er all die Einschränkungen auf sich, die dem *Moralkodex* der jeweiligen Kirche entsprechen (zu Ausnahmen siehe einzelne Ordensbeschreibungen) und ist als Laienpriester seinem Kult *verpflichtet*. Das heißt, dass er entweder bei Spielbeginn die entsprechenden Nachteile wählt oder sich im späteren Spielverlauf durch seine Lebensführung als entsprechend würdig erweist.

Er schuldet seinem Ordensoberen Gehorsam und kann gelegentlich zu wichtigen Missionen im Dienste der Gottheit aufgefordert werden, für die allenfalls Spesen ersetzt werden. Dafür steigt sein SO um +1. Außerdem hat er als Akoluth gelernt, rituelle Handlungen eines Priesters seiner Religion zu unterstützen und damit dessen Mirakelprobe zu erleichtern: Er erhält die *SF Liturgiekenntnis* seiner Kirche auf einem Wert von 3. Damit ist er auch in der Lage *Entrückung* zu erfahren.

Zur Beachtung: In einigen Kirchen wird der Titel des Akoluthen als reiner Ehrentitel gesehen, der *nicht* mit der hier genannten Sonderfertigkeit verbunden ist.

Voraussetzungen: TaW *Götter/Kulte* 5; Initiat der jeweiligen Kirche; Eigenschafts-Voraussetzungen jeweils 1 Punkt niedriger als der entsprechende Geweihte; je nach Kirche auch Einschränkungen für Zauberer

Verbreitung: je nach Verbreitung der Kirche

Kosten: 50 AP; diese AP werden bei einer *Spätweihe* angerechnet.

in sich aufzunehmen. Die Zeremonie ähnelt der ersten Initiation, ist aber stärker von der bereits entwickelten Persönlichkeit des Initiaten geprägt (es handelt sich um eine vom Hochschamanen durchgeführte ORDINATION, siehe Seite 257f.: Der Schamane wird sozusagen zum Geweihten der von ihm verehrten Wesenheit).

Dahinter steht nichts anderes als die 'Primärliturgie' von Kamaluq, Tairach bzw. den Himmelswölfen, die ihre Hochschamanen auf diesem Wege mit Karmaenergie und der Fähigkeit segnen, in ihrem Sinne Mirakel und Wunder zu wirken – in dieser Hinsicht unterscheiden sich die Hochschamanen kaum von den Geweihten anderer nicht-alveranischer Gottheiten. Sie selbst empfinden ihre karmalen Mirakel und Wunder aber nur als höhere Form ihres rituellen Wirkens und sehen den einzigen Unterschied zu ihren astralen Ritualen darin, dass sie sich direkt an den 'Großen Geist' wenden (auch die Hochschamanen der Nivesen sprechen bemerkenswerter Weise von dem Geist der Himmelswölfe).

HOCHSCHAMANEN IM SPIEL

Beim Wirken von **Mirakeln** ruft der Hochschamane den Großen Geist an, ihn unmittelbar mit seiner Kraft zu erfüllen (welche Talente der Schamanengottheit nahe stehen oder fremd sind, finden Sie bei den einzelnen Arten von Schamanen angegeben). Statt auf die Liturgiekenntnis wird auf die schamanistische Ritualfertigkeit *Geister aufnehmen* gewürfelt und abgesehen vom Zuschlag nach gewünschtem Talent nur *nach dem Ort* (es gelten die Modifikatoren der schamanistischen Ritualprobe, siehe Seite 322) sowie nach *Motivation und Seelenlage* (Modifikatoren der Mirakelprobe, siehe Seite 244) modifiziert.

Die **Liturgien** von Hochschamanen werden gehandhabt wie übliche Liturgien und unterscheiden sich damit vor allem bezüglich der *Kosten* und dem *Erlernen* von den astralen Schamanen-

ritualen. Wie beim Wirken von Mirakeln legt der Hochschamane die entsprechende Probe jedoch auf *Geister aufnehmen* statt auf Liturgiekenntnis ab. Die Modifikatoren sind dieselben wie bei der schamanistischen Ritualprobe (jedoch entfallen jene für Rauschmittel, Hilfsfertigkeiten und die Knochenkeule), dafür kommen die für Mirakelproben geltenden Modifikatoren *nach Motivation und Seelenlage* sowie *nach den Umständen* hinzu (siehe Seite 244).

Große Wunder sollten auch Hochschamanen nur mit großer Vorsicht gewährt werden, das letzte bekannt gewordene war das über alle Waldmenschentämme verhängte Tabu von Gulagal des legendären Schamanen Manaq.

Die **Regeneration von Karmaenergie** erfolgt durch Meditation und intensiven Kontakt zum Großen Geist. Anstelle der Liturgiekenntnis tritt wiederum *Geister aufnehmen*, modifiziert wird nur *nach dem Ort* und *nach der Zeit* (es gelten die Modifikatoren der Ritualprobe). Eventuelle weitere Modifikatoren auf die unterschiedlichen Proben kann der Meister festlegen, wobei die Modifikationen für Proben auf Liturgiekenntnis der Geweihten als Vorbild dienen können. Auch bei der **Erhöhung der KE-Basis** (die SF *Karmalqueste* wird üblicherweise kurz nach der Weihe erlernt) wird auf *Geister aufnehmen* gewürfelt.

Dadurch, dass sich Hochschamanen gar nicht der Verwendung zweier Energieformen bewusst sind, haben sie wohl als einzige menschliche bzw. orkische Zauberkundige Aventuriens eine echte Harmonisierung astraler und karmaler Kräfte erreicht. Sie sind nicht von den Nachteilen geweihter Magiebegabter betroffen (siehe Seite 238) und erlangen die Spätweihe durch die SF *Kontakt zum Großen Geist*.

Optional: Auch Hochschamanen erfahren **Entrückung** (siehe Seite 243ff.).

Experte: Auch Hochschamanen regenerieren – so sie dem Großen Geist gefällig leben und handeln – täglich einen Karmapunkt.

LITURGIEKENNTNIS UND KARMAENERGIE

Die Kenntnis der korrekten Gebete, vor allem aber der entsprechenden Einstimmung auf die Prinzipien der Gottheit, wird durch den Wert in **Liturgiekenntnis** (der jeweiligen Gottheit) ermittelt. Wir kürzen

Liturgiekenntnis mit **LK** ab, Liturgiekenntnis-Wert mit **LkW** und (übrig behaltene) Liturgiekenntnis-Punkte mit **LkP** bzw. **LkP***. Karmapunkte werden mit **KaP** abgekürzt.

LITURGIEKENNTNIS

Liturgiekenntnis wird wie eine Gabe gehandhabt, ist also ein Talent, das nur Personen mit besonderen Fähigkeiten zur Verfügung steht und das gemäß der **Spalte F** der Steigerungskostentabelle SKT (siehe WdS 168) gesteigert werden kann. Steigerung der Liturgiekenntnis erfordert einen Lehrmeister oder eine (sehr seltene) Spezielle Erfahrung.

Der Liturgiekenntniswert wird üblicherweise bei all jenen Proben verwendet, bei denen es um die Umsetzung von Karmaenergie geht, üblicherweise also als Ausgleichswert bei einer Mirakelprobe (siehe unten).

Durch die Weihe (und die Ausbildung davor) erhalten alle Geweihten einen Grundwert von 3 Punkten in ihrer jeweiligen Liturgiekenntnis; einige Kulte fördern die Liturgiekenntnis noch darüber hinaus.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Geweihte in der Lage ist, Mirakel zu wirken, Liturgien zu zelebrieren und die Aufmerksamkeit 'seiner' Gottheit auf sich zu ziehen, indem er sich auf das Wesen der Gottheit einstimmt, die korrekten Riten und Gebete vollführt und Karmaenergie fließen lässt.

Ein Geweihter einer alveranischen Gottheit erhält mit der Weihe 24 KaP, ein Geweihter einer anderen Karma vergebenden Gottheit 12 KaP.

Optional: Aneignung einer zweiten Liturgiekenntnis ist möglich, aber extrem selten: Es erfordert eine zweite Weihe (korrekt: eine neue Spätweihe), die im Endeffekt die Abkehr vom bisherigen Glauben bedeutet. Dadurch kann der erste LkW im weiteren Heldenleben nicht mehr gesteigert werden.

KARMALQUESTE (G)

Kenner der entsprechenden Anrufung und Meditationen sind in der Lage, sich so sehr auf die Prinzipien der Göttlichkeit einzustimmen, dass sie durch diese Harmonisierung permanent Karmaenergie zu ihrem Grundvorrat hinzu gewinnen. Im Rahmen solcher zwei Wochen dauernden Versenkungsübungen legt der Geweihte eine Mirakelprobe ab: Er erhält $IN/4 + LkP*/10$ KaP zum Grundvorrat hinzu. Für Geweihte nicht-alveranischer Gottheiten gilt: $IN/5 + LkP*/10$ KaP. Mit diesem Zugewinn ist auch eine Entrückung in Höhe des Zehnfachen der dazu gewonnenen KaP verbunden.

Es ist nur eine Karmalqueste pro Jahr üblich (sprich: der Spieler muss und sollte keine weiteren Karmalquesten im Laufe des gleichen Jahres erlauben).

Voraussetzungen: TaW *Götter/Kulte* 7; LkW 7 oder SF *Kontakt zum Großen Geist*

Verbreitung: 6

Kosten: Das Erlernen der korrekten Anrufungen kostet 50 AP (in den entsprechenden Vorteilen enthalten), die Durchführung 300 AP (250 für Geweihte nicht-alveranischer Gottheiten).

Anmerkung: Es existiert praktisch keine Höchstgrenze für KaP.

KARMAENERGIE UND DEREN REGENERATION

Karmaenergie ist eine Gabe der Gottheit an einen (hoffentlich) erfolgreichen sterblichen Agenten – keine Kraft, die er wie Astralenergie aus der Umgebung zieht. Daher kann nur die Gottheit selbst dem Priester die aufgewendete KE ersetzen, und daher muss ein Geweihter auch stets bestrebt sein, die göttliche Gabe in Harmonie mit den Prinzipien seiner Gottheit einzusetzen.

Anders als beim *Gebrauch* der Karmaenergie, der gänzlich in den Händen des Geweihten liegt, hat jedoch bei der *Rückerstattung* die Gottheit erheblich mitzureden: Immerhin hat sie beim vorigen Mal dem Geweihten die KaP zur Verfügung gestellt, damit dieser sie im Sinne der göttlichen Prinzipien anwendet. Wenn der Geweihte hingegen den Anschein erweckt, dass er einen Teil seiner Kraft doch nicht zu schätzen wusste, weil er sie für Albernheiten oder gar gegen die Prinzipien der Gottheit verschwendet hat, so mag die Gottheit durchaus deren Erstattung verweigern, bis der Geweihte Buße getan hat. Denn letzten Endes vermittelt die Gottheit ihrem Geweihten nur dann neue Kraft, wenn sie (also Sie als Meister) den Eindruck hat, dass sich der Geweihte aus ganzem Herzen für die göttlichen Interessen einsetzt, eine gewisse Erfolgswahrscheinlichkeit besitzt und die bisher verbrauchte Karmaenergie sinnvoll und konstruktiv eingesetzt und nicht etwa verschleudert hat. Eine Gottheit wird einen fähigen und eifrigen Diener nicht am Kraftmangel scheitern lassen, aber er wird keinen Funken seiner göttlichen Energie einem zweifelhaften Burschen hinterher werfen.

MEDITATION

Ein Geweihter erhält verbrauchte Karmaenergie zurück, wenn er sich intensiv mit Körper und Geist auf die Prinzipien seiner Gottheit konzentriert: Für jeweils vier Stunden Meditation und Gebet (möglichst ununterbrochen, aber nicht zwingend notwendig) kann er eine Mirakelprobe ablegen und erhält bei einem Erfolg LkP* Karmapunkte. Als Modifikatoren sind die im Text über Mirakelproben (siehe 244) genannten Boni und Mali für den *Ort* und den *Zeitpunkt* der Meditation angebracht: In einem Tempel während eines Feiertages kann man sich besser einstimmen als an einem gewöhnlichen Tag irgendwo in der Wildnis oder gar mit Zweifeln im Herzen. Dazu kommt ein Zuschlag, der abhängig vom Abstand zur letzten Regenerations-Meditation ist: $+12/+8/+4/+0$ für einen Tag Abstand/zwei Tage/eine Woche/einen Monat.

Übrigens muss man sich 'Meditation' keineswegs in jeder Kirche als stummes Dasitzen vorstellen. Viele Geweihte der Rondra meditieren im ritualisierten Übungskampf, manche Hesinde-Geweihte meditieren durch das Lösen komplexer mathematischer Aufgaben im Kopfe, und die Meditationen der Rahja-Kirche haben viel mit Sinnlichkeit und Körperlichkeit zu tun (und bei den H'Ranga-Priestern der Achaz sind mit der 'Meditation' auch dem jeweiligen H'Ranga gefällige Opfer verbunden). Selbst in der Boron-Kirche schließt jedoch das Meditieren den normalen erholsamen Schlaf aus, und in der Zeit, in der er meditiert, kann ein Geweihter nicht durch Ruhe seine Lebens- oder (so vorhanden) Astralenergie regenerieren. Viele Geweihte beschreiben die Erlebnisse während der Meditation als echten Kontakt mit der Göttlichkeit, und so mag es sein, dass in jenen Momenten tatsächlich das Auge eines Gottes auf seinem derischen Diener ruht.

EXPERTE: TÄGLICHE REGENERATION

Unabhängig von der Meditation eines Geweihten kann dieser auch darauf vertrauen, dass er von seinem Gott täglich mit Karmaenergie versorgt wird. Die Kraft, die ein Geweihter ohne Meditation hinzu gewinnt, ist jedoch sehr gering: Jeden Tag gewinnt er 1 KaP zurück (diese Regeneration findet genau einmal pro Tag statt, zur selben Zeit wie die normale Regenerationsphase der Lebensenergie des Geweihten, also meist während des Schlafs). Diese Regeneration ist nur in



Ausnahmefällen nicht anwendbar, insbesondere dann, wenn der Geweihte sich in einem Gebiet aufhält, in dem die Verbindung zwischen ihm und seinem Gott gestört ist, z.B. in Unheiligtümern oder Feenwelten, oder wenn der Geweihte durch nicht gottgefälliges Leben in einen Gewissenskonflikt mit seinem Gott geraten ist (als Eidbrecher, Frevler o.ä.). Wann dies genau der Fall ist, entscheidet der Spielleiter.

ERHÖHUNG DER KE-BASIS

Bislang war davon die Rede, wie der Geweihte die Punkte zurückerhält, die ihm zu seinem derzeitigen Höchstwert fehlen. Wenn er hingegen diesen Höchstwert hinaufsetzen will, muss er versuchen, sich seinem Gott noch weiter anzunähern.

Diese mindestens zwei Wochen dauernde und üblicherweise nur einmal pro Jahr (meist im Monat der Gottheit oder an bestimmten Feiertagen) durchführbare 'Visions-' oder *Karmalqueste* ist eine abenteuerliche Reise des Geistes, und es bietet sich an, dass zumindest einmal im Geweihtenleben Spieler und Meister zwischen zwei herkömmlichen Spielsitzungen die mystischen Ereignisse dieser Queste ausspielen. Der Geist des Geweihten ist zwar nicht die ganze Zeit auf Reisen, aber die zwischen den einzelnen Visionen liegenden Meditationen, Fasten- und Schmerzübungen, der Konsum bewusstseinsweiternder Drogen – und die nötigen Ruhepausen – erlauben dem Visionssuchenden keine Reisen, Studien oder gar Abenteuer.

Die Karmalqueste wird üblicherweise an speziellen Feiertagen der Gottheit durchgeführt.

Ausnahmen von der 'einmal pro Jahr'-Regel sollten nur vorkommen, wenn der Gott bereits vorausahnt, dass sein Geweihter zusätzliche Karmaenergie benötigen wird (also wenn Sie als Meister ein besonders riskantes und für die Interessen des Gottes wichtiges Abenteuer planen). In diesem Falle bietet es sich natürlich an, schon während der Queste erste vage Hinweise der Gottheit auf die drohenden Gefahren zu geben.

EXPERTE: RÜCKKAUF VON pKaP

Anders als bei dem Verlust von pAsP kann man einmal permanent verlorene Karmapunkte nicht wieder zurückkaufen. Dafür erleichtert jeder verlorene Karmapunkt seit der letzten Karmalqueste die Liturgiekenntnis-Probe bei der aktuellen Karmalqueste um einen Punkt. Wenn also ein Geweihter 2 pKaP seit der letzten Queste verloren hat, ist bei der nächsten Queste die Probe um 2 Punkte erleichtert.

DIE MIRAKELPROBE

Um Karmaenergie in eine gottgefällige Wirkung zu verwandeln, ist stets (vom direkten und extrem seltenen Eingreifen der Gottheit selbst abgesehen) eine Mirakelprobe seitens des Geweihten nötig. Diese Probe wird auf die Eigenschaften **Mut**, **Intuition** und **Charisma** (MU/IN/CH) abgelegt. Sie dient dazu, die Geistseele des Geweihten mit dem Wesen der Gottheit zu harmonisieren und ihm so zu ermöglichen, die in ihm ruhende Karmaenergie geordnet ausströmen zu lassen, damit sie in der Welt Wirkung zeigt und ein 'wundersamer' Effekt zustande kommt.

Genau diese Einstimmung und die Kenntnis der harmonischen Riten, um die Karmaenergie hervortreten zu lassen, werden durch die Liturgiekenntnis repräsentiert, so dass der Liturgiekenntnis-Wert als Ausgleich bei einer Mirakelprobe eingesetzt werden kann. Wie jede Talent- oder Zauberprobe auch kann diese Probe durch Zuschläge und Abzüge modifiziert sein, die aus der Situation und der Umgebung herrühren. Eine Übersicht über diese Modifikatoren finden Sie auf Seite 244.

Misslungene Mirakelproben führen dazu, dass ein Teil der Karmaenergie unwillentlich verströmt, aber nicht der gewünschte Effekt erzielt wird: **Die bei einem Misserfolg verlorene KE beträgt 1/5 der geplanten Karmapunkte, mindestens jedoch 1 KaP.**

Da Karmaenergie als Aspekt des Nayrakis aber keine chaotischen Effekte, sondern nur eine Erhöhung der Ordnung bewirken kann, entscheidet der Meister, ob eine und welche spezielle (mindere) Auswirkung eintritt. So kann eine misslungene Praios-Liturgie, die einen gemeinschaftlichen Schwur segnen sollte, durchaus einige Augenblicke Sonnenlicht hervorrufen. Aus dem genannten Grund kommen die Regeln zu automatischem Erfolg und Misserfolg (vergleiche **Wege des Schwerts**) nicht zum Tragen.

Der Versuch, eine misslungene Liturgie sofort (binnen einer Spielrunde) zu wiederholen, ist wegen des kurzfristig erschütterten Selbstvertrauens des Geweihten pro Versuch um jeweils 3 Punkte erschwert (also +3 bei der ersten Wiederholung, +6 bei der zweiten usw.).

MIRAKEL

Bei einem Mirakel handelt es sich um den Versuch, sich in einem kurzen Augenblick auf die göttliche Natur einzustimmen, um eine gewisse Menge seiner Karmaenergie in einer spontanen Entladung freizusetzen.

Der Geweihte setzt hierbei 5 Karmapunkte ein, um entweder ein Talent oder eine Gabe um LkP*/2+5 oder eine Eigenschaft um LkP*/2+2 Punkte zu erhöhen.

Ein Mirakel kann einen Eigenschaftswert oder einen Talentwert (auch von Gaben) des Geweihten selbst für eine Handlung (d.h. für eine einzige Talent- oder Eigenschaftsprobe oder Aktion im Kampf) steigern, um dem Geweihten 'übermenschliche' Taten zu ermöglichen (dabei natürlich die Steigerung eines Eigenschaftswerts für eine Eigenschafts-, eines Talentwerts für eine Talentprobe). Ein Mirakel erfordert nur den Zeitaufwand, der für die Anrufungsformel (meist ein "[Gott] in mir, gewähre mir ...") erforderlich ist (im Kampf bedeutet dies: 1 Aktion). Dabei ist 'nur' die Verbesserung der oben genannten sterblichen Eigenschaften und Fähigkeiten möglich, nicht jedoch eine Verbesserung von Zauberfertigkeiten-, Ritualkenntnis- oder gar Liturgiekenntniswerten, ebenso wenig die Verbesserung von Lebens-, Astral- oder Karmaenergie, sehr wohl aber die Verbesserung der Ausdauer (in diesem Fall so lange, bis sie verbraucht ist oder bis zur nächsten Regenerationsphase).

Die Mirakelprobe ist unmodifiziert, wenn es sich um Talente/Eigenschaften handelt, die dem Wesen der Gottheit nahe stehen (eine Liste finden Sie bei den einzelnen Kirchen angegeben). Sie ist um 6 Punkte erschwert bei Talenten/Eigenschaften, denen die Gottheit

neutral gegenübersteht, und um 18 Punkte erschwert bei Talenten/Eigenschaften, die dem Wesen der Gottheit fremd oder feindlich sind (wiederum in der Liste bei den einzelnen Kirchen genannt). Dazu kommen die Modifikatoren aus der Tabelle von Seite 244 in halber Höhe (also zum Beispiel +4 während der Namenlosen Tage).

LITURGIE

Eine Liturgie (seltener auch: 'Ritual-Gebet') ist ein formalisiertes Ritual, mit dem der Geweihte die ordnende Kraft seiner Karmaenergie aus sich heraus verströmt und damit der Umgebung einen bestimmten Aspekt seiner Gottheit nahe bringt. Durch die Karmaenergie wird die Beschaffenheit einer Person oder einer Zone für eine Weile neu geordnet, wie es zu diesem Aspekt des Gottes passt.

Bei diesen formellen Liturgien ist einerseits Zeit nötig, aber auch die Kenntnis der genauen Worte und Gesten und eventuell bestimmte Hilfsmittel und Devotionalien wie Weihrauch, Tharf etc. Die genaue Ausgestaltung ist dem Geweihten-Spieler und dem Meister freigestellt, wobei wir bei etlichen der verbreitetsten Liturgien auch entsprechende Vorschläge machen. Aus Gründen der Spielbarkeit haben wir einige Randbedingungen der Liturgien (wie die Dauer des Rituals, die benötigte Karmaenergie, den Wirkungsbereich und dergleichen) vereinheitlicht. Eine entsprechende Aufstellung und Erklärung dieser Werte finden Sie auf Seite 248ff.

Das durch eine Liturgie hervorgerufene 'Wunder' hat stets einen ordnenden, keinesfalls einen chaotischen Effekt. Es gibt keine Liturgien, die einfach chaotische Zerstörung hervorrufen – selbst nach Firuns Eissturm liegen keine Trümmer wüst verstreut in der Gegend herum. Ein weiteres typisches Merkmal ist, dass in der Regel die wundersame Wirkung von einer schwachen übernatürlichen Manifestation beglei-

LITURGIE (G)

Mit diesen formalisierten Ritualen verströmt der Geweihte die ordnende Kraft seiner Karmaenergie, um damit der Umgebung, einen bestimmten Aspekt seiner Gottheit nahe zu bringen. Die Liturgien sind den Kirchen zugeordnet und hinsichtlich ihrer Mächtigkeit in Grade aufgeteilt. Um eine Liturgie einer Kirche erlernen zu können, muss der Geweihte regeltechnisch über einen Liturgiekenntnis-Wert verfügen, der dem dreifachen Grad der gewünschten Liturgie entspricht; Liturgien fremder Kirchen gelten – wenn sie überhaupt zugänglich sind – als ein Grad höher als aufgeführt. Liturgien, die der Geweihte bereits durch die Profession erhalten hat, können auch angewandt werden, wenn der Liturgiekenntnis-Wert nicht ausreicht. Zu Beginn verfügt der Geweihte nicht über die Liturgie-Varianten, es sei denn, es wird explizit bei der Liturgie etwas anderes angegeben. Durch die Profession verbilligte Liturgien können erst erlernt werden, wenn der LkW ausreicht.

Sind bei einer Liturgie verschiedene Grad-Varianten genannt, so muss der Geweihte zunächst die grundsätzliche Liturgie erlernen und später die Varianten (und auch deren Kosten bezahlen).

Die Anwendung erfordert selbst eine Mirakelprobe (bei Hochschamanen eine Probe auf Geister aufnehmen) und den Einsatz von KaP.

Die einzelnen Liturgien finden sie auf Seite 250ff. aufgelistet.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweiht* oder *SF Spätweihe* und passende Liturgiekenntnis oder *SF Kontakt zum Großen Geist*.

Verbreitung: je nach Kirche und Grad der Liturgie (als Richtwert mag dienen: 7 – Grad der Liturgie).

Kosten: 50 AP mal Grad der Liturgie

tet wird, die zum Wesen der Gottheit passt: ein fernes Donnerrollen bei Rondra, ein Hauch von Rosenduft bei Rahja etc. (Vorschläge finden Sie jeweils bei den einzelnen Kirchen im Abschnitt zu Mirakeln und Liturgien.) Diese 'Nebenwirkungen' sind weder immer gleich noch in irgendeiner Form vorhersehbar – vor allem aber sind sie keinesfalls gezielt herbeizuführen, und es grenzt an Frevel, eine mindere Liturgie des Praios zu intonieren, weil man als Begleiterscheinung auf leicht zunehmende Helligkeit hofft.

Alle Liturgien (mit der entscheidenden Ausnahme der sogenannten 'Primärliturgie' der ORDINATION) sind *Menschenwerk*. Nicht die Gottheit hat sie die Sterblichen gelehrt (auch wenn viele Kirchen natürlich an die göttliche Inspiration glauben), sondern die Kirchen haben sie als Mittel geschaffen, um die Götterkraft in geordnete Bahnen zu lenken. Insofern stellen sie eher ein 'Mantra', eine Formel zur Konzentration des Geweihten auf sein Ziel dar als ein 'Wort der Kraft', das in sich bereits 'karmal aufgeladen' wäre. Der Wortlaut eines Ritual-Gebetes kann (natürlich respektvoll) nach Belieben rezitiert werden, ohne dass die Wirkung eintritt, und tatsächlich sind etliche Gebete auch ohne Einsatz karmaler Kraft als herkömmliche Segenssprüche in der tagtäglichen kultischen Praxis gebräuchlich.

OPTIONAL: DIE PRIMÄREN SEGnungen UND GRAD 0

In den Kirchen der Zwölfgötter (und in vielen anderen Kirchen und Kulturen) haben sich im Laufe der Zeit einige Segnungen herausgebildet, die dem Wesen der Gottheit so nahe stehen, dass sie für die Geweihten der Kirchen wesentlich einfacher zu wirken sind und auch die eingesetzte Karmaenergie wesentlich effektiver nutzen.

Bei diesen Segnungen handelt es sich um die sogenannten *primären Segnungen*. Jede Kirche (und somit auch jeder Geweihte dieser Kirche) verfügt über genau eine primäre Segnung.

Der Einsatz dieser Liturgie wird genauso wie dieselbe Grad I-Liturgie gehandhabt, nur dass sie um 2 Punkte erleichtert zu sprechen ist und auch nur 2 Karmapunkte kostet. Die Segnungen können ganz normal aufgestuft werden. Von ihrer Wirkungsstärke her sind sie wie Grad I-Liturgien zu behandeln.



Rowin von Perricum, ein Rondra-Geweihter, will einen Schutzsegen sprechen. Da diese Liturgie die primäre Segnung der Rondra-Kirche ist, wird der Schutzsegen, obwohl dieser eine Grad-I-Liturgie ist, als Grad-0-Liturgie behandelt. Die Errichtung der Schutzzone kostet Rowin also nur 2 anstelle von 5 KaP, die Probe ist um 2 Punkte erleichtert. Die Auswirkungen entsprechen der Wirkung eines Grad I-Schutzsegens.

Wenn Rowin will, kann er den Schutzsegen auf Grad I erhöhen und somit, z.B. die Zone vergrößern oder den Boden sogar zu einem zweifach geweihten Boden machen. Dann müsste Rowin 5 KaP ausgeben, und die

Probe wäre weder erschwert noch erleichtert. Ein Geweihter einer anderen Kirche hätte für die gleiche Veränderung den Schutzsegen gleich auf Grad II erhöhen müssen.

MODIFIKATOREN DER MIRAKELPROBE

Die Harmonisierung von eigenem Wollen, gewünschter Wirkung, Prinzipien der Gottheit und der ordnenden Kraft der Karmaenergie ist nicht einfach zu bewerkstelligen und kann daher verschiedenen Modifikatoren unterliegen. Die folgenden Zahlen (Seite 244) sind als Richtlinien zu verstehen, und der Meister hat immer das letzte Wort, welche Modifikatoren in einer konkreten Situation gelten. Sie gelten für Liturgien und für Mirakel (bei letztgenannten aber nur in halber Höhe).

OPTIONAL: MITBETER UND RITUALHELPER

Während der Besitz von Karmaenergie das Merkmal ist, das den Geweihten über jeden noch so frommen Laien hinaushebt, ist es für einen Priester doch förderlich, im Kreise seiner Gemeinde oder anderer überzeugter Gläubiger zu sein. Regeltechnisch macht sich dies beim Einstimmen auf die Göttlichkeit im Rahmen einer Liturgie bemerkbar: Wenn Mit-Geweihte, gläubige Laien oder Akoluthen den Priester im Ritual (das dafür mindestens die Länge einer *An-dacht* haben muss) begleiten, ist für ihn die Mirakelprobe deutlich vereinfacht:

Jeder weitere Geweihte (bis zu drei insgesamt), der die Liturgie unterstützt, kann eine eigene Mirakelprobe (um 3 erschwert für die nötige Harmonisierung) ablegen; je 3 LkP* stellen dem zelebrierenden Geweihten einen zusätzlichen LkP zur Verfügung. Jeder mitbetende Geweihte erlebt die volle Entrückung.

Für jeden Akoluthen, der den Geweihten zeremoniell unterstützt, ist ob seiner Liturgiekenntnisse und intensiven Erfahrung der Göttlichkeit die Probe um einen Punkt pro 5 LkP* des Akoluthen aus einer eigenen Mirakelprobe erleichtert (bis zu einem Maximum von 10 Punkten).

Wenn ein bis sechs Gläubige das Gebet des Geweihten begleiten, ist die Probe um einen Punkt erleichtert; bei sieben bis zwölf Gläubigen um zwei Punkte, bei mehr als zwölf Betenden um drei und bei mehr als sechzig Betenden um fünf Punkte.

Dabei ist jeweils die ernste Teilnahme am Gebet gemeint, derweil die Ritualhelfer nichts anderes tun können. Im Allgemeinen ist nötig, dass die Gläubigen initiiert sind, doch kann der Meister anders entscheiden, vor allem, wenn sie in diesem Moment ernsthaft auf die Macht des Gottes vertrauen. Akoluthen müssen die gleiche Liturgiekenntnis aufweisen, Mit-Geweihte müssen die entsprechende Liturgie beherrschen (nicht aber unbedingt aus derselben Glaubensgemeinschaft stammen), andernfalls werden sie gewertet wie Akoluthen.

OPTIONAL: ENTRÜCKUNG

Wann immer ein Geweihter die Karmaenergie durch seinen sterblichen Leib und Geist fließen lässt, spürt er die Nähe seines Gottes besonders intensiv. Je mehr Kraft ihn durchströmt, desto deutlicher spürt er die Verbundenheit mit seiner Gottheit.

Er fühlt eine solche Nähe und Vertrautheit mit dem Göttlichen, dass er seine weltlichen Bedürfnisse als völlige Nebensächlichkeiten betrachtet und den Problemen des Diesseits regelrecht entrückt ist. Was sind schon Müdigkeit, Hunger, die Bedrohung durch Naturgewalten oder Gegner, wenn man sich dem Ewigen so nahe fühlt und in jeder Faser die übermenschliche Erfahrung spürt, Teil des göttlichen Planes zu sein?

Dieser glückselige Zustand ist vielleicht am besten mit den Gefühlen Berauschter oder Jungverliebter vergleichbar und für die Geweihten an sich durchaus erstrebenswert – immerhin stellt er einen spürbaren

PRIMÄRE SEGnungen

Praios	Eidsegen
Rondra, Swafnir	Schutzsegen
Efferd	Tranksegen
Travia	Speisesege
Boron	Grabsegen
Hesinde, Nandus, H'Szint	Weisheitssegen
Firun, Kor	Märtyrersegen
Tsa	Geburtssegen
Phex, Aves	Glückssegen
Peraine, Ifirn, Zsahh	Heilungssegen
Ingerimm, Angrosch	Feuersegen
Rahja	Harmoniesege

Nach der Motivation und Seelenlage des Geweihten¹:

aus einer Notlage heraus	-3
zur Erfüllung eines göttlichen / kirchlichen Auftrages ²	bis zu -7
aus eigensüchtigen Motiven ²	bis zu +7
unter (magischer) Beherrschung / Beeinflussung	+12
frisch konvertierter Geweihter ³	+3
Geweihter ist Eidbrecher / Frevler	+3 / +7

Nach dem Ort:

auf geweihtem Boden eines anderen Zwölfgottes	-1
in einer Kapelle / Schrein der Gottheit (einfach geweihtes Territorium)	-2
in einem Tempel der Gottheit (zweifach geweihter Grund)	-3
an einem Heiligen Ort der Gottheit	-4
tief im Territorium beliebiger Ungläubiger und Zweifler	+3
in der Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler	+3
in einer anderen Welt / Globule / im Limbus	mindestens +7
auf dämonisch verzerrtem Territorium	mindestens +7

Nach der Zeit¹:

im Monat des Zwölfgottes	-1
am Feiertag der Gottheit	-3
während der Namenlosen Tage	+7

Nach den Umständen (nur bei Liturgien):

je nach Harmonie mit dem Weltgeschehen ⁴	-2 bis +7
Ziel einer segnenden Liturgie ist Eidbrecher / Frevler ⁵	+2 / +5

Nach der gewünschten Wirkung:

Mirakel je nach Talent und Gottheit	+/-0, +6 oder +18
erwünschtes Talent	+/-0
neutrales Talent	+6
missbilligtes Talent	+18

Liturgien je nach Grad der Liturgie

Grad 0 ('primäre Segnung')	-2
Grad I	+/-0
Grad II	+2
Grad III	+4
Grad IV	+6
Grad V	+8
Grad VI	+10
'aufgestufte Liturgie' (siehe Seite 248f.)	+2 pro Veränderung

Nach Abstand zur letzten Regeneration (nur bei Regeneration):

ein Tag	+12
zwei Tage	+8
eine Woche	+4
ein Monat oder mehr	+/-0

Bei gemeinsam gewirkter Liturgie (für den Vorbeter):

1 bis 6 Mitbeter	-1
7 bis 12 Mitbeter	-2
13 bis 59 Mitbeter	-3
60 und mehr Mitbeter	-5
einzelne Probe der jeweiligen mitbetenden Geweihten	+3
einzelne Probe der jeweiligen mitbetenden Akoluthen	+/-0
je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten	1 Bonus-LkP
je 5 LkP* eines mitbetenden Akoluthen	1 Bonus-LkP

- 1) Diese Modifikationen sind bei Mirakeln nur in halber Höhe anzurechnen.
- 2) Gerade die Bewertung der Absichten des Geweihten ist schwer zu regeln, allgemein sollte aber gelten, dass die Probe um so eher gelingt, je mehr sie mit der Rolle des Geweihten als Vorkämpfer seiner Gottheit zusammenhängt, und um so schwerer ist, je mehr der Geweihte seine Kraft anwenden will, um sich das Leben bequemer zu machen.
- 3) Gemeint sind all jene Geweihten, die den Glauben gewechselt haben, und Zauberer, die sich haben weihen lassen. Der Zuschlag gilt je nach Glaubensfestigkeit und Verhalten des Geweihten bis zu drei Jahre lang.
- 4) Dies heißt: Je harmonischer sich die Wirkung einer Liturgie in die Wirklichkeit einpasst – je weniger eine solche Wirkung also 'übernatürlich' erscheint und je mehr sie der 'natürlichen Ordnung' entgegenkommt –, desto einfacher ist sie zu wirken.
- 5) Ein Verdammter kann überhaupt keinen Gewinn aus segnenden Liturgien ziehen. (Ein EXORZISMUS gegen einen Dämon, der sich in einem Ziel einer Liturgie niedergelassen hat, wirkt gegen den Dämon selbst und ist daher keine *segnende* Liturgie.)

Die Modifikatoren nach Zeit, Ort, Motivation und Seelenlage gelten auch für die Mirakelproben zur Regeneration von Karmaenergie oder der Durchführung von Karmaliqueten.

Beweis dar, dass die Göttlichkeit einen über alle kleinen Dinge der Sterblichen hinausheben kann.

Entrückung kann für einen Geweihten nicht nur größte Glücksgefühle bedeuten, sondern auch eine Quelle der Kraft sein, um seinem Gott besser dienen zu können. Die unvermeidliche Schattenseite der göttlichen Entrückung ist jedoch, dass es dem Geweihten nach seinem mystischen Erlebnis für eine Weile deutlich schwerer fällt, sich

GROSSE WUNDER

Große Wunder stellen ein direktes Eingreifen der Gottheit ins Weltgeschehen dar. Solche Ereignisse sind überaus selten. Die weitaus meisten Aventurier erleben nie ein Großes Wunder und kennen dergleichen nur aus Legenden. Selbst im Leben eines Helden sollte es – wenn überhaupt – nur einige wenige Große Wunder geben.

Es ist nicht notwendig, wenn auch hilfreich, ein Geweihter des Gottes zu sein, um ein Wunder zu erleben: Letztlich kann jeder fromme Anhänger der Gottheit um ein Großes Wunder bitten. Was genau geschieht, unterliegt völlig der an dramaturgischen Aspekten orientierten Entscheidung des Meisters.

Als Eingreifen der Gottheit selbst kostet es einen Geweihten keinerlei KE. Ein frommer Geweihter wird 'sein' Wunder sicher eher gewährt bekommen als ein frommer Laie, weil er einfach 'einen besseren Draht' zur Gottheit hat. Große Wunder unterliegen in ihrem Auftreten und ihrer Wirkung nur der meisterlichen Entscheidung, weil dieser die Gottheit darstellt, die sich zu diesem schwerwiegenden Schritt entschlossen hat – denn eigentlich beruft die Gottheit ja gerade deshalb Geweihte (und stattet sie mit Teilen ihrer Kraft aus), um sich nicht mehr unmittelbar in die Krisen der Dritten Sphäre einmischen zu müssen.

Als Meister sollten Sie daher ein solches Eingreifen himmlischer Mächte so selten wie möglich halten – Aventurien ist (spätestens mit dem Beginn des Zwölften Zeitalters) keine Welt, in der die Götter alle Probleme der Sterblichen regeln.

auf alltägliche Dinge zu konzentrieren, weil er ihnen einfach weniger Wert beimisst und seine Gedanken immer wieder in ferne Sphären abschweifen. Gerade für einen reisenden Verfechter einer Gottheit mag sich das als hinderlich oder gefährlich erweisen.

Im Spiel ist die Entrückung eine Quelle der Freude und sollte vom Spieler des Geweihten auch so dargestellt werden. Dabei nimmt die Euphorie einer Praios-Geweihten natürlich eine andere Form an als die eines Peraine-Geweihten. Doch ihnen ist immer gemeinsam, dass sie mit steigender Entrückung immer zuversichtlicher werden und immer fester vom Triumph ihres Gottes ausgehen. Sie haben das Gefühl, nun einige Geheimnisse des Universums erspüren zu können und den ordnenden Willen der Gottheit hinter allem zu sehen, bis sie schließlich förmlich aus sich herauszutreten scheinen, um sich in einer mystischen Betrachtung der Welt zu verlieren. (Etwas anders fassen die H'Ranga-Priester der Achaz diesen Zustand auf. Er empfindet sie als prüfenden Blick seines Gottes — durchaus eine spirituelle Erfahrung mit obigen Auswirkungen, die ihm aber auch ungeheure Angst einflößt.)

Es ist für den Meister durchaus angebracht, einem mystisch veranlagten Geweihten in Phasen großer Entrückung göttliche Offenbarungen zuteil werden zu lassen, soweit sie in die Dramaturgie des Abenteuers oder der Kampagne passen. Die Offenbarungen sind jedoch so gut

wie nie eindeutig, sondern immer kurze Einblicke in Dinge, die der sterbliche Geist eigentlich nicht begreifen kann, und werden dementsprechend auch vom Geweihten selbst als nebulöse und mysteriöse Visionen empfunden. Einige Anregungen finden Sie unten im Expertenkasten **Weitere Auswirkungen der Entrückung**.

REGELN ZUR ENTRÜCKUNG

Der Geweihte gewinnt Entrückung abhängig von der Zahl der Karmapunkte, die bei einem Mirakel oder einer Liturgie, aber auch bei der Regeneration durch Körper und Seele strömen; eine Liturgie, die 15 KaP kostet, verursacht 15 Punkte Entrückung. Auch Karmapunkte, die bei misslungenen Mirakelproben anfallen, erhöhen die Entrückung.

Entrückung bedeutet, dass der Geweihte sich seinem Gott wesentlich näher fühlt als zuvor. Das heißt, dass er in all jenen Bereichen, die seinem Gott gefällig sind, in diesem Zustand zu größten, teils geradezu übermenschlichen Leistungen in der Lage ist — aber auch, dass es ihm schwer fällt, sich auf weltliche Tätigkeiten zu konzentrieren, die nichts mit dem Dienst an seinem Gott zu tun haben.

Regeltechnisch äußert sich dies in Boni und Mali auf verschiedene Talente und Gaben:

EXPERTE: WEITERE AUSWIRKUNGEN DER ENTRÜCKUNG

Für eine mystischere Darstellung der Geweihten ist es möglich, andere Aspekte der Entrückung zu betonen und stärker hervorzuheben, dass ein Geweihter seine Kraft von einer tatsächlichen Gottheit erhält. In der untenstehenden Liste finden Sie einige Anregungen, welche zusätzlichen Auswirkungen die Entrückung ab einem bestimmten Wert mit sich bringen kann. Diese Auswirkungen sind als Vorschläge zu verstehen, die Sie als Spielleiter je nach Geweihtem, seiner Gottheit und der Situation natürlich beliebig abwandeln und anpassen können. Ebenso ist es natürlich problemlos möglich, mit ein wenig Fingerspitzengefühl selbst weitere Auswirkungen zu erfinden.

Denken Sie daran, dass reisende Geweihte — also die typischen Spielercharaktere — selten die höchsten Stufen der Entrückung erreichen werden, da sie sich immer wieder auf profane Tätigkeiten konzentrieren. Für die wahrhaft göttliche Darstellung einer Ayla vom Schattengrund im Kampf wider die Finsternis oder das übermenschliche Charisma eines Boten des Lichts eignen sie sich jedoch allemal.

 **20: Epiphanie.** Der Geist des Geweihten hat im wahrsten Sinne des Wortes höhere Sphären erreicht — und somit scheinbar Einblick in Weisheiten, die wenigen Sterblichen zuvor niemals zuteil wurden. Obwohl er den göttlichen Willen natürlich niemals gänzlich begreifen wird, ist es möglich, dass er in diesem Zustand der Entrückung ab und an plötzliche Erkenntnisse hat, eine höhere Wahrheit oder einen Zusammenhang begreift — in passenden Situationen kann der Spielleiter dem Geweihtenspieler durch den Gott entsprechende Hinweise zukommen lassen. Ein Hesinde-Geweihter, dem Hesinde eine kurze Erleuchtung bei der Lösung eines Rätsels schenkt, wäre ein typisches Beispiel.

 **30: Göttlicher Fingerzeig.** Schenken die Götter einem treuen Diener mittels Epiphanien (s.o.) vielleicht ab und zu einen kurzen Hinweis, so erhält der Geweihte, der diesen Grad der Entrückung erreicht, schon mehr: Nebulöse und mysteriöse Visionen, die von der Zukunft oder dem Schicksal des Geweihten künden sind hierbei ebenso denkbar wie Träume, in denen sein Gott dem Geweihten eine Botschaft oder eine Warnung zukommen lässt.

 **40: Sprung des Glaubens.** Der Geweihte ist überzeugt davon, dass sein Gott ihm zur Seite stehen wird, ganz egal, was geschieht — und er hat Recht: Unter Aufwendung sämtlicher verbliebener Karmaenergie ist es dem Geweihten möglich, eine wahrhaft übermenschliche Anstrengung zu vollbringen — so könnte ein Rondra-Geweihter trotz zu geringer Karmaenergie THALIONMELS SCHLACHTGESANG anstimmen, um sich einem übermächtigen Feind entgegen zu werfen, oder eine Tsa-Geweihte einen Verwundeten, der mit normalen Mitteln nicht mehr zu retten wäre, ins Leben zurückreißen. Auch die Rettung eines Kindes, das unter riesigen Steinbrocken vergraben liegt, oder der tatsächliche Sprung des Glaubens — die Überwindung eines unmöglich erscheinenden Hindernisses — wären denkbar.

 **50+: Streiter der Götter.** Der Geweihte ist erfüllt von der Kraft seines Gottes, ein Glanz, der Freunde beseligend und Feinde in die Flucht schlagen kann. Sein ganzes Wesen scheint von der Macht seines alveranischen Herren oder seiner Herrin beherrscht (MU +2), und ein Teil davon strahlt auch auf die Personen in seiner Umgebung ab (CH +2). Er ist ein wahrer Streiter der Götter, dessen Worte allein ausreichen, Mut und Entschlossenheit in den Herzen seiner Mitmenschen zu entfesseln (je nach Situation können Überzeugen-Proben um 5 Punkte erleichtert sein oder der Mut der Gläubigen um den Geweihten um 2 Punkte steigen). Seine Anwesenheit beflügelt jeden Götterfürchtigen, während Ketzer, Träger des Frevlernalms oder Dämonenbuhlen in Angesicht dieser Zurschaustellung der göttlichen Macht spüren, wie die Angst sie zu erfüllen beginnt (MU -4). Dämonen zögern zunächst, den Streiter der Götter zu attackieren — nur, um sich dann umso hasserfüllter auf ihn zu stürzen, wobei die reine göttliche Macht ihn vor diesen Angriffen schützt (ein übernatürlicher RS von 2 gegen dämonische Attacken). In den Schwarzen Landen, dem Limbus und ähnlichen Gegenden ist der Geweihte ein lodernes Fanal, ein Leuchtfeuer, das die Aufmerksamkeit jeglicher niederhöllischer Kreatur auf sich zieht (sofern Phexens Schatten den Geweihten nicht verbirgt).

- 1/10 der Entrückungspunkte, maximal jedoch 7, werden als Boni oder Mali angerechnet.
- Der Geweihte erhält diesen Wert als Bonus in allen *Talenten* und *Gaben*, die seinem Gott gefällig sind (mit "Mirakel+" angegeben) sowie natürlich beim Wirken weiterer *Mirakel* und *Liturgien*.
- Alle Tätigkeiten, die nicht direkt mit der Erfüllung des göttlichen Willens zu tun haben – und das sind im Grunde alle anderen – erleiden einen Malus in der gleichen Höhe. Die entgegengesetzten Talente ("Mirakel-") werden sogar mit dem doppelten Zuschlag versehen.
- Entrückung baut sich mit einer Rate von 1 Punkt pro Stunde wieder ab, allerdings nur, wenn der Geweihte sich in dieser Zeit mit weltlichen Dingen beschäftigt. Wenn er weitere Mirakel oder Liturgien wirkt, kommt deren KaP-Aufwand natürlich zu seiner aktuellen Entrücktheit hinzu.
- In den Stunden, die der Geweihte zur Rückgewinnung von Karma-punkten (oder aus anderen Beweggründen) in Meditation oder Gebet verbringt, baut sich die Entrückung ebenfalls nicht ab.
- Während des Schlafs baut sich die Entrückung mit einem Punkt pro 2 Stunden ab.
- Akoluthen, die an einem karmalen Ritual teilnehmen, erhalten jeweils 1/10 der Entrückung des zelebrierenden Geweihten, vollkommene Laien immerhin noch 1/50.
- Für Zauberer gilt: Die AE-Regeneration ist um 1/10 der Entrückungs-Punkte vermindert.

Rein rechnerisch ist es also durchaus möglich, sich auf einem sehr hohen Niveau der Entrückung zu halten, wenn man sich in eine Einsiedelei oder ein Kloster zurückzieht und dort seine Tage im meditativem Gebet verbringt, um die Nähe seines Gottes noch intensiver zu erleben. Für Spieler-Geweihte ist das kaum der richtige Weg – aber so manche Mystiker haben sich dauerhaft oder zeitweilig für dieses Leben entschieden. Entrückung ist keine Krankheit und kein ungesunder Seelenzustand – ganz im Gegenteil – und daher auch nicht mit dem Talent *Heilkunde Seele* zu beeinflussen.



Seine Gnaden Berman Eboreus Hellentor, Ritter der Göttin aus Trallop, sieht sich nach zahlreichen Kämpfen gegen die Schergen der Schwarzen Lande an der Grenze von Misamund einem Zant gegenüber, den ein Schwarzmagier beschworen hat. In der letzten Zeit hat Berman einen HEILUNGSSEGEN (5 KaP)

DAS ERLERNEN VON LITURGIE

Die Kirchen hüten ihre Liturgien als traditionsreiche Werkzeuge und Waffen des Glaubens – und genauso sorgen sie auch dafür, dass nicht jeder junge Geweihte sogleich die geheimsten Dinge des Glaubens erfährt. **Um eine Liturgie zu erlernen, muss ein Geweihter zuerst einmal einen Liturgiekenntnis-Wert aufweisen, der mindestens dem dreifachen des Grades der Liturgie entspricht, die er erlernen will** (Ausnahme stellen hier die Grad II-Liturgien dar, die Geweihte bereits zu Beginn beherrschen. Diese Liturgien sind in der jeweiligen Kirche so verbreitet, dass es kein Problem darstellt, sie während der Novizenzeit zu erlernen). Sodann muss er einen Tempel oder ein Kloster aufsuchen, an dem die gewünschte Liturgie auch gelehrt wird, sprich: wo sich ein Lehrer findet, der:

- die gewünschte Liturgie beherrscht,
- dazu die nur bei Lehrberechtigten bekannte Liturgie *Indoktrination* wirken kann, die den Geist des Schülers für diese spezielle Form der Göttlichkeit harmonisiert, und
- bereit und willens ist, diese Liturgie an den entsprechenden Schüler weiterzugeben.

Gerade letzteres kann bei seltenen Liturgien durchaus Prüfungen der moralischen und Glaubensfestigkeit des Schülers erfordern, Questen

AURA DER HEILIGKEIT

Im Laufe seines Lebens kann ein Geweihter lernen, die ihm verliehene göttliche Kraft nicht nur in sich selbst zu tragen oder in Liturgien zu bündeln, sondern sie 'wie die Aura einer leibhaftigen Gottheit' zu verströmen. Dies äußert sich in Manifestationen, wie sie auch bei Mirakeln auftreten: Ein Praios-Geweihter etwa könnte von einer Aureole umgeben sein, eine Tsa-Geweihte Schmetterlinge anziehen, in der Nähe eines Boroni mag die Umgebung dunkler wirken und Geräusche leiser. Was genau geschieht und wie es auf die Umgebung wirkt, entscheidet der Meister. Aktiviert und 'abgeschaltet' wird die Aura jeweils durch eine Probe auf Liturgiekenntnis. Der Geweihte verströmt dabei 1 KaP pro SR.

Voraussetzungen: IN 15, CH 15, Liturgiekenntnis der eigenen Religion mindestens 12

Verbreitung: je nach Kult 2–3

Kosten: 250 AP

gesprochen, ein GÖTTLICHES ZEICHEN (5 KaP) herbeigerufen, einen Gefährten mit dem GRABSEGEN (5 KaP) bestattet und zuletzt den Anführer der Schwarzen Schergen in einen EHRENHAFTEN ZWEIKAMPF (10 KaP) gezwungen, was ihn insgesamt 25 KaP kostete und somit 25 Punkte Entrückung brachte. Da er zudem in den letzten Tagen zahlreiche Kämpfe ausfocht und ansonsten viel Zeit im Gebet verbrachte, hat sich diese auch nicht abgebaut, so dass die Höhe seiner Boni und Mali 3 Punkte beträgt (25 / 10 = 2,5).

Berman spürt also Zuversicht durch sich strömen – Rondra ist mit ihm, sie wird sein Schwert in diesem Kampfe leiten. Mit einem donnernden Schlachtruf auf den Lippen hebt er seinen Rondrakamm und stürzt sich auf den Dämon. Da Anderthalbhänder, sein hauptsächliches Nahkampftalent, zu den rondragefälligen Talenten zählt, steigt es, solange die Entrückung anhält, um 3 Punkte – die Berman voll auf seinen Attackewert legt, um den Dämon in die Niederhöhlen zurückzuschicken.

Als es nach dem Kampf jedoch darum geht, die entkommenen Feinde zu verfolgen, hält sich Berman lieber zurück – zu sehr ist er noch mit dem Feuer Rondras erfüllt, mit allen Gedanken und seiner Seele bei seiner alveranischen Herrin, als dass er sich auf so profane Tätigkeiten wie das Suchen von Spuren konzentrieren könnte: Sein TaW Fährtsensuchen sinkt durch die Entrückung um 3 Punkte.

für den speziellen Tempel oder die Kirche allgemein, eventuell ein bestimmtes grundsätzliches Maß an Entrückung oder andere Bedingungen mehr.

Der Unterricht in der entsprechenden Liturgie dauert pro Grad der Liturgie zwei Tage und erfordert eine erfolgreiche Mirakelprobe, die je nach Grad der Liturgie, nach dem Ort, der Zeit und der Seelenlage des Geweihten modifiziert ist. (Die Modifikatoren finden Sie auf Seite 244.) Bei Misslingen der Probe kann sie mit einem Aufschlag von 3 Punkten nach einer weiteren Lernperiode wiederholt werden. Die Probe geht mit einem Karma-Aufwand je nach Grad des Rituals einher und bringt daher Entrückung mit sich (auch wenn die Wirkung selbst nicht zwangsläufig ausgelöst wird). Permanente KaP werden allerdings nur dann fällig, wenn das Erlernen wirklich gelingt. Das Erlernen einer Liturgie kostet 50 Abenteuerpunkte pro Grad der Liturgie.

In der Liste der Liturgien ab Seite 250 finden Sie bei etlichen Liturgien Varianten verschiedener Grade angegeben. Diese müssen unter Umständen separat erlernt werden, wofür AP-Kosten in Höhe des 50-fachen der Grad-Differenz aufgebracht werden müssen. *Wenn eine Efferd-Geweihte also den BOOTSEGEN (Grad III) sprechen kann, aber*

auch den *SCHIFFSSEGEN (IV)* für mehrmastige Wasserfahrzeuge erlernen will, muss sie 50 AP aufwenden. Die obigen Aussagen zu Erlernbarkeit, Lernaufwand und Mirakelprobe gelten unverändert. Sollte ein Geweihter zu Spielbeginn eine Variante explizit können (also wenn die Liturgie explizit angegeben ist), muss er sie natürlich nicht noch extra erlernen. Beim Erlernen *allgemeiner* Liturgien, die jedoch in der eigenen Kirche nicht bekannt sind, gehen Sie für Lernzwecke davon aus, dass die Liturgie einen um eins höheren Grad als angegeben hat; *spezielle* Liturgien anderer Kulte sind dem eigenen Glaubensverständnis so fremd, dass sie nicht erlernt werden können.

In Aventurien ist (heutzutage) keine Methode bekannt, Liturgien vollständig (d.h. inklusive der karmalen Verbindung zur Göttlichkeit) schriftlich niederzulegen oder in einem Objekt zu fixieren; vermutlich, da eine Liturgie immer die Harmonisierung von mindestens vier Komponenten erfordert: des Geweihten selbst, der Liturgie, der Wirklichkeit und der Göttlichkeit. Aus mythologischen Texten lässt sich jedoch herauslesen, dass dies in früheren Zeitaltern zwar selten, aber dennoch möglich war.

VERFASSEN EIGENER LITURGIE

Das Schreiben eines Gebetes oder Kirchenliedes ist eine verdienstvolle Tätigkeit für einen Geweihten. Dass er es hingegen schafft, eine Liturgie zu verfassen, die ihm tatsächlich erlaubt, die Kraft des Gottes in eine neuartige Bahn zu lenken, darf getrost bezweifelt werden. Denn üblicherweise ist die unten genannte Inspiration die einzige Methode, wie eine Liturgie – vor allem eine solche mit einer völlig neuen Auswirkung – in die Welt kommt.

Ein Geweihter ist jedoch durchaus in der Lage, die weltlichen Komponenten einer Liturgie zu verändern, sprich, die Gebete oder benötigten Devotionalien abzuändern. Dazu muss er sich pro Grad der Liturgie mindestens 100 Zeiteinheiten mit den Gesängen und Gebeten befassen und so viele LkP* bei Mirakelproben auf die Liturgie ansammeln, wie dem fünffachen Grad der Liturgie entspricht. Jede dieser Proben verbraucht die Hälfte der für das Wirken der aktiven Liturgie benötigten Karmaeinheiten (eventuell auch permanente). Die Basisschwierigkeit der Probe orientiert sich an der eines entsprechenden Rituals. Die Mirakelproben können mit TaP* aus Proben auf *Götter/Kulte* (passende Spezialisierung erlaubt) erleichtert werden: jeweils 7 TaP* erleichtern die Mirakelprobe um 1 Punkt; eine misslungene Talentprobe erschwert die Mirakelprobe um 7 Punkte.

EXPERTE: INSPIRATION

Es ist durchaus möglich, dass ein Geweihter bei seiner Vereinigung mit dem Göttlichen nicht nur Visionen und Aufträge erhält, sondern auch einen Einblick in bestimmte Aspekte der göttlichen Harmonie nimmt, die nichts anderes sind als der karmale Kern einer Liturgie. Vielleicht muss der Geweihte noch eine passende rituelle Form dazu entwickeln, vielleicht erkennt er auch in einer bekannten Ritualformel die nötigen Worte und Gesten – und selten einmal kommt auf diese Art göttlicher Vermittlung auch eine gänzlich neue Liturgie ins Weltgeschehen.

Spieltechnisch bedeutet dies: Wann immer ein Geweihter bei seinen Gebeten um Regeneration seiner Karmaenergie eine Dreifach-1 oder bei einer Karmalqueste zur dauerhaften Erhöhung seines KE-Grundwertes eine Doppel-1 würfelt, können Sie als Meister dem Geweihten eine (zur Erfahrung des Geweihten, seinen Lebensumständen und seinem Liturgiekenntniswert) passende Liturgie aus der Liste oder eventuell sogar eine vollkommen neue zukommen lassen. Der Erwerb einer solchen 'inspirierten' Liturgie erfordert keinen AP-Aufwand.



Eine Liturgie, mit der sich ein Geweihter auf diese Weise sehr intensiv beschäftigt hat, ist für ihn um 3 Punkte leichter zu zelebrieren. Dieser Vorgang kostet 10 AP pro Grad der Liturgie.

Es ist ebenfalls möglich, eine in Reichweite oder Wirkungsdauer modifizierte Liturgie zu einer Basisliturgie zu machen. Dazu muss der Geweihte binnen eines Jahres so viele LkP* bei Mirakelproben auf die modifizierte Liturgie ansammeln, wie dem zehnfachen Grad der modifizierten Liturgie entspricht, wobei eine Probe pro Monat abgelegt wird. Die Basisschwierigkeit der Probe orientiert sich an der eines entsprechenden Rituals. Bei diesen Proben wird die Hälfte der für ein eigentliches Wirken der Liturgie benötigten Karmaenergie verbraucht (darunter eventuell auch permanente KaP).

Eine solche Liturgie hat einen um 1 höheren Grad als die alte Basisliturgie (selbst wenn die spontanen Modifikationen einen höheren Grad erfordern) und erleidet keine weiteren Zuschläge wegen veränderter Werte. Der 'Entwickler' der neuen Liturgie kann sie zudem um 3 Punkte erleichtert zelebrieren. Dieser Vorgang kostet 10 AP pro Grad der neu entstandenen Liturgie und erfordert ständige Meditation, Kontemplation, Gebet und Entrückung.

REKONSTRUKTION VON LITURGIE

Es kann bisweilen vorkommen, dass ein Lehrmeister eines Tempels stirbt, ohne eine nur ihm bekannte Liturgie an einen würdigen Schüler weitergegeben zu haben. Ebenso ist es möglich, dass eine bestimmte Richtung eines Kultes als Ketzerei verdammt und mit Lehrverbot belegt wird, oder dass die letzten Vertreter einer kirchlichen Richtung bei einer Katastrophe den Tod finden. In all diesen Fällen mag es jedoch sein, dass die weltlichen Anweisungen zur korrekten Durchführung der Liturgie (Gebete, Handzeichen, Räucherwerk etc.) und vielleicht sogar eine Beschreibungen der Wirkung schriftlich niedergelegt wur-

den, und mit etwas Glück haben solche Dokumente, Inschriften oder Bildersäulen den Lauf der Jahrhunderte überstanden.

 Das Rekonstruieren einer solchen verschollenen Liturgie erfordert, dass der liturgiehistorisch arbeitende Geweihte einen Liturgiekenntnis-Wert aufweist, als müsse er eine Liturgie erlernen, die um einen Grad höher ist als die verschollene. Er muss die verwendete Sprache und Schrift zu mindestens drei Vierteln der Komplexität beherrschen.

 Für die eigentliche Rekonstruktionsarbeit muss der Geweihte LkP* aus wöchentlich abgelegten Mirakelproben ansammeln, und zwar zwanzigmal so viele wie der Grad der Liturgie. Als Hilfstalente können nach Maßgabe des Spielleiters *Götter/Kulte*,

Sagen/Legenden und *Geschichtswissen* eingesetzt werden, wobei je 7 TaP* in einer Probe auf eines der Hilfstalente die Mirakelprobe um 1 Punkt erleichtern. Die Basisschwierigkeit der Mirakelprobe orientiert sich an der eines entsprechenden Rituals; je nach Art der Qualität der Texte kann die Probe erschwert oder (sehr selten) erleichtert sein.

 Der Geweihte muss sich mindestens 10 Zeiteinheiten pro Woche mit der Liturgie beschäftigen, um eine Probe ablegen zu können. Diese Proben verbrauchen jedoch keine Karmaenergie.

 Der Entdecker und Rekonstrukteur der neuen Liturgie kann diese um 3 Punkte erleichtert zelebrieren. Die Rekonstruktion kostet 10 AP pro Grad der Liturgie.

LITURGIE DER AVENTURISCHEN GÖTTERDIENER

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Auflistung aller bekannten Liturgien der verschiedenen Kulte Aventuriens. Welche Liturgie in welcher Kirche verbreitet ist, finden Sie zusätzlich jeweils bei den einzelnen Glaubensrichtungen auf den Seiten 34ff. angegeben; die Regeln zur Mirakelprobe, zur Entrückung und zum Erlernen von Liturgien finden sie weiter oben.

Wie auf Seite 242 erwähnt, sind zum Ausführen einer Liturgie der Einsatz von Karmaenergie und das Gelingen einer Mirakelprobe vonnöten, wobei der Wert des Geweihten in *Ritualkenntnis* zum Ausgleich der Probe verwendet werden darf. Die Mirakelprobe kann umständehalber erschwert oder erleichtert sein (Seite 243f.). Der Einsatz von Karmaenergie verursacht Entrückung (Seite 243f.).

Die einzelnen Komponenten der Beschreibung sind:

- **Liturgien des II. Grades** kosten 10 KaP und sind um 2 Punkte erschwert.
- **Liturgien des III. Grades** erfordern 15 KaP und haben einen Malus von 4 Punkten.
- **Liturgien des IV. Grades** benötigen 20 KaP und erschweren die Probe um 6 Punkte.
- **Liturgien des V. Grades** kosten 25 KaP, davon 1 KaP permanent, und sind um 8 Punkte erschwert.
- **Liturgien des VI. Grades** zählen zu den mächtigsten und kosten 30 KaP, davon 3 KaP permanent. Der Probenaufschlag beträgt 10 Punkte.
- **Liturgien des VII. Grades** kommen nur aufgestuft vor und kosten 35 KaP, davon 5 KaP permanent. Der Probenaufschlag beträgt 12 Punkte.

NAMEN DER LITURGIE

Der verbreitetste Name der Liturgie. In einigen Fällen sind Liturgien bei anderen Kirchen unter anderen Namen bekannt und verbreitet, in diesem Fall finden Sie dies unter 'Herkunft' angegeben und die Liturgie bei der entsprechenden Kirche nochmals aufgelistet. Sollten hier keine 'Alternativ-Namen' genannt sein, bedeutet das aber keineswegs, dass die betreffende Liturgie überall nur unter diesem einen Namen bekannt ist – aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir aber auf Nennungen weiterer Namen verzichtet.

ARGELIONS MANTEL ist in der Praios-Kirche unter dem Namen GILBORNS HEILIGE AURA bekannt. Geweihte der H'Szint verfügen ebenfalls über diese Liturgie, benutzen aber sicherlich nicht den Namen Argelions Mantel', sondern eine Bezeichnung in ihrer Sprache Rssahh, die in unserer Schrift nur unvollkommen dargestellt werden könnte.

GRADE

Zwecks regeltechnischer Einordnung haben wir die Liturgien in sechs (I–VI) abgestufte Wirkungsgrade eingeteilt, die mit römischen Zahlen bezeichnet werden. Allerdings sind durch Aufstufung auch Grad VII und VIII möglich (zudem existiert auch noch Grad 0, sofern die optionale Regel der primären Segnungen benutzt wird).

- **Liturgien des 0. Grades** benötigen 2 Karmapunkte (KaP) und sind um 2 Punkte erleichtert
- **Liturgien des I. Grades** benötigen 5 Karmapunkte und verursachen keinen Modifikator auf die Mirakelprobe.

VERÄNDERUNG VON LITURGIE

Eigentlich gibt es keine Liturgien des siebten oder höheren Grades. Es ist jedoch möglich, Liturgien zu modifizieren, zum Beispiel um eine längere Wirkungsdauer oder eine größere Anzahl von Nutznießern zu erreichen.

● Pro Veränderung wird der effektive Grad einer Liturgie um eins erhöht, so dass auch Liturgien höherer Grade entstehen können. *Karmakosten, Probenzuschläge und Wirkungsstärke entsprechen dem neuen Grad*; zusätzlich ist für jede Veränderung die Mirakelprobe um 2 Punkte zusätzlich erschwert. Eine Senkung der Ritualdauer erhöht nicht die Wirkungsstärke.

● Es ist nur möglich, Liturgien bis zu einem solchen Grad aufzustufen, den man auch erlernen kann (siehe Seite 246), sprich: *der dreifache Grad der aufgestuften Liturgie darf nicht höher als der Liturgiekenntnis-Wert des Geweihten sein.*

● Es gibt eine Grenze für die Veränderung der Liturgien. *Pro Kategorie der Liturgie ist genau eine Aufstufung erlaubt.* Als Kategorien zählen hier Ziel, Reichweite, Ritualdauer und Wirkungs-dauer.



Beispiel: Ein Praios-Geweihter will gleich mehrere Personen mit einem BLENDSTRAHL AUS ALVERAN belegen. Eigentlich ist dies eine Liturgie von Grad I, die eine Person trifft ('P'). Sollen jedoch mehrere Personen betroffen sein ('PP', bis zu 10 Personen), steigt der Grad auf II. Es werden also 10 statt 5 KaP fällig, und die Probe ist um 4 Punkte erschwert (2 für Grad II + 2 für die Modifikation).

● **Liturgien des VIII. Grades** kommen nur aufgestuft vor und kosten 40 KaP, davon 7 KaP permanent. Der Probenaufschlag beträgt 14 Punkte.

ZIEL (KATEGORIE)

Durch den folgenden Buchstaben wird angegeben, auf wen oder was die Liturgie Auswirkungen haben soll. Wir verwenden hierbei folgende Kürzel: **G** steht für den Geweihten selbst, **P** bedeutet eine einzelne Zielperson oder ein einzelnes Objekt, **PP** für bis zu zehn Personen oder Objekte, **PPP** für mehr als zehn, jedoch höchstens hundert Personen oder Objekte. Jede weitere Zehnerpotenz steigert den Grad des Rituals um jeweils 1.

An Stelle der Personen oder Objekte können auch Zonenwirkungen stehen, wobei **Z** eine Zone von etwa 10 Schritt Radius bedeutet, **ZZ** für eine Zone von etwa 30 Schritt Radius steht, **ZZZ** für eine Zone von etwa 100 Schritt Radius. Größere Zonen steigern den Grad des Rituals um 1 pro Faktor 3.

Achtung: 'Zonen' sind reine Umwelt-Einflüsse, Personen in diesen Zonen fallen unter die oben genannten Personen-Staffelungen. Bei einer Wirkung wie "Alle Personen innerhalb von 10 Schritt Radius erhalten MU+1" muss also gezählt werden, wie viele Personen dies betrifft.

LITURGIEN GEGEN ZAUBER

Bei einigen Liturgien finden Sie Angaben zur Auswirkung auf magische Sprüche. Üblich ist es, dass ein Zauber, gegen den sich die Liturgie richtet, in seiner Wirkung vermindert wird, indem die wirksamen ZfP* des Spruches gesenkt werden, und zwar je nach LkP* bzw. Wirkungsstärke der Liturgie. In seltenen Fällen wie bei **PRAIOS' MAGIEBANN** (Seite 260) oder **ARCANUM INTERDICTUM** (Seite 258f.) wird die Wirkung vollständig aufgehoben. Ein wirkender Zauber, dessen *Wirkungsdauer* von den ZfP* abhängt, wird jedoch durch diese ZfP*-Reduzierung nicht verkürzt; der Zauber hält unter den Einfluss des Liturgie für die festgelegte Dauer an, selbst wenn seine Wirkungsdauer vollständig unterdrückt (aber nicht aufgehoben) wurde.

☞ Wenn bei der Liturgie nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt wurde, so bedeutet das Absenken der ZfP* auf 0 oder weniger für *permanente Zauber* und *magische Artefakte*, die in den Wirkungsbereich der Liturgie eindringen oder Ziel der Liturgie sind, nur eine vorübergehende Unterdrückung der Wirkung. Mit dem Ende der Wirkungsdauer oder dem Verlassen des Wirkungsbereiches kehrt die unverminderte Wirkung zurück. Für alle übrigen Zauber, die in den Wirkungsbereich der Liturgie eindringen oder Ziel einer Liturgie wurden, bedeutet das Absenken der ZfP* auf 0 oder weniger jedoch die dauerhafte Aufhebung.

☞ Kommt es zur teilweisen Überlappung des Wirkungsbereiches einer Liturgie und dem eines bestehenden Zauberspruchs, so wird nur für den überlappten Bereich die Wirkung des Zaubers vermindert; im übrigen Bereich hat der Zauber die unverminderte Wirkung.

☞ Für Zauber, die unter dem magieunterdrückenden Einfluss einer Liturgie *gesprochen* werden, bedeutet das Absenken der ZfP* auf 0 oder weniger das Misslingen des Zaubers. Jedes andere Absenken zieht eine dauerhafte Schwächung des Zaubers nach sich, die auch mit Ende der Wirkungsdauer oder dem Verlassen des Wirkungsbereiches der Liturgie Bestand hat. Regeltechnisch entspricht dieser Fall einfach einer Erschwerung der Zaubersprobe (siehe **WdZ 13f.**).

DIE ZWÖLF SEGnungen

Nach der Überlieferung haben die Götter selbst die ersten Geweihten mit diesen Liturgien beschenkt, um sie für die alltäglichen seelsorgerischen Pflichten zu rüsten. Manche bringen diese Segensgebete mit den Schriften der Hl. Illumnestra in Verbindung, während die ältesten erhaltenen Aufzeichnungen aus der Zeit direkt nach Silem-Horas' Zwölfgötteredikst stammen. In jedem Fall sind diese zwölf Segnungen das grundlegende Rüstzeug der Geweihten aller Zwölfgötter und werden ihnen schon in der Novizenzeit vermittelt, auch wenn sie diese erst nach der Weihe mit karmaler Kraft anwenden können.

Die meisten Priester der sogenannten Halbgötter (Swafnir, Ifirn etc.) verfügen am Anfang nur über sechs der zwölf Segen, doch prinzipiell sind diesen Kirchen alle zwölf bekannt, so dass die übrigen sechs später erlernt werden können.

Da die zwölf Segnungen allen Geweihten der Zwölfgötter von Anfang an mit auf den Weg gegeben wurden und sie diese den Zwölfgöttern zuordnen, werden die Liturgien gemäß der zwölfgöttlichen Kirchenliturgie vorgestellt (in der Klammer die Gottheit, die mit der Segnung in Verbindung gebracht wird).

Die zwölf Segnungen sind: **FEUERSEGEN** (Ingerimm), **GEBURTSEGEN** (Tsa), **GLÜCKSSEGEN** (Phex), **GRABSEGEN** (Boron), **HARMONIESEGEN** (Rahja), **HEILUNGSSEGEN** (Peraine), **(KLEINER) EIDSEGEN** (Praios), **MÄRTYRERSEGEN** (Firun), **SCHUTZSEGEN** (Rondra), **SPEISESEGEN** (Travia), **TRANKSEGEN** (Efferd) und **WEISHEITSEGEN** (Hesinde).

HERKUNFT

Dieser Sparte können Sie entnehmen, ob eine bestimmte Liturgie in einer bestimmten Kirche 'verbreitet' ist, was bedeutet, dass sie in jedem größeren Tempel dieser Kirche erlernt werden kann (zum Erlernen von Liturgien siehe Seite 246f.), oder ob sie nur an bestimmten Tempeln oder Klöstern gelehrt wird (was besonders bei höheren Liturgien der Fall ist), so dass für den Geweihten eine Pilgerfahrt nötig ist, um diese Liturgie zu erlernen. Ebenfalls hier ist vermerkt, ob eine gleich wirkende Liturgie unter anderem Namen in einem anderen Kult verbreitet oder vorhanden ist.

Eine Reihe von Liturgien sind so universell, dass sie bei allen Kirchen der Zwölfgötter und auch der 'Halbgötter' bekannt sind (darunter fallen auch die Götter der Hochschamanen und andere nicht-alveranische Gottheiten). Diese Liturgien bezeichnen wir als '**universell**', sie befassen sich in der Regel mit den allgemeinen seelsorgerischen Aufgaben jedes Geweihten und den Riten, die zum Fortbestand der Kirche nötig sind. Je nach Kirche können sie eine eigene Gestalt haben, bleiben sich von der Technik und Wirkung her aber völlig gleich.

Sollte als Herkunft '**Zwölfgötter**' stehen, so sind außer den Zwölfen auch noch die Kirchen der Halbgötter *Aves*, *Kor*, *Nandus*, *Ifirn* und *Swafnir* gemeint.

REICHWEITE (KATEGORIE)

Die Reichweite sagt aus, wie weit ein Geweihter von dem Ort entfernt sein darf, an dem sich die Auswirkungen seines Wunders zeigen. Die möglichen Reichweiten sind **Selbst**, **Berührung**, **Sicht** und **Fern**, wobei letzteres bedeutet, dass der Geweihte das Ziel seiner Liturgie nicht sehen muss. Die Reichweite 'Fern' ist nicht möglich, wenn das Ziel eine Zone sein soll (siehe oben, das Ziel also als 'Z', 'ZZ' etc. bezeichnet ist). Der Wechsel von *Selbst* auf *Berührung* beinhaltet automatisch den Zielwechsel von *G* auf *P*. Eine Erhöhung von mehr als Fern ist nicht möglich.



RITUALDAUER (KATEGORIE)

Die Dauer der rituellen Handlungen ist in Klassen unterteilt, wobei bei Stoßgebeten noch die Dauer in Aktionen angegeben wird. Die verwendeten Zeitabschnitte sind: **Stoßgebet** (normalerweise zwischen 2 und 20 Aktionen) – **Gebet** (eine Spielrunde) – **Andacht** (ca. eine halbe Stunde) – **Zeremonie** (mehrere Stunden) – **Zyklus** (an mehreren Tagen wiederholte Andachten).

Wird der Geweihte während seiner liturgischen Tätigkeit gestört, muss er eine **Selbstbeherrschungs**-Probe ablegen, um die Konzentration auf das göttliche Wirken aufrechterhalten zu können. Diese Probe kann nach Art der Störung und Maßgabe des Meisters erschwert sein (z.B. um soeben erlittene SP-Anzahl).

Es ist möglich, die Dauer um eine Stufe zu senken (natürlich kann kein Ritual kürzer als ein Stoßgebet sein. Wenn auf ein Stoßgebet verkürzt wurde, entscheidet der Meister, wie lange es exakt dauert, meist jedoch 20 Aktionen).

SYMBOLE, GESTEN UND GEBETE

Hier finden Sie beschrieben, welche kultischen Handlungen der Priester vollführen muss, ob er bestimmte Ritual-, geweihte oder heilige Gegenstände oder besondere Reliquien benötigt und welche Segensprüche er spricht. Verständlicherweise haben wir bei den meisten Li-

turgien nur grobe Beschreibungen angegeben. Die genaue Ausgestaltung unterscheidet sich von Kirche zu Kirche, oft sogar von Tempel zu Tempel, und ist dem jeweiligen Spieler bzw. Meister überlassen.

AUSWIRKUNGEN / WIRKUNGSSTÄRKE

Hier findet sich die Wirkung der Liturgie, sowohl als beschreibender Text als auch in spieltechnischen Werten, wo dies nötig ist. Ein **LkP*** in der Wirkungsbeschreibung steht für die Zahl der übrigbehaltenen *Liturgiekenntnis*-Punkte als Maß für eine bestimmte spieltechnische Auswirkung (vor allem bei Liturgien niedrigen Grades). Diese folgen in den meisten Fällen dem unten genannten Muster.

Sind Varianten mit verändertem Grad angegeben, so muss ein Geweihter diese Variante eventuell erst noch erlernen, bevor er sie einsetzen kann, es sei denn, es wird explizit erwähnt (z.B. bei der Liturgie selbst oder bei der Charaktererschaffung).

Wenn eine Liturgie durch Veränderung einer Kategorie aufgestuft wird (Ausnahme: Senkung der Ritualdauer), so steigt auch ihre Wirkungsstärke. Dies betrifft natürlich nur Liturgien, deren Wirkung von den LkP* abhängt. Grad 0-Liturgien haben dieselbe Wirkungsstärke wie Grad I-Liturgien.

Optional: Es ist möglich (aber wenig sinnvoll), die Wirkungsstärke einer Liturgie separat um einen Grad aufzustufen.

Grad I: LkP*/2
Grad II: LkP*/2+5
Grad III: LkP*+5
Grad IV: LkP*+10

Grad V: LkP*+15
Grad VI: LkP*+20
Grad VII: LkP*+25
Grad VIII: LkP*+30



Praiodan von Lichtbinge sieht sich der Aufgabe gegenüber, gefallene Kameraden zu bestatten. Der GRABSEGEN, der nekromantische Rituale erschwert, wirkt aber nur auf einen einzelnen Leichnam. Da sich Praiodan aber in der Nähe Warunks aufhält, wo Gefahr droht, dass Nekromanten die Leichen mit Unleben erfüllen und es zudem seine kirchliche Pflicht ist, will er seine Kameraden nicht unbestattet lassen. Also stuft er das Ziel der Liturgie von P (eine Person) auf PP auf. Das bedeutet nun nicht nur, dass sämtliche Leichen in geweihter Erde begraben werden können, sondern auch, dass mit dem Grad der Liturgie die Wirkungsstärke von LkP/2 auf LkP*/2+5 steigt. Wäre Praiodan ein Borongeweihter und würde den Grabsegen auf Grad 0 beherrschen, so hätte bereits eine Aufstufung auf Grad I diese Auswirkungen.*

WIRKUNGSDAUER (KATEGORIE)

Die Basis-Wirkungsdauer ist in den folgenden Stufen angegeben: augenblicklich / LkP* KR / LkP* x 10 KR / LkP* SR / LkP* Stunden / LkP* Tage / LkP* Wochen / LkP* Monate / LkP* Jahre / permanent. Bisweilen finden Sie statt der LkP* auch feste Zahlenwerte. Diese können durch Aufstufung nicht geändert werden.

DIE LITURGIE IM EINZELNEN

Die folgende Auflistung enthält nicht notwendigerweise sämtliche Liturgien, die den verschiedenen Kirchen und Kulturen bekannt sind, sondern diejenigen, die für diese und besonders für fahrende Geweihte besonders wichtig sind. Als Meister können Sie nach Belieben weitere Liturgien entwerfen, die sich in Macht und Wirkung an den hier präsentierten Basisliturgien orientieren sollten.

Dabei trennen wir die Liturgien in *allgemeine* und *spezielle* Liturgien: Allgemeine Liturgien sind universelle Rituale, die von jedem Priester einer Gottheit gewirkt werden können. Sie sind zwar nicht in allen Kirchen oder Kulturen bekannt, können aber prinzipiell, wenn ein

Lehrmeister gefunden wird, von allen erlernt werden. *Spezielle* Liturgien hingegen können nur von Priestern der speziellen Gottheit erlernt werden, denen sie bei 'Herkunft' zugeordnet werden. Dabei gilt jedoch, dass alle Kulte einer Gottheit sämtliche ihr zugeordneten Liturgien lernen können (zum Beispiel kann ein Gravesch-Priester jede Ingerimm-Liturgie erlernen), falls sich ein Lehrmeister dazu bereit erklärt.

Die Liturgien sind jeweils in die *kleinen Segnungen*, die *universellen Liturgien* und die *kultspezifischen Liturgien* unterteilt. Die Liturgien sind jeweils innerhalb der Listen alphabetisch geordnet.

Grade

Grad 0: 2 KaP, Probe -2; **Grad I:** 5 KaP, Probe +/-0; **Grad II:** 10 KaP, Probe +2; **Grad III:** 15 KaP, Probe +4; **Grad IV:** 20 KaP, Probe +6; **Grad V:** 25 KaP (davon 1 permanent), Probe +8; **Grad VI:** 30 KaP (davon 3 permanent), Probe +10; **Grad VII:** 35 KaP (davon 5 permanent), Probe +12; **Grad VIII:** 40 KaP (davon 7 permanent), Probe +14

Ziel der Liturgie

G: der/die Geweihte; **P:** eine Person / ein Objekt; **PP:** bis 10 Personen / Objekte; **PPP:** bis 100 Personen / Objekte; **PPPP:** bis 1.000 Personen / Objekte; **Z:** 10 Schritt Radius, **ZZ:** 30 Schritt Radius, **ZZZ:** 100 Schritt Radius, **ZZZZ:** 300 Schritt Radius

Entfernung des Ziels

Selbst: Der Geweihte kann die Liturgie nur auf sich selbst anwenden. **Berührung:** Der oder die Nutznießer müssen von dem Ge-

weihten berührt werden. **Sicht:** Der Geweihte kann die Wirkung der Liturgie an beliebige Stelle innerhalb seines Sichtfeldes eintreten lassen. **Fern:** Die Wirkung tritt an einem frei wählbaren Ort ein.

Ritualdauer

Stoßgebet: 1 bis 20 Aktionen; **Gebet:** 1 Spielrunde (5 Minuten); **Andacht:** ca. eine halbe Stunde; **Zeremonie:** mehrere Stunden; **Zyklus:** mehrere Andachten an aufeinanderfolgenden Tagen

Stufen der Wirkungsdauer

Augenblicklich; LkP* KR; LkP* x 10 KR; LkP* SR; LkP* Stunden; LkP* Tage; LkP* Wochen; LkP* Monate; LkP* Jahre; Permanent

Stufen der Wirkungsstärke

LkP*/2; LkP*/2+5; LkP*+5; LkP*+10; LkP*+15; LkP*+20

DIE KLEINEN (ODER ZWÖLF) SEGNIUNGEN

Hier finden Sie die Segnungen aufgelistet, die in den Kirchen der Zwölfgötter als die Zwölf Segnungen bekannt sind. Allerdings sind diese Liturgien teilweise auch in anderen Kirchen und Kulte ver-

breitet. Diese Segnungen bilden den Grundstock des liturgischen Könnens der meisten Geweihten.

EIDSEGEN

I / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Einige Tropfen Blut des Eidschwörenden werden in einer Schale gesammelt (und, bei mehreren Schwörenden, darin vermischt). Über der Schale spricht der Geweihte die Worte: "Heilige Herrin / Heiliger Herr [Gottesname] und Heiliger Herr Praios, segnet diesen Schwur mit eurem Geiste. Die Worte, die nun gesprochen werden, sollen heilig sein, wie auch ihr Sinn und ihre Bedeutung. Sie werden aus freien Stücken geschworen, ohne Dunkelsinn oder Tücke im Geist, und euch als Hütern anempfohlen. Wer jedoch diesen Schwur tut, um seine Bedeutung zu verzerren, wer den anderen gegen seinen Willen zwingt oder wer den heiligen Eid schließlich bricht, der sei eurer Strafe anempfohlen." Dann hebt der Schwörende die Eidfinger (Zeige- und Mittelfinger) und leistet freiwillig den Eid.

Auswirkung: Legt ein Gläubiger ein Gelübde ab (z.B. "Ich gelobe, die Not der Armen und Hungernden zu lindern, wo ich auf sie treffe."), nennt er im Eid zugleich die Strafe, die er auf sich nehmen will, wenn er den Eid bricht (etwa "Verwehre ich aber jemandem Hilfe in der Not, so will ich fortan vor Scham stottern."). Der geleistete Eid wird *sinn*gemäß gesegnet. Eventuelle Mut-Proben, die der Meister verlangen kann, wenn die Erfüllung des Eides mit Gefahren zusammenhängt, werden um LkP*/2 Punkte erleichtert. Wird der Eid gebrochen, so tritt die in der

Eidformel genannte Strafe ein. Diese Strafe muss ein konkreter, regeltechnisch fassbarer Nachteil zu Lasten des Eidschwörenden sein, etwa einer der Nachteile aus **Wege der Helden** – heilige Eide werden nicht "beim Leben meiner Großmutter" geschworen.

Wird keine Strafe genannt, gilt er bei Bruch als **Eidbrecher** (siehe 254). Eidbrecher können nur abgeschwächt in den Genuss segnender (ihnen nützender) Mirakel oder Liturgien kommen.

Dieser Segen gilt als Gabe des Praios und wird benutzt, um ernsthafte Gelübde zu segnen und abzusichern. Ganz allgemein sind mit Gelübden Zusagen gemeint, sich mindestens einige Monate auf eine bestimmte Weise zu verhalten – als ein schnelles Mittel, Leute auf wahre Aussagen zu vereidigen oder Ehen zu schließen, eignet sich das Ritual nicht. Erzwungene Eide sind nichtig.

Grad II: Der vor Praios beschworene **HEILIGE LEHNSEID** (P+P) wird im Regelfall von Praios-Priestern besiegelt. Meist wird keine Strafe benannt, so dass ein Eidbrecher mit den o.g. allgemeinen Konsequenzen rechnen muss. Beide Parteien verpflichten sich vor Praios zu Sorgspflicht bzw. Untertanentreue und werden von ihrem Gewissen angehalten, den Schwur einzuhalten; bei einem einseitigen Bruch des Eides wird auch nur die eidbrechende Partei als Eidbrecher gezeichnet. Der phexische **HÄNDLERSEGEN** (P+P) verpflichtet die Handelsparteien auf die *buchstabengetreue* Einhaltung von vereinbarten Vertragsbedingungen, solange diese den Gesetzen Phexens nicht widersprechen. Die Liturgie wirkt übrigens nicht nur auf Han-

delsverträge, sondern kann auch über Dienstleistungen abgeschlossen werden.

Der Geweihte kann den Eidsegen auch auf sich selbst anwenden.

Wirkungsdauer: Die Dauer wird im Eid selbst festgelegt, höchstens aber LkP* Monate (Grad II für LkP* Jahre). Ein Eid bis zum Lebensende ist mit dieser Liturgie möglich, muss aber auf Grad III gesprochen werden (und wirkt dann ähnlich wie ein **GROSSER EIDSEGEN**).

Anmerkung: Formt der Schwörende beim Eid die Finger einer Hand zu der so genannten **Dämonenkrallen** (Hand zur Faust geballt, kleiner Finger und Zeigefinger gekrümmt empor gebogen), ist der Eid nichtig (weshalb beim Schwur meist beide Hände in die Zeremonie eingebunden werden ...). In diesem Fall sind beide Parteien nicht an den Schwur gebunden und tragen auch keine Folgen, wenn sie ihn brechen. Selbst wenn die andere Partei nicht weiß, dass der Schwur nichtig ist, fühlt sie sich doch weniger verpflichtet, ihn einzuhalten (ob sie sich moralisch daran gebunden fühlen, ist eine andere Sache).

FEVERSEGEN

I / G / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, Gravesch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt ein Segenszeichen und streckt die Hand aus, während er die Worte spricht: "Herrin / Herr [Gottheit] und Herr Ingerimm, schenkt uns Sterblichen vom himmlischen Feuer, auf dass

es uns helfe mit seiner Kraft und euer Lob verkünde."

Auswirkung: Die Segnung lässt ein Feuerchen in der Größe einer Kerzenflamme aus dem Zeigefinger des Geweihten züngeln. Die Flamme ist gefeit gegen Wind und Sturm, Regen und Schnee; völlig in Wasser untergetaucht erlischt aber auch sie. Sie brennt, bis das brennbare Material zu einem gewöhnlichen Herd-, Schmiede-, Lager- oder vor allem Opferfeuer entzündet ist.

Mit diesem Segen kann der Geweihte auch ein Feuer von bis zu einem Rechtschritt Brennfläche gegen ein Erlöschen aus den genannten Gründen schützen – und zwar für LkP* Stunden, höchstens aber, solange ausreichend Brennstoff nachgelegt wird. Das Feuer gilt als gesegnetes Feuer (siehe auch OBJEKTSEGEN).

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR bzw. LkP* Stunden.

Anmerkung: Efferd-Geweihte haben wegen ihrer religiösen Abneigung gegenüber Feuer ohnehin Schwierigkeiten, diese Liturgie zu wirken und setzen sie nur im äußersten Notfall ein.

GEBURTSSEGEN

I / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hebt das Neugeborene hoch und 'zeigt es ihrer Gottheit' mit den Worten: "Sieh, oh [Göttername], dieses schutzlose Kind, geschenkt durch die Gnade der ewigjungen Tsa: Herr / Herrin, ich bitte dich, schütze dieses Kind mit deiner göttlichen Kraft, auf dass es in seiner Unschuld nicht dem Bösen anheim

falle, sondern den Weg zu dir und deinen göttlichen Geschwistern findet."

Je nach Kirche kommt oft noch eine Kennzeichnung mit den Symbolen der Gottheit und / oder eine Salbung mit gesegneter Substanz hinzu; von Sonnenblumenöl in der Praios-Kirche bis zu Stutenmilch im Rahja-Kult.

Auswirkung: Diese Tsa-Segnung schützt die unschuldigen Kinder vor bösen Einflüsterungen, bis sie Verstand genug besitzen, ihren Weg selbst zu entscheiden. Die Seele eines durch den GEBURTSSEGEN geschützten Kindes empfängt ein göttliches Zeichen, so dass es während seiner Kindheit (die ersten zwölf Lebensjahre), vor den Einflüsterungen dämonischer Widersacher geschützt ist. Auch Koblde haben keinerlei Interesse an derartig geschützten Kindern, was in der Praxis noch deutlich wichtiger sein mag. Alle in diesem Zusammenhang fälligen Proben werden um 12 Punkte erschwert. Ein verbreiteter Aberglaube besagt, dass ein derart geschütztes Kind direkt Eingang in das zwölfgöttliche Paradies seines Geburtsgottes findet, falls

es während seiner Kindheit stirbt. Im Alter von zwölf Jahren entscheidet sich ein Kind dann für die Initiationsriten einer der zwölf Kirchen (bzw. wird von den Priestern der im Kulturkreis üblichen Gottheit initiiert).

Wirkungsdauer: bis zum zwölften Geburtstag bzw. einer eventuellen Exkommunikation

GLÜCKSSEGEN

I / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (6)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte blickt den zu Segnenden an, nimmt seine Hände in die seinen und spricht: "Phex, Bruder meiner Herrin / meines Herrn [Gottheit], den Sterblichen schenkst du das Glück. Schenke nun auch [Name des Gesegneten] davon, und er wird es dir danken!"

Auswirkung: Der Empfänger dieses Segens kann wie unter dem Vorteil *Glück* (WdH 251) eine Probe wiederholen und das für ihn günstigere Ergebnis wählen. Das 'erkaufte Glück' lässt sich jedoch nicht auf Talente anwenden, die dem Wesen der Gottheit des Geweihten (nicht des Gesegneten) entgegengesetzt sind.

Wirkungsdauer: LkP* x SR, maximal bis zur nächsten Talentprobe

GRABSEGEN

I / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, H'Ranga

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt das Zeichen des gebrochenen Rades über dem Leichnam und spricht die Worte: "Herr des Todes, einen Menschen will ich dir anempfehlen, dir, dessen Wirken beendend ist. Lass deine göttliche Gerechtigkeit den Urteilsspruch finden für diesen Deresohn / diese Deretochter. Er / sie schied aus unserer Welt, und wir, die wir zurückgeblieben sind, vermögen nicht zu sagen, nach welchem der zwölfgöttlichen Paradiese sein / ihr Herz sich sehnt, wo seine / ihre Seele Einlass begehrt. Schicke deinen Raben aus, diese rastlose Seele zu fangen. Möge Gulgari sie führen vor Rethon, die Allwissende. Möge diese Seele nach deinem Urteil finden, was für sie bestimmt ist."

Auswirkung: Der Segen dient dazu, Gräber zu versiegeln und die Seelen der Toten in Borons Hallen zu geleiten, wo sie von Uthar eingelassen werden (es sei denn, die Seele hat noch etwas auf Dere zu beenden o.ä.). Das Grab wirkt abschreckend auf unheilige Wesen: Der Boden gilt als *einfach geweiht* (siehe Seite 257). Invokationen (z.B. *Geisterruf*) und nekromantische Rituale sind um LkP*/2 erschwert. Sterblichen Grabräubern muss eine Mut-Probe gelingen, erschwert um eventuelle *Totenangst*.

Anmerkung: Dieser Segen gilt als absolute Notwendigkeit. Kein Geweihter kann es ab-

lehnen, ein Begräbnis zu segnen und dadurch die Seele eines Verstorbenen zu schützen. Üblicherweise werden Leichname nach der Einbalsamierung eine Woche lang aufgebahrt und dann in einem Erdgrab beigesetzt, über dem eine Gedenkstein oder eine Gedenksäule mit dem Symbol des gebrochenen Rades und dem Namen (und Titeln) des Toten errichtet wird. In Gebieten, die von Vorstößen dämonischer Feinde bedroht sind, wird hingegen der Leichnam oft direkt nach dem Tode vergraben oder sogar eingäschert. Aufgefundene Leichname oder sterbliche Überreste müssen nicht sofort bestattet werden, sondern sollten dem nächsten Boron-Tempel zur Einsegnung überantwortet werden.

Die Geweihten des Swafnir kennen den Grabsegen nur in einer Variante für Seebestattungen.

Wirkungsdauer: bis zu einer Entweihung des Grabes, ansonsten permanent

HARMONIESEGEN

I / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor), Angrosch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte fasst die zu Segnende an den Schultern, schaut ihr ins Gesicht (manche Geweihte, vor allem die der Rahja, ziehen es vor, die zu Segnenden zu umarmen) und spricht die Worte: "Im Namen der / des [Gottheit] bitte ich dich, heitere Herrin Rahja: Dein sind Freude und Harmonie, und diese Seele bedarf dieser Gaben. Erfülle sie mit Heiterkeit und Wohlklang, auf dass sie mit Zuversicht die Prüfungen dieser Welt bestehen kann."

Auswirkung: Die Gesegnete verliert eventuelle Niedergeschlagenheit und empfindet stattdessen Freude, Zuversicht und innere Harmonie. Für die Dauer der Wirkung sind alle Proben auf MU, CH und IN um je LkP*/2 Punkte erleichtert, auf schlechte Eigenschaften um denselben Wert erschwert. Die Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden. Dieser Segen spielt bei der Seelsorge eine nicht zu unterschätzende Rolle.

Eine andere, sehr wichtige Wirkung ist auch der Schutz gegen manche feindliche Magie: So schwächt der Harmoniesegen diejenigen Einfluss- oder Herrschaftszauber, die den Geist des Opfers aufwühlen, namentlich die Sprüche *BÖSER BLICK*, *EIGNE ÄNGSTE*, *GROSSE GIER*, *HORRIPHOBUS*, *KARNIFILO*, *PANIK ÜBERKOMME EUCH* und *SCHWARZER SCHRECKEN* (nach Meisterentscheid noch weitere). Die LkP*/2 der Geweihten werden von den ZiP* des Zaubers abgezogen und so die Wirkung vermindert (davon nicht betroffen ist eine von den ZiP* abhängige Wirkungsdauer). Fallen hierdurch die ZiP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber.

Wird die Wirkung nur vermindert, so steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Stärke, wenn die Wirkungsdauer der Liturgie endet. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt **Liturgien gegen Zauberei**.

Wirkungsdauer: LkP* SR

HEILUNGSSEGEN

I / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Kor), Angrosch, H'Ranga

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt einer Kranken oder Verletzten die Hände auf die Wunde oder die schmerzende Stelle und spricht: "O, meine Herrin / mein Herr [Gotttheit], Herrin Peraine und ihr anderen Herrscher Alverans, schenkt diesem Sterblichen von der Lebenskraft, für die die uranfängliche Sumu gestorben ist. Denn dieser Leib ist geschlagen mit Bitterkeit und Schmerzen und bedarf der Heilung in eurem Namen." Es ist angebracht, dass die Siechende (wenn sie bei Bewusstsein ist) ebenfalls betet.

Auswirkung: Diese Zeremonie schenkt der Patientin 3 LeP + zusätzlich LkP*/2 Lebenspunkte. Die Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden. Durch diesen Segen schließen sich keine regeltechnische Wunden – dazu ist der WUNDSEGEN notwendig (Seite 278). Auch ein Patient im kritischen Zustand (LeP 0 oder weniger bis zu –KO LeP) kann – mit Glück – durch diese Segnung geheilt werden.

Wirkungsdauer: augenblicklich

MÄRTYRERSEGEN

I / G / ALLGEMEIN

Herkunft: universell

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (4)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht das stumme Gebet: "Herr / Herrin [Gottheit], Herr Firun und ihr übrigen Herrscher Alverans, schenkt mir die innere Kälte, den Waffen und Flammen der Lasterer zu widerstehen und eure Größe zu preisen!"

Auswirkung: Die grimmige Selbstbeherrschung und Gemütskälte der Firun-Jünger erfüllt den Geist des Geweihten; Schmerzen kann er meist ignorieren. Seine *Selbstbeherrschung* ist um LkP*/2 erhöht; Erschwernisse im Kampf durch Wunden oder niedrige Lebensenergie entfallen. Der Spielleiter kann die SP verdeckt notieren, da der Held (und damit der Spieler) nicht einschätzen kann, wie schwer er verwundet ist.

Diese Gabe wird im Zwölfgötterkult Firun zugeschrieben und ist so grimmig wie dieser Gott selbst: Sie gestattet es Märtyrern noch auf dem Scheiterhaufen brennend die Götter unerschütterlich zu lobpreisen. **Grad III:** Es ist möglich (und während der borbaradia-

nischen Invasion auch geschehen), dass der Geweihte den Segen auf eine ganze Gruppe frommer Begleiter (PP) erweitert.

Wirkungsdauer: Die Wirkung hält für einen Kampf (d.h. solange in KR gezählt wird), eine Folterungssitzung oder eine Hinrichtung an, sollte LkP* SR jedoch nicht überschreiten.

SCHUTZSEGEN

I / Z / ALLGEMEIN

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zieht einen Kreis um den zu schützenden Bereich (z.B. mit dem Schwert, Graberde, Rosenwasser o.ä.), richtet sich auf, präsentiert ein Symbol ihres Amtes oder schlägt zumindest eine heilige Geste und donnert einem unheiligen Angreifer entgegen: "Im Namen [der Göttin / des Gottes], der Herrin Ronda und ihrer göttlichen Geschwister: Unheiliges Gezucht, weiche zurück! Du kannst hier nicht vorbei!"

Auswirkung: Der Segen schützt die Geweihte und ihre Begleiter vor einer bestimmten Art unheiliger Kreaturen (Dämonen, Untote, Chimären, Golems, Vampire, nach Meistersentscheid auch andere – Boron-Geweihte werden auch Geister abwehren können, Praios-Geweihte alle Arten magischer Wesen), die beim Sprechen des Segens gewählt werden muss: eine Sorte von Dämonen wie z.B. alle Shruufya, eine Sorte von Untoten wie z.B. alle Mumien, eine Sorte von Chimären wie Mantikor oder Wolfsechse oder auch eine Sorte von Vampiren, wenn sie entsprechend verwundbar sind (siehe Seite WdZ 236). Um den Geweihten herum entsteht eine Zone, die für die gebannte Wesenheit als *einfach geweiht* gilt (siehe Seite 257). Die Zone verbleibt, einmal aufgebaut, an ihrem Ort, bewegt sich also nicht mit der Geweihten.

Grad II: Der Boden gilt entweder als zweifach geweiht oder die Liturgie kann auf eine Art ausgedehnt werden (z.B. auf alle minderen Dämonen, oder auf alle Untoten).

Grad III: Der Boden gilt als zweifach geweiht und die Liturgie kann auf eine Art ausgedehnt werden (z.B. auf alle minderen Dämonen, oder auf alle Untoten).

Anmerkungen: Zum Schutz gegen sämtliche unheiligen Wesen siehe KONSEKRATION. Die Geweihten Swafnirs kennen nur eine Variante des Schutzsegens, die sich gegen "unheilige Meeresbewohner" richtet.

Wirkungsdauer: LkP* SR

SPEISESEGEN

I / PP / ALLGEMEIN

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt über der Mahlzeit den Segen und spricht die Worte: "Herr / Herrin [Göttername] und Herrin Travia, segnet diese Speise und erlaubt ihr, ihren Zweck zu erfüllen: zu sättigen und zu kräftigen, den Hunger zu stillen und den Leib zu stärken."

Auswirkung: Der Segen reinigt eine Mahlzeit für bis zu LkW Personen und schützt sie so vor Schmutz und Fäulnis (z.B. Krankheiten, deren Stufe kleiner oder gleich den LkP*/2 ist, Wirkung kann aufgestuft werden). Absichtlich hinzugefügte Gifte werden jedoch nicht beseitigt.

Wirkungsdauer: augenblicklich

TRANKSEGEN

I / PP / ALLGEMEIN

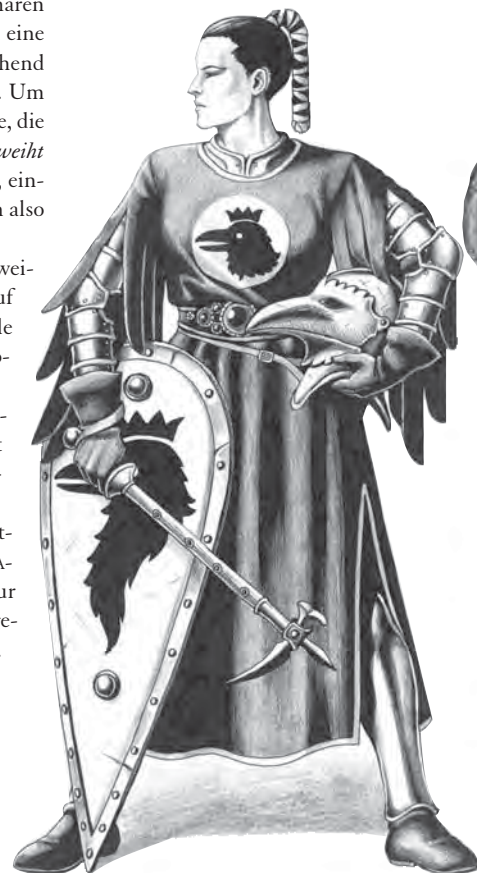
Herkunft: Zwölfgötterkult, H'Ranga

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt über dem Trinkwasser den Segen und spricht die Worte: "Herr / Herrin [Göttername] und Herr Efferd, segnet dieses Wasser und erlaubt ihm, seinen Zweck zu erfüllen: zu erquickern und zu erfrischen, den Durst zu löschen und den Leib zu stärken."

Auswirkung: Der Segen reinigt ausreichend Wasser, um bis zu LkW Personen für einen Tag zu versorgen, und schützt es vor Schmutz und Fäulnis (z.B. Krankheiten, deren Stufe kleiner oder gleich LkP*/2 ist, Wirkung kann aufgestuft werden). Hinzugefügte Gifte wer-



den nicht beseitigt, jedoch kann mit der Liturgie Meerwasser in Trinkwasser verwandelt werden. Er wirkt auch auf andere Getränke wie Bier und Saft, nicht aber auf Schnäpse.

Wirkungsdauer: augenblicklich

WEISHEITSEGEN I / P(G) /

ALLGEMEIN

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung / selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (15)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte berührt die Schläfen des Gläubigen und spricht die Worte: "Herr / Herrin [Göttername], Herrin Hesinde und ihr anderen Himmlischen: Schenkt diesem Sterblichen die Gabe, die Wahrheit zu erkennen, die Weisheit zu erleben und die Irrtümer des sterblichen Geistes hinter sich zu lassen, auf dass ihm die Herrlichkeit eurer göttlichen Ordnung offenbar werde!"

Auswirkung: Der Gesegnete gewinnt Einsicht in das Wesen der Göttlichen Ordnung und kann sich besser gegen Irrtümer, Lügen und (Selbst-)Täuschungen wehren: Regeltechnisch werden LkP*/2 Punkte zu möglichst gleichen Teilen auf KL- und IN-Wert verteilt, die MR steigt zusätzlich um LkP*/4. Die Geweihte kann den Segen auch auf sich selbst anwenden.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

UNIVERSELLE LITURGIEN

In diesem Abschnitt finden Sie eine Auflistung von Liturgien, die entweder in allen Kirchen und Kulturen verbreitet sind, oder eine so große Verbreitung haben, dass nicht noch einmal bei jeder einzelnen Kirche

aufgelistet werden. Die hier genannten Liturgien gehören zum Handwerkszeug für die kirchliche Praxis und nicht alle für reisende Geweihte von Belang; ein künftiger Tempelvorsteher sollte sie aber erlernt haben.

ANATHEMA

V / P / ALLGEMEIN,

NUR FÜR HOCHGEWEIHTE

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga
Reichweite: Fern (jedoch muss eine 'rituelle Verbindung' über Aussehen, bekannten Untaten, evtl. auch Gegenstände aus dem persönlichen Besitz des zu Verdammenen gegeben sein)

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Diese Liturgie erfordert eine längere Vorbereitung, eine Konzentration auf den zu Bannenden und Preisungen der verstoßenden Gottheit. Schließlich hebt der Geweihte die Hände und spricht mit lauter Stimme: "[Personen-

name], apostata deorum, damnatus sit ab origine in eternam." ("Verräter an den Göttern, sei verdammt vom Ursprung bis zum Ende aller Zeiten.", auch andere Sprachen wie zum Beispiel Ur-Tulamida oder Alt-Güldenländisch sind gebräuchlich.) Diese Zeremonie muss an sechs aufeinanderfolgenden Tagen wiederholt werden.

Auswirkung: Ein derartig Verdammt gilt vor den Göttern quasi als (Gehörnter) Dämon, was das Betreten gesegneten, geweihten oder heiligen Bodens oder die Berührung entsprechender Gegenstände angeht; er ist selbst aus den Hallen Borons ausgeschlossen, so dass er nach seinem Tode als ruheloser Geist umgehen muss oder den Dämonen in die Klauen

fällt. Bei Paktieren und bei Geweihten des Namenlosen ist diese Liturgie überflüssig, da sie ohnehin nicht in Borons Hallen einziehen werden. Ein derartiger Kirchenbann kann nur von einem der Zwölfgötter durch ein Großes Wunder persönlich aufgehoben werden.

Anmerkung: Dies ist solch ein heftiger Eingriff in das Leben eines Menschen, dass der Gebrauch der Liturgie nur den allerhöchsten Geweihten (Eminenzen / Metropolit und Kirchenvorstehern) möglich sein sollte. Erwähnt werden sollte noch, dass jedes gesprochene Anathema fast schon ein historisches Ereignis – das letzte bekannte ANATHEMA wurde gegen Borbarad persönlich ausgesprochen.

Wirkungsdauer: permanent

EIDBRECHER, FREVLER UND VERDAMMTE

Wer einen gesegneten Eid bricht, wie er u.a. durch den EIDSEGEN, aber auch durch einige andere Liturgien entsteht, dessen Wahre Seele wird durch diese Schuld 'befleckt' – er gilt als **Eidbrecher**. Wer einen heiligen Eid bricht, wie er u.a. durch Formen des GROSSEN EIDSEGENS entsteht, wer sich gegen den Sinn bestimmter Liturgien vergeht, wer auf bestimmte andere Arten gegen aktive karmale Wirkungen handelt oder wer besonders heimtückische, grausame Verbrechen an Menschen und Welt begeht, dessen Seele wird um so stärker befleckt – er gilt als **Frevler** (siehe auch Seite 23ff.). Auch wer der Liturgie EXKOMMUNIKATION unterworfen wird, ist als Frevler gezeichnet. Eidbrechen und Frevlern ist der Weg in die zwölfgöttlichen Paradiise verwehrt, Frevlern mag je nach Schwere ihrer Missetaten sogar schlimmeres drohen.

Noch über der Kennzeichnung als Frevler steht die **Verdammnis**, die man durch den Pakt mit Erzdämonen oder eine höhere Weihe des Namenlosen 'erwirbt' und die zur Verweigerung der Aufnahme in Borons Hallen, höchstwahrscheinlich sogar zu einer grauenvollen Ewigkeit in den Niederhöhlen oder den Gefilden des Namenlosen führt. Auch die Liturgie ANATHEMA (siehe Seite 254) kann einen Verbrecher gegen die Götter in die Verdammnis stoßen. Üblicherweise ist die Befleckung der Seele mit Eidbruch und Frevl eine

Angelegenheit, die der Betroffene mit seinem Gewissen und seinen Göttern regeln muss. Eventuelle Gewissensbisse oder eine 'gestörte Verbindung' zur Göttlichkeit machen einem Gläubigen geringe Probleme: Einige segnende Liturgien sind auf sie etwas schwieriger zu wirken bzw. erzielen eine geringere Wirkung (LkP* um 2 bzw. 5 Punkte vermindert, wenn sie nicht das alleinige Ziel einer Liturgie sind, Probe um die entsprechenden Beträge erschwert, wenn die Liturgie auf sie alleine wirkt). Ein **Geweihter** jedoch, der mit einer solch unreinen Seele vor seine Gottheit treten muss, hat deutliche Schwierigkeiten beim Wirken von Mirakelproben (und damit z.B. auch bei der Regeneration von Karmaenergie; +3 bzw. +7 für Eidbrecher / Frevler). Einige Verdammte (namentlich Dämonenpaktierer) haben sich darüber hinaus Empfindlichkeiten oder gar Verwundbarkeiten gegen zwölfgöttliches Wirken zugezogen. Paktierer oder mit dem ANATHEMA Verdammt sind nicht mehr in der Lage, Karmaenergie zu kanalisieren und daher auch nicht fähig, Mirakel oder Liturgien zu wirken.

Eidbrecher und Frevler können sich von ihrem Makel befreien, indem sie Buße auf sich nehmen (siehe Seite 24f.). Einen Verdammten kann vermutlich nur die Gnade und das persönliche Eingreifen eines Zwölfgotts erretten.

EXKOMMUNIKATION

III / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, H'Ranga

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Auswirkung: Dieses Ritual schließt eine Person rechtlich aus der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft aus (üblicherweise jemanden, der sich gegen die göttlichen Gebote vergangen hat) und zeichnet sie als *Frevler*, so dass sie keinen Zugang zu den Paradiesen der Zwölfe erhalten kann, wenn sie vor Tilgung des Makels stirbt. Zudem profitieren Frevler in geringerem Maß von segnenden Liturgien. Wenn die vom Exkommunizierenden verhängte Bußqueste vollbracht ist, endet der Ausschluss von kirchlichen Segnungen automatisch.

Grad IV: Exkommunizierte Geweihte verlieren sämtliche Karmaenergie und können natürlich auch keine durch Gebete o.ä. wieder gewinnen; ihr geistlicher Stand ruht, bis sie Buße getan haben.

Grad V: Eine nur Kirchenoberhäuptern bekannte Variante der EXKOMMUNIKATION nimmt auch die Weihen dauerhaft von einem Priester.

Anmerkung: Diese schwere Strafe für Gegner der Kirche ist nicht leicht zu tragen, auch wenn z.B. ein überzeugter Magierphilosoph gut mit dem Ausschluss von allen kirchlichen Wohltaten wird leben können. Der Priester sollte es sich nicht leicht machen, die Exkommunikation zu verhängen und sollte danach streben, den Ausgestoßenen nicht etwa aufzugeben, sondern ihn in die Schar der Gesegneten zurückzuholen. Die Bußqueste jedenfalls sollte hart, aber nicht unlösbar ausfallen und sowohl zur Kirche des Geweihten wie auch zur Art des Frevlers passen.

Wirkungsdauer: bis die Buße vollzogen ist bzw. permanent. Hier erhöht die Stufe also nicht die prinzipiell mögliche Wirkungsdauer, sondern entfernt nur die 'Abbruchbedingung'.

EXORZISMUS

III / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult (z.B. bei Boron als SALBUNG DER HEILIGEN NOIONA, bei Peraine als GROSSE SEELENWASCHUNG bekannt), Angrosch, Gravesch, H'Ranga

Reichweite: Sicht (7 Schritt)

Ritualdauer: Stoßgebet (15) bei Dämonen, Zeremonie bei besessenen Personen

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte tritt auf die Wesenheit oder ihren Gastkörper zu und spricht die Formel: "Im Namen meines Herren / meiner Herrin [Göttername] befehle ich dir, unheiliges Gezucht, zurückzukehren in die Niederhöhlen, aus denen du gekrochen bist."

Auswirkung: Dieses klassische Ritual, um Dämonen auszutreiben, ist sehr mächtig gegen

die unmittelbaren Feinde des Gottes: Durch diesen Bannspruch vernichtet die Geweihte einen niederen dämonischen Diener des Widersachers ihrer Gottheit. Der Dämon muss sich im Sichtfeld der Geweihten befinden und kann während der Zeremonie ungehindert agieren, also auch die Geweihte angreifen. Die Mirakelprobe ist um die Beherrschungsschwierigkeit des Dämons erschwert.

Die Sonderfertigkeit *Exorzismus* (WdZ 185) kann bei geeigneter Vorbereitung die Mirakelprobe erleichtern.

Grad IV: Gehörnte Dämonen (oder Niedere Dämonen anderer Domänen) können vernichtet werden

Grad V: Gehörnte Dämonen anderer Domänen und Unheiltümer des erzdämonischen Widersachers der Gottheit des Geweihten können vernichtet werden.

Grad VI: Beliebige Unheiltümer können vernichtet werden.

Wirkungsdauer: augenblicklich

GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG

II / G / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch

Reichweite: bis zum Heimattempel

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Auswirkung: Die Geweihte kann mittels dieser Liturgie einen mentalen Ruf von etwa LkP*/2 + 5 Wörtern an ihren Heimattempel senden, wo die Worte von der Tempelvorsteherin oder derjenigen Geweihten gehört werden, die sie geweiht hat (oder aber deren Amtsnachfolgerin).

Grad III: Auf Stufe III kann man auch andere, wenigstens namentlich bekannte Geweihte erreichen. Die Länge der Nachricht beträgt etwa LkP* + 5 Wörter.

Grad IV: Die Liturgie wirkt auf Geweihte beliebiger existierender Tempel. Die Länge der Nachricht beträgt etwa LkP* + 10 Wörter.

Wirkungsdauer: augenblicklich

GÖTTLICHES ZEICHEN

I / ZZ / ALLGEMEIN

Herkunft: universell

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (5)

Auswirkung: Der Geweihte erfleht ein göttliches Zeichen der Gottheit und stärkt so den Mut aller Anhänger seiner Gottheit, die das Zeichen wahrnehmen können, um einen Punkt. Das Zeichen entspricht dem Wesen der Gottheit (z.B. ein Donnerhall bei Rondra, ein Münzfunkeln bei Phex) und der Situation, ist prinzipiell aber ermahnender und nicht nützlicher Funktion (Hesinde-Priester können ein Buch von selbst aufschlagen lassen, dadurch jedoch nicht den entscheidenden Hinweis für ein Abenteuer finden – es sei denn, der Spielleiter wünscht dies –, sondern werden ein zur Situation passendes religiöses Zitat finden).

Auf **Grad III** kann der Geweihte eine Erscheinung des heiligen Tieres oder Symbols – wie etwa ein Schwert oder eine Feuerzunge – seiner Gottheit herbeirufen, das jedoch nicht körperlich ist.

Wirkungsdauer: augenblicklich. Der Mut stärkt die Gläubigen für LkP* SR.

GROßER EIDSEGEN

III / P+P, SELTENER P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Aves), Angrosch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht (kann auch länger oder kürzer sein)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bereitet die Eidparteien nach Art ihrer Kirche auf das Gelübde vor und lässt sie den jeweiligen Ritus vollziehen.

Auswirkungen: Die Eidparteien verpflichten sich auf die gegenseitige Einhaltung des Schwures, bei dessen Bruch (nur möglich bei einer *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um die LkP* + 5 erschwert ist) der Missetäter als *Frevler* gezeichnet wird (siehe den Kasten auf Seite 254). Die häufigste Anwendung findet diese Liturgie als TRAVIABUND (siehe unten) oder als BLUTSCHWUR (siehe unten), besiegelt also Ehegelübde oder Kampfgemeinschaften.

Generell werden die Eidparteien durch den Schwur vor der Gottheit der Priesterin, die den Bund besiegelt, miteinander für das Leben verbunden – ein einmal geschlossener Bund gilt also bis zum Tod. Schwebt der Partner in Lebensgefahr, werden Proben auf Mut bei seiner Verteidigung um LkP*/2 erleichtert, solche auf *Selbstbeherrschung* gar um LkP* + 5. Diese Verbundenheit erlischt, wenn auch nur ein Partner den Schwur bricht. (Als Frevler wird jedoch nur der den Eid brechende Partner gezeichnet; tut dieser Buße, so gilt auch wieder die enge Verbundenheit zum Partner.)

Bei einem TRAVIABUND stehen die Gebote Traviass, nämlich eheliche Treue, die Fürsorge füreinander und das Zeugen von legitimen Kindern im Vordergrund. Wenn er nicht gebrochen wird, besteht der Traviabund bis zum Tode eines der Eheleute, und mit Traviass Segen sogar darüber hinaus, so dass die Eheleute in Traviass Paradies wieder miteinander vereint werden (solange sich der überlebende Partner auch über den eventuellen frühen Tod des anderen hinaus traviassgefällig verhalten hat).

Der rondrianische BLUTSCHWUR wird mit dem Ritual der *Zwölf Angriffe und der Zwölf Wehren* geschlossen und beinhaltet die ewige Kampfstreue.

Auf Grad III aufgestufte HEILIGE LEHNSEIDE und HÄNDLERSEGEN (siehe den EIDSEGEN auf Seite 251) gelten ebenfalls als heilige Eide, deren Bruch mit der Zeichnung als Frevler

einhergeht. Sie profitieren jedoch nicht von der oben genannten Verbundenheit.

Bei Eheschließungen, die von den Geweihten anderer Gottheiten als Travia besiegelt werden, werden natürlich andere Werte in der Eidformel beschworen (rahjanische Leidenschaft, rondrianische Waffentreue, perainegefällige Strebsamkeit etc.).

Auch Ehegemeinschaften, die nur mit einem einfachen Eidsegen geschlossen werden, sind (zumindest außerhalb von Adel und Großbürgertum) durchaus verbreitet. Die wenigsten Rechtsordnungen akzeptieren jedoch die Erblinie adliger Gemeinschaften oder mächtiger Händlerfamilien, die nicht mit einem formell korrekten TRAVIABUND gesegnet wurden.

Wirkungsdauer: permanent. Ein Bund für das Leben wird nur durch den Tod eines der beiden Partner getrennt. Selten einmal (und nur nach langer Meditation über den Grund der gewünschten Auflösung) kann das jeweilige Kirchenoberhaupt einen Großen Eid wieder lösen. Auch zum GROSSEN EIDSEGEN kann niemand gegen seinen Willen gezwungen werden.

HANDWERKSSEGEN

II / P / ALLGEMEIN

Herkunft: universell (Die Hesinde-Kirche kennt die Segnung mit einem Mirakel als CEREBORNS HANDREICHUNG, die Rahja-Kirche als HAUCH DER LEIDENSCHAFT.)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Der Geweihte kann eine Befähigung einer anderen Person auf eine Weise segnen, dass diese Person geradezu göttlich inspiriert wird: Für eine Probe in einem Talent, das für den segnenden Priester als Leittalent gilt, erhält der Gesegnete einen Zuschlag, der so wirkt, als hätte der Geweihte ein *Mirakel* für sich selbst erbeten (siehe Seite 242).

Wenn ein Handwerker beim Herstellen eines Gegenstandes gesegnet wird, könnte dieser Gegenstand beispielsweise haltbarer gemacht werden: Mit übrig behaltenen TaP aus der Probe kann der Handwerker nach Absprache mit dem Spielleiter den Bruchfaktor senken.

Während Hesinde-Priester Künstler mit dem Handwerkssegen zu technisch meisterhaften und geistig inspirierten Kunstwerken befähigen, sind die mit der Rahja-Segnung geschaffenen Werke eher Ausdruck höchster Gefühle.

Der Handwerkssegen gilt immer nur für eine Probe – wenn ein Rondra-Geweihter die Kampffertigkeit eines Gläubigen segnet, gilt der Zuschlag entsprechend nur für eine Attacke oder Parade.

Wirkungsdauer: bis zum Ende des damit vollzogenen Akts, höchstens aber LkP* Tage

HEILIGER BEFEHL

II / P / ALLGEMEIN

Herkunft: universell (im Zwölfgötterkult hauptsächlich Praios' WORT DER WAHRHEIT; Rondra, Travia, Boron)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete (Beispiel Praios-Kirche): Der Geweihte spricht die *Ermahnung zur Wahrheit* ("Im Namen des Herren Praios! Der ist verloren, der sich im Angesicht des Götterfürsten der Schande der Lüge zuwendet. Sprich die Wahrheit oder sei verdammt!") und segnet sein Gegenüber mit der *Sonnenscheibe*.

Auswirkung: Die betreffende Person befolgt einen Befehl des Priesters, es sei denn, ihm gelingt eine um LkP*/2+5 Punkte erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe (Praios-Geweihte zwingen mit dieser Liturgie eine Person dazu, ausschließlich die Wahrheit zu sagen). Der Befehl muss der Gottheit gefällig sein (bei Rondra also keine Mordattaken, bei Praios keine Lügen), kann aber der Person durchaus das Leben retten (auch ein Rondra-Geweihter kann einem Bauern befehlen, das Schlachtfeld zu verlassen), wenn die Umstände das zulassen. Die Stimme des Priesters erscheint zudem lauter und dringt über größere Distanz.

Anmerkung: Ein Missbrauch dieser Liturgie kommt besonders in der Praios-Kirche vor, wird jedoch selten weltlich geahndet. Ein allzu häufiger Gebrauch des HEILIGEN BEFEHLS gilt aber in vielen Kirchen als Eingeständnis der eigenen Unfähigkeit. Viele Kirchen machen selten Gebrauch von dem Befehl, weil sie die freien Entscheidungen der Menschen nicht fremd bestimmen wollen (z.B. Tsa, Efferd). Der Geweihte muss die Sprache des Ziels nicht sprechen, die Liturgie setzt sich gegenüber Sprachbarrieren Kraft ihrer göttlichen Macht durch.

Wirkungsdauer: bis der Befehl ausgeführt wurde, ansonsten LkP* Tage.

INDOKTRINATION

IV / P / ALLGEMEIN,

PUR FÜR HOCHGEWEIHTE

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Auswirkung: Diese Liturgie, die zum Ende einer mehrtägigen Meditation über einen anderen Geweihten gesprochen wird, erlaubt es, das zuvor studierte Ritualgebet so zu verinnerlichen, dass der Geweihte mit seiner Hilfe Wunderdinge bewirken kann.

Anmerkung: Diese Liturgie beschränkt die Lehre von Liturgien auf einen Personenkreis von würdigen Lehrmeistern, die ihre Schüler vorher eingehend auf ihre Reife und Tauglichkeit prüfen (und oft ist bei der Lehre von Liturgien auch rein weltliche Politik im

Spiel). Details zum Erlernen von Liturgien durch Spielergeweihte finden Sie auf den Seiten 246ff.

Wirkungsdauer: augenblicklich

INITIATION

II / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch (auch als FEUERTAUF, Grad IV), H'Ranga

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Auswirkung: Durch dieses Ritual werden 12-jährige (oder auch ältere Bekehrte) von der Kirche ihrer Wahl in die Reihen der Zwölfgöttergläubigen aufgenommen. Die Initiation wird auf eine Person gesprochen. Diese gilt nun als eigenständiges Mitglied der Gemeinschaft der Gläubigen und darf an ihren Zeremonien teilnehmen, ihre Seele erhält nach ihrem Tod die Möglichkeit, in eines der Zwölfgöttlichen Paradiese einzukehren. Bei den Achaz hingegen wird diese Liturgie nach der sechsten Häutung durchgeführt und festigt endgültig das Band zwischen Seele und Körper.

Die Initiation dient der Priesterschaft zudem dazu, zu erkennen, ob sich ein Kind für das Noviziat der Kirche eignen würde. Diese Liturgie besitzt eher rollenspielerischen Wert als regeltechnische Auswirkungen.

Wirkungsdauer: permanent. Eine INITIATION kann nur mit einer EXKOMMUNIKATION oder einem ANATHEMA wieder aufgehoben werden.

KONSEKRATION

V / Z / ALLGEMEIN,

PUR FÜR HOCHGEWEIHTE

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie oder Zyklus

Auswirkung: Durch die Liturgie wird ein zu Ehren der Gottheit hergerichteter Bau oder Ort mit einem 'karmalen Feld' versehen. Dieses stellt praktisch eine Bitte dar, die Gottheit möge das Haus beziehen, das ihre Kirche ihr errichtet hat. Die eigentliche Weihe geht also von der Gottheit aus und ist damit fast ein Großes Wunder. Das karmale Feld besteht für einen Tag, an dem sich die Göttin entscheidet, den Tempel anzunehmen oder nicht; der Boden gilt gegen sämtliche unheiligen Wesen für einen Tag als zweifach geweiht.

Anmerkung: Während es nicht ratsam ist, dass Spieler-Geweihte allerorten neue Tempel stiften, ist das karmale Feld jedoch auch geeignet, einen Ort von etwa 100 Rechschrit Fläche so zu segnen, dass er für einen Tag heiligen Boden darstellt – selbst wenn er eigentlich gar nicht als Tempel gedacht oder geeignet ist. Ob die Gottheit diesen Akt als notwendige Verteidigungsmaßnahme hin nimmt oder aber als groben Affront betrachtet, hängt ganz von den Umständen ab.

Wirkungsdauer: einen Tag bzw. bis zur Entweihe, ansonsten permanent

GEWEIHTER BODEN UND GEWEIHTE OBJEKTE

Dämonen und andere unheilige Wesen (darunter auch Paktierer) sind gegenüber geweihten Objekten und Gebieten empfindlich. Sie erleiden Schaden beim Kontakt mit dem Gegenstand oder bei längerem Aufenthalt im geweihten Areal. Diese *Empfindlichkeit* ist als **Dämoneneigenschaft in Wege der Zauberei** auf Seite 232 beschrieben, die leichte Empfindlichkeit der Paktierer beim Thema **Dämonenmal** in **WdZ 239**.

Geweihte Waffen und verletzende Wirkungen finden Sie in **WdZ 54ff.**, die Dämoneneigenschaft *Verwundbarkeit* in **WdZ 236**.

Objekte oder Orte sind entweder *einfach geweiht* (bisweilen auch als 'gesegnet' bezeichnet), *zweifach geweiht* (häufig nur als 'geweiht' bezeichnet) oder *heilig*.

OBJEKTSEGEN

I / P / ALLGEMEIN

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Auswirkungen: Der Geweihte kann einen Gegenstand oder eine Substanz segnen; z.B. Tharf außerhalb eines Rahja-Tempels, das heilige Wasser der Efferd-Kirche, Graberde der Boron-Kirche, das Schmiedefeuergeweihte etc. Dies geschieht üblicherweise in Vorbereitung eines folgenden Rituals. Ein solcherart gesegneter (sprich: *einfach geweiht*) Gegenstand fügt Dämonen geringen Schaden zu (s.o.), so dass sie das Objekt meist meiden. Die Menge der Substanz muss sich in Grenzen halten: maximal etwa LkW Liter (z.B. Wasser oder Erde), ein großes Lagerfeuer o.ä.

Grad II: Für eine größere Menge muss die Liturgie auf Grad II (Menge etwa verdreifacht) gewirkt werden. Siehe auch **KONSEKRATION** zur Weihe von Teichen oder Feldern.

Grad IV: Um größere Objekte wie Bauwerke (z.B. Brücken, Gebäude, Stollen) oder komplexere mechanische Apparaturen zu segnen, ist mindestens eine längere Zeremonie, wenn nicht sogar ein ganzer Zyklus notwendig. In der Praxis wird eine solche Liturgie meist von mehreren Geweihten und Akoluthen durchgeführt (Wirkungsdauer LkP* Wochen, nach Maßgabe des Meisters kann es auch **Grad V** sein, je nach Größe des Objekts). Die höheren Grade müssen nicht separat erlernt werden.

Wirkungsdauer: bis zum Ende des damit vollzogenen Akts, höchstens aber LkP* Tage

OBJEKTWEIHE

II / P / ALLGEMEIN

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete:

(Kultus der Rondra-Kirche) Nach eingehender Prüfung der Eignung von Waffe und Träger kniet die Fürbittende vor der Geweihten nieder. Diese richtet Auge und Waffe gegen Alveran und betet: "Oh glorreiches Schwert, du heiliges Zeichen der Göttin, du gleißender Stahl, der du dienst im Kampf für die Herrin. Auf dir, dem heiligen Zeichen Rondras, ruht unsere Ehre, unsere Standhaftigkeit und unsere Stärke." Die Geweihte senkt ihren Blick auf die Fürbittende und fährt fort: "Mit diesem Schwert bezeichne ich deine Stirn", (dabei führt die Priesterin den Kreuzpunkt des Schwertes an die Stirn der Gläubigen) "damit du dein Schwert niemals unrechters führst; deinen Mund ...", (damit führt sie den Kreuzpunkt an ihren Mund) "damit er die Ehre unserer Herrin Rondra preise; deine Brust ...", (die Geweihte führt den Kreuzpunkt an die Brust der Bittstellerin) "auf dass in ihr der Mut nie erlösche." Dann richtet sie die Klinge und ihren Blick wieder gegen Alveran: "Verleihe, oh göttliche Herrin, diesem Schwert die Kraft, sowohl dem namenlosen als auch dem dämonischen Feinde Einhalt zu gebieten. Schenke seiner Trägerin den Mut, alle Versuchungen durch die Kraft deines Schwertes, zu deiner Ehre allein, zu überwinden. Segne, oh Herrin, diese Klinge, denn zu deinem größeren Ruhm soll sie fechten." Und mit einem "Rondra will es" gibt sie die Klinge an die Trägerin zurück.

Auswirkungen: Die Geweihte weiht (*einfach*) mit dieser Liturgie einen liturgischen Gegenstand, ein profanes Objekt (wie eine Waffe) oder eine Substanz (Wasser, Saatgut, Graberde; jeweils bis zu 10 Stein Gewicht) zum Zweck der Verwendung in einer Liturgie oder um unheilige Wesenheiten zu verletzen. Gegenstände mit einer Objektweihe *wirken* nur in der Hand von Personen, die sich den Kodizes der wei-

henden Gottheit gefällig verhalten. Generell gilt, dass der Gegenstand für die Dauer der Weihe durch profane Gewalteinwirkung unzerbrechlich ist. (Zur Auswirkung geweihter Objekte siehe den nebenstehenden Kasten).

Grad III: Auf diesen Grad erhöht, kann die Geweihte mit dieser Liturgie eine der *Zwölf Segnungen* (oder eine andere *Grad-I-Liturgie*) in den Gegenstand binden, die mit einer Anrufung der Gottheit willentlich auf den Träger ausgelöst werden kann (nach der Anwendung entschwindet auch die **OBJEKTWEIHE**). Außerdem kann ein Objekt mit höherem Gewicht geweiht werden: Rondra- und Ingerimm-Geweihte heben diese Liturgie bisweilen auf Grad III, um z.B. eine komplette Rüstung zu weihen, die ihren Rüstungsschutz für einen Kampf gegen Dämonen und unheilige Wesen um LkP*/4, gegen die von Wesen der entgegengesetzten Domäne sogar von LkP*/2 erhöht.

Grad IV: Auf diesem Grad kann eine Liturgie bis *Grad II* zur einmaligen Wirkung in das Objekt gebunden werden. Alternativ dazu erhält das Objekt eine *zweifache Weihe*.

Grad V: Auf diesem Grad können Liturgien bis Grad III zur einmaligen Wirkung in das *automatisch zweifach geweihte* Objekt gebunden werden oder Objekte mit der oben beschriebenen Grad-II-Wirkung *permanent* geweiht werden.

Grad VI: Auf diesem Grad gewirkt, vermag der Geweihte Liturgien bis zum Grad IV für einmalige Benutzung in ein Objekt zu binden.

Anmerkung: Abgesehen von Geweihten der Rondra und des Ingerimm weihen andere Kirchen kaum Waffen. Ausnahmen machen sie, wenn die Waffe einem bestimmten Zweck dienen soll (z.B. der Vernichtung eines Untoten). Wer eine Waffe weihen lassen möchte, wird über seine Gründe, Absichten und Würdigkeit befragt und geprüft. Tatsächlich ist die Ausgabe von geweihten Gegenständen an Nicht-Geweihte etwas absolut Außergewöhnliches und wird nur in Notlagen oder anderen Extremsituationen vorgenommen. Oft muss die Trägerin mit ihrem Leben für den geweihten Gegenstand eintreten, um den ihr zugeordneten Zweck damit erfüllen zu können. Das gilt insbesondere auch bei permanent geweihten Gegenständen. Am wahrscheinlichsten ist es, dass diese Gnade einer Akoluthin der eigenen Kirche gewährt wird. *Wirkungsdauer:* solange sich die Trägerin der segnenden Gottheit gefällig verhält, maximal LkP* Wochen bzw. permanent.

ORDINATION

IV / P / ALLGEMEIN,

NUR FÜR HOCHGEWEIHTE

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus



Auswirkung: Die Seele eines würdigen Novizen wird durch das Ritual in die Nähe der Göttlichkeit erhoben, um von der Gottheit geprüft und (hoffentlich) als Priester angenommen zu werden. Die Liturgie dauert mehrere Stunden – die Trance des Novizen, während die Gottheit ihn einweiht, währt mehrere Tage. Dieses Ritual wird manchmal auch als die 'Primärliturgie' bezeichnet, denn ohne sie könnte es keine Kirche geben. Dennoch (oder daher) raten wir eigentlich davon ab, einem Spieler-Geweihten die Weihe weiterer Priester zu ermöglichen – zumindest wäre sehr viel gut gespielte Frömmigkeit des Helden nötig, um diese Liturgie angemessen zu gebrauchen.

Wirkungsdauer: Die Erhöhung hält für die Dauer des Zyklus, eine Weihe ist permanent und kann nur durch EXKOMMUNIKATION, ANATHEMA oder einen Dämonenpakt widerrufen werden. Der Geweihte selbst kann die Weihe auch durch das eigene Fehlverhalten verlieren, in dem er gegen die Auflagen und Lehren seiner Kirche auf eklatante Weise verstößt oder sich von der Gottheit lossagt.

PROPHEZEIUNG

I / P (G) / ALLGEMEIN

Herkunft: universell

Reichweite: Berührung (der Person) / selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: erfordert einen kurzen Segen und ein gesprochenes Weihegebet.

Auswirkung: Der Geweihten wird ein ungefährer Eindruck des zukünftigen möglichen Geschicks einer Person anhand ihrer Leitsterne, ihrer Träume, eines Würfelwurfs oder eines Rosenblütenorakels zuteil. Diese Eindrücke bleiben vage und befinden sich im Bereich der Spekulation, denn die Zukunft kennt nur Satinav. Behandeln Sie diese Liturgie wie die Gabe *Prophezeien*, die LkP*/2 geben Auskunft über die Genauigkeit der Vorhersage. (Bei Kenntnis der Gabe *Prophezeien*

wird eine entsprechende Probe um LkP*/2 verbessert.)

Wirkungsdauer: augenblicklich

SEELENPRÜFUNG

III / P / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Auswirkung: Durch diese Liturgie kann die Geweihte erkennen, ob das Ziel der Liturgie initiiert oder gar einem Gott geweiht ist (worum auch der Namenlose fällt), ob es unter dem ANATHEMA steht oder die Seele an einen Dämonen verpfändet wurde. Es ist nicht zu erkennen, um welchen Gott oder Dämon es sich handelt, und nur vage möglich, den Kreis der Verdammnis des Paktierers zu bestimmen. Astralenergie ist damit *nicht* zu erkennen.

Grad IV: Die AURAPRÜFUNG (ZZ), eine separat zu erlernende Variante der Liturgie, dient dazu zu zeigen, ob ein Gebiet oder ein Objekt profan, göttlich gesegnet oder dämonisch verseucht ist. Alte, noch geweihte Tempel oder Unheiligtümer können mit dieser Liturgie entdeckt und überprüft werden, ob der Segen einer Göttin noch auf ihrem Haus liegt. Geweihte erkennen nicht, welche Götter oder Dämonen ihre Hand über das Gebäude, Gebiet oder Objekt halten, gewinnen jedoch einen vagen Eindruck von der Macht des Ortes bzw. Gegenstands. Diese Liturgie wirkt nicht auf Lebewesen.

Grad V: Mit der separat zu erlernenden GROSSEN SEELENPRÜFUNG kann festgestellt werden, welcher Gott oder Dämon Anspruch auf die Seele des Untersuchten erhebt oder in welchem Kreis der Verdammnis ein Paktierer ist. Dieses Ritual wird nur in die verantwortungsvollen Hände höherer Geweihter gegeben.

Wirkungsdauer: augenblicklich

TIERGESTALT

III / G / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult (außer Praios und Ingerimm; jedoch abgesehen von den Kir-

chen von Firun und Ifirn meistens sehr selten oder geheim)

Reichweite: selbst

Ritualdauer: Gebet

Auswirkung: Die Geweihte verwandelt sich in das heilige Tier ihrer Gottheit. Je nachdem, ob die Klugheit oder die Intuition der Priesterin höher ist, wird eher das Wesen des Menschen oder das des Tieres Oberhand gewinnen. Die Priesterin besitzt sämtliche körperlichen Werte des Tieres (Wunden übertragen sich bei der Rückverwandlung anteilig auf ihren Leib), ihre geistigen behält sie. Das Wirken von Mirakeln in der Tiergestalt ist möglich, das von Liturgien jedoch nicht.

Anmerkung: Swafnir-Geweihte verwandeln sich in einen der 'Helfer Swafnirs' (Delphine, Robben o.ä.).

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

VISIONSSUCHE

III / G / ALLGEMEIN

Herkunft: Zwölfgötterkult, Angrosch, Kamaluq

Reichweite: selbst

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versetzt sich nach Art seiner Kirche über mehrere Stunden hinweg in Trance und sucht die Nähe seiner Gottheit.

Auswirkung: Pro LkP* erhält der Priester 1W6 Punkte Entrückung, was ihn seinem Gott näher bringt. In diesem Zustand kann der Geweihte durch Visionen Einblicke in Fragen oder Probleme erhalten, die er lösen möchte. Er erhält für die Dauer der Trance die Gabe *Prophezeien* (siehe **WdH 255**) mit LkP*+5 als Talentwert (ist die Gabe schon vorhanden, entsprechen die LkP*+5 dem Bonus darauf).

Nach der Trance erleidet der Priester LkP* Punkte Erschöpfung und verliert doppelt so viele Punkte Ausdauer. Während der Trance lassen sich keine sinnvollen Tätigkeiten (wie etwa auch das Wirken weiterer Liturgien) bewerkstelligen.

Wirkungsdauer: augenblicklich

DIE KULTSPEZIFISCHEN LITURGIE

In diesem Abschnitt finden Sie die spezifischen Liturgien einer jeden Kirche oder Kultes. Sollten einige Liturgien in ähnlicher Form bei mehr als einer Kirche vorzufinden sein, so existiert eine Beschreibung

einmal, in den Listen der anderen Kirchen taucht sie dann unter anderem Namen und mit Verweis auf.

DIE LITURGIE DER KIRCHE DES PRAIOS

ARCANUM INTERDICTUM

VI / ZZ / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Zeremonie von Sonnenaufgang bis Mittag

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte benötigt für diese fordernde und langwierige Messe, in der der zweite und fünfte *Cantus Daradorenensis*, das *Sanct Gilborn Ora Pro Nobis*, der

Gurvanische Choral des entsprechenden Tages und dergleichen rezitiert werden, sowohl das *Auge des Praios* als auch einen Strahl des *Ewigen Lichtes* (siehe jeweils Seite 37) – und einige Akoluthen zur Unterstützung sind hilfreich.

Auswirkung: Hierdurch entsteht eine Zone, in der sämtliche aktive Magie aufgehoben

und die Wirkung magischer Artefakte unterdrückt wird und keinerlei neue Zauberei gewirkt werden kann. Für unheilige Wesen (Dämonen, Chimären, Golems, Untote, nach Meisterentscheid auch andere) gilt die Zone als *zweifach geweiht*. Geister und Elementare (sowie andere magische Wesen) können sich in dem Gebiet aufhalten, jedoch versuchen sie meist, dieses Gebiet so schnell wie möglich zu verlassen, da ihre Kräfte nachlassen und sie schwächer werden

Wirkungsdauer: bis zum nächsten 1. Praios

BLENDSTRAHL AUS ALVERAN

I / P / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (2)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte formuliert den kurzen Bannfluch: "Bei Praios' ewigem Glanz: Verblendet bist du, geblendet sollst du sein!" und schlägt das *Zeichen des Auges* (Seite 37).

Auswirkung: Aus der ausgestreckten Hand des Geweihten fährt ein greller Lichtblitz, der eine vor ihm stehende Person für die Wirkungsdauer blendet: Talent-, Zauber- und Fernkampfprouben um LkP*/2 erschwert, die LkP*/2 werden gleichmäßig von AT und PA abgezogen, INI sinkt um LkP*/2.

Wirkungsdauer: LkP* KR

DARADORS BANN DER SCHATTEN

IV / Z / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet viermal den Segen *Licht des Herrn*, jeweils mit Segensgeste abgeschlossen, öffnet ein Gefäß mit einem Strahl des Ewigen Lichts (Seite 37) und spricht: "Weise deinen Diener Darador, mir beizustehen! Es sei!"

Auswirkung: Nach Zelebrierung dieser Liturgie werden innerhalb einer stationären Zone alle Schatten aufgehoben, d.h. jeder Fleck in der Umgebung wird in helles Tageslicht getaucht. Diese Liturgie schwächt jegliche Form magischer Lichtmanipulation, optische Illusionen wie auch den ECLIP-TIFACTUS-Schatten eines Magiers innerhalb der Bannzone, oder hebt sie gar völlig auf: Die LkP*+10 des Geweihten werden von den ZP* des Zaubers abgezogen, siehe den Abschnitt *Liturgien gegen Zauberei* auf Seite 249. Lichtempfindliche Kreaturen in der Zone nehmen schwersten Schaden oder werden direkt vernichtet.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

DARADORS PRÜFENDER BLICK

III / G / SPEZIELL

Entspricht dem UNVERSTELLTEN BLICK (Seite 270).

DES HERREN GOLDEPNER MITTAG

I / G / SPEZIELL

Entspricht der WEISUNG DES HIMMELS (Seite 271).

GARAFANS

GLEIßENDE SCHWINGEN

V / P / SPEZIELL

Herkunft: Praios (Gareth)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte singt zwölfmal hintereinander einen lang andauernden Choral zu Ehren des Greifenkönigs Garafan und seines Gefolges. Bei dieser eindringlichen Bitte um Beistand wird die Schwungfeder eines Greifen benötigt.

Auswirkung: Diese Liturgie ruft einen Greifen herbei (der jedoch einige Zeit benötigt, bis er ankommt), der dem Geweihten so lange zur Seite steht, wie er selbst es für nötig befindet.

Was der Greif bereit ist für den Geweihten zu tun, hängt von der jeweiligen Situation ab, der Greif versucht aber normalerweise, dem Geweihten so gut es geht zu helfen, z.B. könnte er ihn auf seinem Rücken mitfliegen lassen oder an seiner Seite kämpfen. Zu den Werten des Greifen siehe ZBA 104.

Wirkungsdauer: unterschiedlich, siehe oben

GILBORNS HEILIGE AURA

III / G / SPEZIELL

Entspricht ARGELIONS MANTEL (Seite 269).

GOLDEPNE RÜSTUNG

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: "Herr Praios! Ewige Sonne! Gleißender Herr Alverans! Durch deine Gnade schütze mich der Glanz der Mauern Alverans! Es sei!" Das Gebet wird mit der *Bannenden Sonnenscheibe* (Seite 37) abgeschlossen.

Auswirkung: Um den Geweihten bildet sich für die Dauer eine gleißende Aureole, die nicht nur die meisten Gegner davon abhält, den Geweihten anzugreifen (MU-Probe +LkP*/2 erforderlich, nach einmaligem Gelingen muss sie nicht wiederholt werden), sondern eventuelle Angreifer auch so verwirrt, dass sie nicht recht zu treffen vermögen (AT um LkP*/2 Punkte erschwert, FK-Probe um LkP* Punkte), ebenso alle Zauberei, die gegen den Geweihten gewirkt werden sollen (Zauber erschwert um LkP*/2). Außerdem wirkt diese Aureole auf *lichtscheue* oder *lichtempfindliche* Kreaturen wie normales helles Sonnenlicht.

Wirkungsdauer: LkP* x10 KR

HEILIGER LEHNSEID

II / P+P / ALLGEMEIN

Variante des EIDSEGENS (Seite 251).

INNERE RUHE

I / G / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bittet den eisenflügeligen Branibor, ihm beizustehen, und spricht dann laut: "Herr Praios, dein Gesetz ist Recht und billig. So sei es!"

Auswirkung: Der Geweihte besinnt sich auf sein inneres Licht und kann körperliche und emotionale Einflüsse auf seine geistige Urteilsfähigkeit ignorieren. Die Liturgie gibt für die Dauer der Wirkung LkP*/2 Punkte auf *Selbstbeherrschung* oder senkt sämtliche schlechten Eigenschaften um jeweils LkP*/2 Punkte.

Wirkungsdauer: LkP* SR

LICHT DES HERRN

III / Z / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet: "Herr Praios, Ewige Sonne, Heiliges Licht! Spende deinem Diener Helligkeit, auf dass die Nacht weiche und alles vor deinem strahlenden Auge liege!" und vollführt die Geste der *Segnenden Sonnenscheibe* (Seite 37).

Auswirkung: Die Umgebung des Geweihten wird von himmlischem Licht erleuchtet, ganz gleich, ob es tiefste Nacht ist oder er sich im tiefsten Keller aufhält. Das Licht geht von der Hand des Geweihten aus und wirft auch Schatten. Gegen lichtempfindliche Kreaturen wirkt es wie 'echtes' Sonnenlicht. Magisch hervorgerufene Dunkelheit wird durch das *Licht des Herrn* gebrochen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

PRAIOS' MAGIEBANN

IV / Z / SPEZIELL

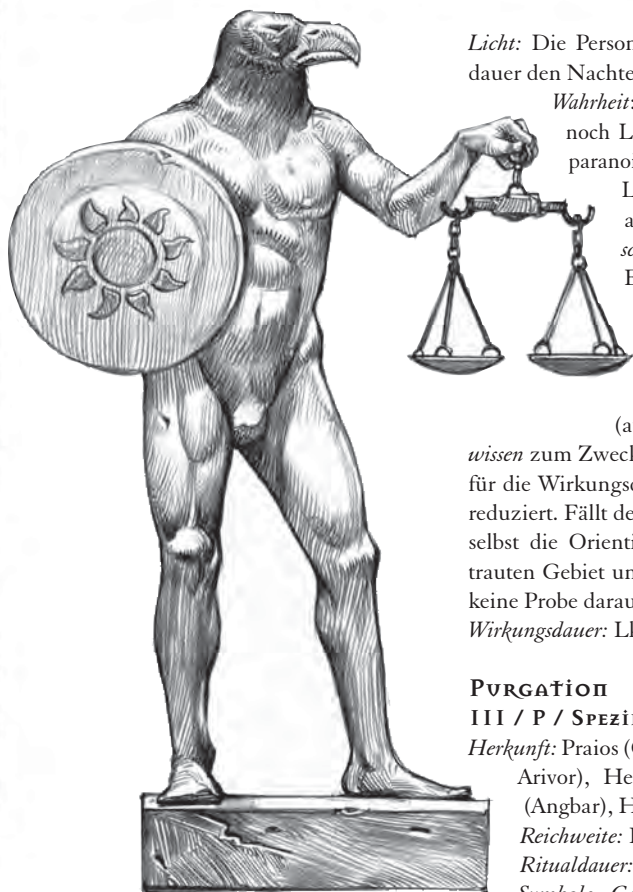
Herkunft: Praios (Gareth), Kamaluq

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte bittet Praios in intensivem Gebet um das *Auge des Praios*. Ein Medizinmann benötigt mächtige Fetische.

Auswirkung: Das *Auge des Praios* (Seite 37) erscheint in der Hand des Priesters und taucht die Umgebung in ein gleißendes Licht, in dem sämtliche aktive Magie aufgehoben und die Wirkung magischer Artefakte unterdrückt wird sowie keinerlei neue Zauberei gewirkt werden kann. Für unheilige Wesen (Dämonen, Chimären, Golems, Untote, nach Meisterentscheid auch andere) gilt die Zone als *zweifach geweiht*. Geister und Elementare



Licht: Die Person erhält für die Wirkungs-
dauer den Nachteil *Blindheit*.

Wahrheit: Der Gestrafte erkennt zwar
noch Lügen, hält jedoch geradezu
paranoid auch echte Wahrheiten für
Lügen. Für die Dauer sind
alle Klugheits- bzw. *Men-
schenkenntnis*-Proben zum
Erkennen der Wahrheit mit
einem Malus von LkP*+5
Punkten belegt.

Ordnung: Die Werte des
Opfers in *Orientierung*
(auch beispielsweise *Gassen-
wissen* zum Zweck der Orientierung) werden
für die Wirkungs-
dauer um LkP*+5 Punkte
reduziert. Fällt der Wert dabei unter -3, wird
selbst die Orientierung in einem sehr ver-
trauten Gebiet unmöglich – das Opfer kann
keine Probe darauf mehr ablegen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

PURGATION III / P / SPEZIELL

Herkunft: Praios (Gareth), Rondra (Perricum,
Arivor), Hesinde (Kuslik), Ingerimm
(Angbar), H'Szint, Kamaluq, Tairach
Reichweite: Berührung
Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Der Gegen-
stand oder Zauberer wird über die ge-
samte Ritualdauer dem *Ewigen Licht* des Praios
ausgesetzt (Seite 37) und dabei gründlich
gewaschen. Ein Zauberer wird immer wie-
der gegeißelt, in verschiedenen Stadien mit
Bannstaub, Sonnenblumenöl und Gilborns-
kraut eingerieben, während die Priesterschaft
Gurvanische Choräle intoniert.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie können
einem magischen Gegenstand oder gar einem
Zauberer mit dem Vorteil *Voll-, Halb- oder
Viertelzauberer* sämtliche Astralenergie und
die Fähigkeit zur Regeneration und Speiche-
rung derselben ausgebrannt werden.

Grad III: Die erzielten LkP*+5 werden von
den permanent in dem Artefakt gespeiche-
rten Astralpunkten abgezogen, so dass die
Wirkung eingeschränkt oder (wenn die per-
manenten AsP auf 0 reduziert werden) gar
völlig aufgehoben wird.

Grad V: Dem Magier wird durch das *Ewige
Licht* des Praios permanent sämtliche Astral-
kraft ausgebrannt, eine Regeneration oder
zusätzlicher Gewinn von AsP ist nicht mehr
möglich. Er gilt fortan als Nichtzauberer,
der Vorteil *Voll-, Halb- bzw. Viertelzauberer*
wird gestrichen. Seine Ritualkenntnis und
sein Wissen von den Zaubern bleibt bestehen,
auch wenn er sie nicht mehr anwenden kann;
beides wird aber mit den Jahren schwinden,
es sei denn, er beschäftigt sich weiterhin in-
tensiv mit Lektüre zu den einzelnen Zau-
bern. Ein Missbrauch dieser Liturgie gehört
zu einem der höchsten Vergehen, daher wird

sie nur an ausgewählte, verantwortungsvolle
Priester weitergegeben. Eventuelle Ritualge-
genstände wie Magierstäbe müssen gesondert
zerstört werden, sonst bleiben sie voll wirk-
sam. (So lange das *Ewige Licht* anwesend
ist, verliert jeder Zauberkundige 1 bis 3 AsP
pro Spielrunde, je nach Nähe des Lichts und
Praios-Gefälligkeit der Umgebung – Regene-
ration ist natürlich auch nicht möglich. Wer
jedoch in dem Licht badet, wäscht so ange-
blich alle Spuren von Zauberei, von Frevler,
Lüge und Irrglauben von sich – doch soll
dies eine schmerzhaft und bisweilen sogar
tödliche Läuterung sein.)

Wirkungsdauer: augenblicklich.

SANKT GILBORNS BANNFLUCH V / P(Z) / SPEZIELL

Entspricht ARGELIONS BANNENDER HAND Sei-
te 269.

SICHT AUF MADAS WELT II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

UCURIS GELEIT II / G / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte blickt
direkt in die Sonne und spricht ein kurzes
Gebet zu dem göttlichen Falken, mit der
Bitte, ihm den Weg zum nächsten zwölfgöt-
tlichen Tempel oder Geweihten zu weisen.

Auswirkung: Ein heller Schein umspielt die
Augen des Geweihten. Ein starkes Blitzen
und Funkeln zeigt ihm die Richtung des Ge-
suchten an.

Wirkungsdauer: LkP* SR

URISCHARS ORDPENDER BLICK III / G / SPEZIELL

Herkunft: Praios, Nandus

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ver-
senkt sich in die Prinzipien Urishars, über-
blickt das Chaos, in dem er Ordnung finden
will, zeichnet die *Segnende Sonnenscheibe* da-
rüber (Seite 37) und ruft: "Herr Praios! Dein
ist der Wille zur Ordnung durch deinen Die-
ner Urishar. Gib mir die Weisheit, Ordnung
im Chaos zu erkennen. Leihe mir deinen
untrüglischen Blick!"

Auswirkung: Der Geweihte ist in der Lage, in
einem scheinbar willkürlichen System eine
Ordnung zu erkennen oder inmitten eines
wüsten Chaos bestimmte Objekte zu katalo-
gisieren. Je offensichtlicher die Ordnung ist,
desto leichter fällt dem Priester diese Liturgie
(von offensichtlichen Tatsachen +/-0 bis zu
komplexen Sachverhalten +7). So könnte er
z.B. (wie auch alle anderen Anwesenden) in

(sowie andere magische Wesen) können sich
in der Zone aufhalten, jedoch versuchen sie
meist, einfach nur dieses Gebiet so schnell
wie möglich zu verlassen, da ihre Kräfte
nachlassen und sie schwächer werden.

Wirkungsdauer: LkP* SR

PRAIOS' MAHPUNG III / P / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte
stellt sich Aug' in Aug' vor den Frevler,
tadelt ihn aufgrund seiner Vergehen und
stimmt den Fluch der Abwendung an: "Herr
Praios! Licht und Wahrheit und Ordnung!
Grenzenlos ist deine Güte; nichts sind wir
ohne dich! Sieh, dieser dort achtet deine Ga-
ben nicht und sieht nicht deine Gnade! Fürst
der Götter, Herrscher Alverans, versage die-
sem deine Gunst [des Lichts / der Wahrheit
/ der Ordnung], auf dass die Reue über ihn
komme und er deiner Herrlichkeit gewahr
werde!". Er schlägt zur Vollendung der Litur-
gie die *Bannende Sonnenscheibe* (Seite 37).

Auswirkung: Dem derart gestraften Frevler
wird eine der 'Gaben' des Praios für die Dau-
er von LkP* SR entzogen. Das heißt, dass er
entweder erblindet *oder* nicht mehr Wahrheit
von Lüge unterscheiden kann *oder* orientie-
rungslos und damit möglicherweise beweg-
ungsunfähig wird.

einer ungeordneten Bibliothek alle Bücher, die sich mit Pflanzenkunde beschäftigen, durch ein goldenes Schimmern hervorgehoben sehen (kein zusätzlicher Aufschlag) oder anhand der Aufzeichnungen der Stadtgarde alle wiederkehrenden Elemente eine Mordserie herausfiltern (+7).

Wirkungsdauer: augenblicklich

VERTREIBUNG DES DUNKELSINNS

IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Praios, Hesinde (Kuslik, nur mit dem Schlangenstab des Heiligen Argelion)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Für diese komplexe Liturgie, die der Geweihte mit dem zu Heilenden unter offenem Himmel durchführen muss, werden zwei mindestens augengroße, am Tag des Heiligen Gilborn eingeseignete Bernsteine benötigt, dazu mehrere Choräle aus dem *Praiosspiegel*.

Auswirkung: Durch diese (für Außenstehende sehr rabiat wirkende, wir verzichten auf Details) Form der Seelenheilung ist es dem Geweihten möglich, Beherrschungszauber und (nicht permanente) Hexenflüche aufzuheben und zeitweilig gesenkte geistige Eigenschaften oder erhöhte schlechte Eigenschaften wieder auf ihren Ursprungsstand zurückzubringen (falls LkP*+10 die ZfP*/RkP* des Zaubers auf 0 senkt, Näheres zur Aufhebung der Wirkung finden Sie im Abschnitt **Liturgien gegen Zauberei**). Die Liturgie ist nicht geeignet, um Besessendämonen zu vertreiben oder einen 'Irrgläubigen' zu bekehren. Nach Meisterentscheid kann das Ziel der Segnung durch die Härte der Behandlung mittleren bis schweren körperlichen Schaden nehmen.

Grad V: Auf diesem Grad ist es möglich, Druidenrituale und permanente Hexenflüche zu brechen.

Wirkungsdauer: augenblicklich

WILLE ZUR WAHRHEIT

IV / PPP / SPEZIELL

Herkunft: Praios

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte wiederholt die Gebetsformel der *Ermahnung zur Wahrheit*, preist Schelachar, zählt die Strafen auf, die Frevlern drohen, und lässt die Zuhörerschaft ein wenig vom *Ewigen Licht* schauen (Seite 37).

Auswirkung: Diese Predigt bewirkt, dass alle Zuhörer davon überzeugt sind, dass nur die Wahrheit aus ihrem Munde kommen darf: Für die Dauer sind alle ihre *Überreden (Lügen)*-Proben um LkP*+10 Punkte erschwert. Um andere ungesetzliche Handlungen zu begehen, muss dem Täter vorher eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+LkP*+10 gelingen. Diese

Praios-Andacht wird gerne vor wichtigen Gerichtsverhandlungen gelesen. Wie auch beim *WORT DER WAHRHEIT* (s.u.) sind sich die Zuhörer der Wirkung vollständig bewusst.

Wirkungsdauer: LkP* SR

WORT DER WAHRHEIT

II / P / ALLGEMEIN

Entspricht dem HEILIGEN BEFEHL (Seite 256).

ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

V / P / SPEZIELL

Herkunft: Praios, Kamaluq (OBARANS BANNSTRAHL)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stimmt den *Fluch über die Frevler* an ("Herr Praios, ewige Sonne, Trenner von Recht und Unrecht! Gepriesen sei deine Macht. Dein strafender Blick falle auf diesen Frevler! Es sei!", dies ist einer der *Zwölf Heiligen Bannflüche*) und deutet mit dem Zeichen des Auges auf den Übeltäter, den Praios strafen soll.

Auswirkung: Vom Himmel (auch, wenn dieser bedeckt ist) löst sich ein gleißender Bannstrahl und fährt auf das Opfer hinab. Unheilige Wesen (Dämonen bis zu einer Macht von fünf Hörnern, Chimären, Golems, Untote, nach Meisterentscheid auch andere) werden von diesem Licht zu Staub zerschmettert. Natürliche Lebewesen werden bewusstlos niedergestreckt und verlieren auf einen Schlag all ihre Astralenergie (falls vorhanden). Paktierer erleiden LkP*+15 SP (verletzender Schaden, was den Schaden gegebenenfalls noch verdoppelt).

Wirkungsdauer: augenblicklich

DIE LITURGIEN DER KIRCHE DER RONDRA

ACHMAD'AYAN APKHRELLAH

AL'PURACH SHAITAPIM

VI / PPPP / SPEZIELL

Herkunft: Rondra (ursprünglich Nebachot, das heutige Perricum, sowie Baburin)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: In Perricum wird das Schwert der Schwerter in heiliger Zeremonie mit der Dreifachen Wehr aus Löwenhelm, Armalion und Schild der Ardare gerüstet (Seite 50).

Auswirkung: Mit diesem urtulamidischen, aus dem Rondrarium überlieferten Befehl wird die Rondra-Kirche vom Schwert der Schwerter in den Kriegszustand versetzt. Die höchste Geweihte vermittelt den Befehl in wunderbarer Verständigung gleichzeitig an alle sechs Sennenmeister (und weitere hohe Würdenträger der Kirche wie etwa

die Tempelvorsteher), die ihre Herolde zum Austausch der Sennenbanner gegen die Kriegsstandarten der Sennen nach Perricum entsenden. Sobald dort das Kriegsbanner gehisst ist, herrscht das Kriegsrecht der Kirche und sobald ein Rondra-Geweihter dies bemerkt, lautet sein Auftrag, sich zum nächsten Tempel zu begeben, um neue Befehle zu erhalten und zu befolgen.

Nachdem ein Geweihter neue Befehle bekommen hat, steht es ihm natürlich frei, wieder zu gehen. Selbst im Kriegszustand mag es sein, dass einige Geweihte sich nicht dem versammelten Heer der Kirche anschließen, da sie dringend an anderen Orten gebraucht werden. Dies hängt von der jeweiligen Situation und den Entscheidungen der Vorgesetzten des Geweihten ab. Ein Geweihter mag also nur informiert werden, dennoch später wieder seiner bisherigen Aufgabe nachgehen. *Wirkungsdauer:* augenblicklich. Der Kriegszustand hält an, bis er in ebenso heiliger Zeremonie widerrufen wird.

EHRENHAFTER ZWEIKAMPF

II / P+P / SPEZIELL

Herkunft: Rondra

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Liturgie wird mit einer Aufforderung zum Duell eingeleitet und meist mit dem Choral der Heiligen Ardare unterstützt: "Dir zu Ehren kämpfe und streite ich. Dir zu Ehren, nur in deinem Namen. Dir zu Ehren ich leb', dir zu Ehren ich sterb', dir zu Ehren bis in Ewigkeit!"

Auswirkung: Die Geweihte zwingt ihr Gegenüber und alle möglichen Eingreifenden auf beiden Seiten zu einem ehrenhaften Zweikampf: Jede Kämpfende hat genau eine Gegnerin, niemand führt Schläge von der Seite oder von hinten aus, unbewaffnete oder unbewehrte Gegner werden nicht angegriffen etc. Ein Verstoß gegen diese Regeln ist nur nach einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe+LkP*/2+5 möglich. Meist werden diese heiligen Duelle bis zum Tode gefochten, das Ergebnis gilt als Göttingenurteil. Auf Dämonen ist die Liturgie nicht anwendbar, wohl aber auf Paktierer (Mirakelprobe evtl. erschwert, siehe *WdZ* 236ff.).

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

GROßER WEIHESEGEN DER WAFFE

VI / PPP / SPEZIELL

Herkunft: Rondra

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte führt die Gesten (siehe *OBJEKTWEIHE* auf Seite 257) stellvertretend für alle durch, die anderen Anwesenden ahmen sie aber meistens nach.

Auswirkung: Sämtliche rondragefälligen Waf-

fen des Heeres (bzw. eine jedes Kämpfers) werden geweiht (siehe OBJEKTWEIHE).

Wirkungsdauer: solange sich die Träger rondragfähig verhalten, maximal jedoch LkP* Tage

PURGATION

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 260.

RONDRA'S HOCHZEIT

IV / ZZ / SPEZIELL

Herkunft: Rondra (Perricum)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester vermählt Winde und Welle rituell miteinander.

Auswirkung: Der Priester kann den Zug der Wolken verändern. Es kann ein Gewitter erzeugt, Wolken zum Abregnen gebracht und generell Einfluss auf das Wetter genommen werden. Mit dieser Liturgie kann man kleinere Stürme erschaffen oder abflauen lassen. (Eigentlich ist dies nur eine Variante der ANRUFUNG DER WINDE (Seite 262f.), aber in der Rondra-Kirche ist die Grundform ebenso unbekannt wie die Grad-V-Liturgie.)

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

RONDRA'S WUNDERSAME RÜSTUNG

V / G / SPEZIELL

Herkunft: Rondra (Donnerbach)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin ruft die Göttin Rondra mit Verweis auf die zu verteidigenden Unschuldigen an und bittet die Wundersame Rüstung herbei (Seite 50).

Auswirkung: Die Wundersame Rüstung erscheint bei der Geweihten. Die Trägerin dieser Rüstung empfindet keinen Schmerz durch Verletzungen oder Wunden (auch über ihre natürliche Lebensenergie und Konstitution hinaus). Der Spielleiter sollte sämtlichen Schaden trotzdem notieren (die Rüstung zählt wie RS 12, BE 0), denn sobald die Rüstung abgelegt wird, brechen alle Verwundungen auf, so dass die Göttin nach vollbrachter Tat meist das Leben der Trägerin einfordert.

Wirkungsdauer: für eine Schlacht, maximal jedoch LkP* Stunden

SEGNE DER HEILIGEN ARDARE

IV / G / SPEZIELL

Herkunft: Rondra (nur an Tempelvorsteher weitergegeben)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Mit einer Anrufung an die Göttin Rondra mit Verweis auf das zu schützende Heiligtum und dem Choral der Heiligen Ardare (Seite 261) ruft die Priesterin das heilige Schwert Armalion (Seite 50).

Auswirkung: Die Priesterin ruft das heilige Schwert Armalion herbei. Mit dieser Waffe hat sie pro KR zwei Attacks und zwei Paraden; Armalion verursacht 2W20+10 TP (gegen Belhalhar-Paktierer und Dämonen aus der Domäne Belhalhars wirkt die Waffe verletzend). Vor dem Schaden schützt keine profane oder magische Rüstung.

Sobald das Kriegerrecht ausgerufen ist, ist es den Geweihten nicht gestattet, Armalion zu rufen – ist es doch das Schlachten- und Zeremonienschwert des Oberhauptes der Kirche. Selbstverständlich darf auch Armalion nur für einen ehrenhaften Kampf benutzt werden – und der Gegner muss schon sehr mächtig sein, damit dieser Kampf ehrenhaft ist.

Wirkungsdauer: für eine Schlacht, maximal jedoch LkP* Stunden

SEGNE DES HEILIGEN HLÜTHAR

IV / PPP / SPEZIELL

Herkunft: Rondra (Gareth)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Mit flammender Rede, bisweilen auch dem Choral des Heiligen Hlûthar, ermutigt die Priesterin die Herzen des Heeres.

Auswirkung: Alle Angehörigen der Streitmacht, die die Priesterin hören (und ihre Stimme trägt auf wundersame Weise bis zum letzten des Heeres), werden in ihren Herzen gestärkt und ermutigt (siehe die SEGNE DER STÄHLERNEN STIRN, alle Kämpfenden erhalten jedoch nur LkP*/2 Punkte zum Ausgleich anfallender MU-Proben, sie sind nicht immun gegen die Schreckgestalt eines Dämons oder Untoten).

Wirkungsdauer: für eine Schlacht, maximal LkP* Stunden

SEGNE DER SCHLACHT

V / PPP / SPEZIELL

Herkunft: Rondra

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin spricht den Geronsegen: "Es segne uns Rondra, die Herrin des Krieges, es bewahre uns Rondra, die Beherrscherin des Sturmes, es erleuchte uns Rondra, Löwin unter den Zwölfen. Es stärke uns die Kraft des gleißenden Stahles und unser Glaube, der als ein eherner Schild vor uns steht. Dein Wille, o Herrin, sei unser Befehl."

Auswirkung: Sämtliche Kämpfer einer Schlacht verhalten sich unwillkürlich den Regeln des rondragfähigen Kampfes gemäß. Unheilige Wesen (Dämonen, Chimären, Golems, Untote, nach Meisterentscheid auch andere) sind gegen die Auswirkungen immun.

Wirkungsdauer: eine Schlacht, maximal LkP* Stunden

SEGNE DER STÄHLERNEN STIRN I / P / SPEZIELL

Herkunft: Rondra (Gareth)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt der zu segnenden Person die Hand auf die Stirn und spricht mit ihr ein Gebet.

Auswirkung: Die gesegnete Person fühlt sich ermutigt und in ihrem Götter- und Selbstvertrauen gestärkt. Die meisten anfallenden Mut-Proben können ignoriert werden (z.B. auch durch die Schreckgestalt von Dämonen und Untoten), bei besonderen fällt ein Bonus in Höhe von LkP*/2 an.

Wirkungsdauer: bis die angedachte Aufgabe vorüber ist, höchstens LkP* Stunden

THALIONMELS SCHLACHTGESANG

III / G / SPEZIELL

Herkunft: Rondra (Neetha)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (7)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte spricht oder singt ein Gebet und bekundet ihren Willen, für die Herrin Rondra zu sterben.

Auswirkung: Die Priesterin spürt keinen Schmerz durch erlittene Wunden, gewürfelte Patzer werden ignoriert, zudem erhält sie einen Aufschlag von LkP*/2 auf ihre Attackefertigkeit. Selbst wenn alle Lebenspunkte verloren sind, kämpft die Geweihte weiter, bis ihr letzter Feind tot ist (oder der Meister befindet, dass Rondra sie zu sich ruft, das Maximum liegt etwa bei minus LkP* x 10 LeP). Kann in keiner Kategorie aufgestuft werden.

Wirkungsdauer: maximal LkP* SR, oft jedoch bis zum Tod der Geweihten.

DIE LITURGIE DER KIRCHE DES EFFERD

ANRUFUNG DER WINDE

II / Z+ / SPEZIELL

Herkunft: Efferd, Swafnir

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester ruft den Wind der Region an (Grad II), vermählt Winde und Welle rituell miteinander (IV) oder ruft gar sämtliche zwölf Winde an und tritt in einen Wettstreit des Brüllens mit ihnen (V).

Auswirkung: Der Priester kann die Strömungen des Windes leiten, sei dies, um seine Stimme weiter tragen zu lassen, um einem Schiff die Segel zu füllen oder giftige Dämpfe fort wehen zu lassen. In geschlossenen Räumen ist die Mirakelprobe um 3 Punkte erschwert, unterirdisch sogar um 7.

Auf Grad III kann der Geweihte Winde erwecken, verstärken oder abschwächen.

Grad IV: BELEMANS HOCHZEIT (ZZZ) ändert

den Zug der Wolken. Es kann ein Gewitter erzeugt, Wolken zum Abregnen gebracht und generell Einfluss auf das Wetter genommen werden. Mit dieser Liturgie kann man kleinere Stürme erschaffen oder abflauen lassen.

Grad V: Mit dem WEIHEGESANG DER HEILIGEN ELIDA VON SALZA (ZZZ) versteht es der Priester, orkanartige Stürme aufzupeitschen oder zu besänftigen. Gleichzeitig kann er versuchen, die Winde in die von ihm gewünschte Richtung zu lenken. So kann er aus einer Flaute völlig unschiffbares Wetter machen oder aber inmitten eines Sturmes bloß in einer starken Brise segeln.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

ANRUFUNG ΠΥΙΑΠΠΑΣ

III / ZZZ / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (Olport, gelegentlich auch in anderen Städten an Ifirns Ozean), Swafnir

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Unter mystischen Gesängen ruft der Priester Efferd und Nuanna über einer Wasserfläche an.

Auswirkung: Der Priester erschafft oder tilgt eine große, dichte Nebelfront, die sich in der Richtung seines Wunsches über das Land (oder das Meer) ausbreitet.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

AZILAS QUELLGESANG

III / Z / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (Wanderpriester in der Khôm und Umgebung)

Reichweite: Berührung (der Stelle, wo die Quelle entspringen soll)

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Diese sehr seltene Liturgie besteht aus einem tulamidischen Bittgesang an Efferd, in dessen Verlauf ein Aquamarin in den Boden eingegraben und einer der drei großen Flüsse (Yaquir, Szinto oder Mhanadi) angerufen wird, Vaterschaft zu stehen für den jungen Quell. Ab Grad V (Wirkungsdauer: LkP* Wochen) ist Efferds *Wasserkrug* für die Zeremonie vonnöten.

Auswirkung: Aus der Stelle, an der der Aquamarin eingegraben wurde, sprudelt reines Trinkwasser. Der Stein wird für diese Liturgie verbraucht.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

BEGEHEN DER HEILIGEN WASSER

III / G / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (Perricum, Havena, Al'Anfa, Festum)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester lobt Efferds Macht in Gebeten und taucht seine nackten Füße in geweihtes Wasser. Anschließend betritt er ein Gewässer.

Auswirkung: Es ist dem Priester möglich, auf dem Wasser zu gehen, nur vorwärts und mit langsamen Schritten. Dabei erscheint es dem Zuschauer, als würde er auf einem Wellenkamm getragen werden. Bei starkem Wellengang ist das Begehen der Wasseroberfläche schwierig bis unmöglich (Meisterentscheid).

Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden

BELEMANS HOCHZEIT

IV / ZZZ / SPEZIELL

Eine Form der ANRUFUNG DER WINDE Seite 262f.

BOOTSSEGEN

III / PP / SPEZIELL

Herkunft: Efferd, Swafnir

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Aus Schalen mit den Symbolen des Efferd werden Bug, Heck, Mast und Segel des Bootes mit geweihtem Wasser gesegnet. Dazu wird der Choral *Du regnest* gesungen und mit der zukünftigen Mannschaft gebetet.

Auswirkung: Kein gläubiger Seemann würde ein ungesegnetes Boot besteigen oder wagen, es ohne seine Billigung auf Efferds Meer hinauszufahren. Der Segen wappnet Boot und Mannschaft gegen Frevler Efferds (MU +2 bei Anrufung Efferds) und macht es – so zumindest der Glaube – erst möglich, dass die Besatzung bei Schiffbruch u. ä. in Efferds Wasserreich einkehrt. Wer auf einem ungesegneten Boot stirbt oder mit ihm untergeht, dessen Seele wird ewig ruhelos bleiben, heißt es. Die separat zu erlernende Variante SCHIFFSSEGEN (IV. Grad) gilt für mehrmastige Wasserfahrzeuge und ist von der Ritualdauer her eine Zeremonie.

Wirkungsdauer: permanent, bei großen Reparaturen und Umbauten wird ein neuer Segen notwendig.

EFFERDSEGEN

III / ZZZ / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (Mittel- und Südaenturien)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: je nach Größe des Gebiets Andacht oder Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester geht die Felder ab und besprenkelt sie mit geweihtem Wasser, dabei bittet er um Efferds und Belemans (oder eines anderen Windes) Segen.

Auswirkung: Innerhalb der nächsten Tage wird Regen über den Feldern abregnen, so dass die Saat bei fruchtbarem Boden und entsprechender Pflege gut aufgeht bzw. die Feldfrucht gut wachsen kann.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

GESANG DER DELPHINE

II / P(G) / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (überall an offenen Gewässern), Swafnir

Reichweite: Berührung / selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester legt sich oder der zu segnenden Person einen Aquamarin, eine Koralle oder eine Perle unter die Zunge und weicht seine Stirn mit heiligem Wasser, dann ruft er Swafnir um seinen Segen an. Stein, Perle oder Koralle werden hierbei nicht verbraucht und können weiterhin benutzt werden.

Auswirkung: Diese Liturgie ermöglicht die Empathie mit Meerestieren; allein Delphine können als intelligente Gesprächspartner gelten, zu allen anderen siehe den Zauber TIERGEDANKEN (LCD 257).

Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden

GESEGNETER FANG

II / PP / SPEZIELL

Herkunft: Efferd, Swafnir

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten und Gebete: Der Geweihte ruft Swafnirs Segen oder Efferds Wohlwollen auf Netze und Reusen herab, die er dazu mit frischem Meerwasser besprenkelt.

Auswirkung: Die Liturgie bewirkt eine höhere Fangausbeute beim Fischfang auf dem Meer. Was sich in Netzen und Reusen findet, ist immer noch vom Zufall und der See abhängig, aber auf jeden Fall essbar. An Bord eines Expeditionsschiffes hat diese Liturgie schon etliche Menschen vor dem Verhungern bewahrt.

Wirkungsdauer: Die Fanggeräte bleiben LkP* Stunden lang gesegnet (was einer üblichen Ausfahrt entspricht).

GLEICHKLANG DES GEISTES

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 276.

GRÖß DES VERSUNKENEN

IV / Z / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (Ranak, selten auch in anderen Küstenstädten des Südmeeres)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: stummes Gebet, in dessen Verlauf die zwölf Winde angerufen werden und ihre Symbole an die Begrenzungen des Raumes gemalt werden. Die Liturgie funktioniert nicht, wenn in dem betreffenden Raum Feuer in irgendwelcher Form vorhanden ist.

Auswirkung: Ein Raum füllt sich mit Atemluft, sei dies eine Kammer eines versunkenen Schiffes, aus dem das Wasser verdrängt wird, eine unterseeische Höhle o.ä.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

HASHNABITHS FLEHEN

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (tulamidischer Raum, insbesondere Khôm-Randgebiete), Aves

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester befeuchtet sich die Augen mit geweihtem Wasser (notfalls alternativ mit dem eigenen Speichel) und bittet um die Gnade des Lauenhaften.

Auswirkung: Der Priester findet einen direkten, gangbaren Weg zur nächsten Wasserquelle.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

MANNSCHAFTSSEGEN

III / PPP / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (in Küstenstädten), Swafnir

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Nach gemeinsamem Gebet und dem Gesang der Wale reicht der Priester jedem Mitglied der Schiffsbesatzung eine Schale geweihten Wassers, aus der sie trinken.

Auswirkung: Der Mut der Mannschaft wird um etwa LkP*/4 Punkte gesteigert (hier kann der Meister nach Situation und nach Ausgestaltung der Liturgie durch den Priester entscheiden), alle für die Schifffahrt relevanten Talentproben sind um LkP*/2 Punkte erleichtert. In der Wirkungsstärke nicht aufstufbar.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

QUELLESEGEN

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (zentrales Mittelreich und um Lowangen)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester schöpft Wasser aus der Quelle oder dem Brunnen in ein Gefäß. In einem gesungenen Gebet ruft er im Wechsel mit den Gläubigen die Macht des Regens, der Flüsse und der Quellen an und streut zerstoßene Algen hinein. Anschließend wird das Wasser zurück in den Brunnen oder über die Quelle gegossen.

Auswirkung: Der Segen verhindert, dass die Quelle versiegt. Außerdem verhindert er, dass sich Krankheiten von niedrigerer Stufe als LkP*/2 im Wasser einnisten. Gebrochen werden kann der Segen jederzeit durch einen Frevel an Efferd.

Wirkungsdauer: LkP* Wochen

RUF DER GEFÄHRTE

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (überall an offenen Gewässern), Swafnir (GESANG DER WALE)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester ruft die

Allmacht Efferds an und vertraut sich ihm ganz an.

Auswirkung: Ein Delphin nähert sich dem Priester, so schnell er kann (Meistermaßgabe). Dies ist natürlich nur am Meer oder in küstennahen Mündungsgebieten möglich. Der Delphin kann als Retter in letzter Not einen Ertrinkenden an Land ziehen, einen Weg weisen o.ä.

Grad IV: Das Rufen einer ganzen Delphinschule ist möglich.

Grad IV: Geweihte des Swafnir können diese Liturgie auch zur Herbeirufung eines größeren Wals benutzen.

Wirkungsdauer: augenblicklich; Verweildauer der Tiere unterliegt dem Meisterentscheid, ebenso, wie lange sie benötigen, um nach dem Ruf des Geweihten zu erscheinen.

SCHIFFSSEGEN

IV / PP / SPEZIELL

Eine machtvollere Variante des BOOTSSEGENS (Seite 263).

SEGEN DES PLÄTTLINGS

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (an den Küsten, vor allem Kannemünde, aber auch am Chichanebi-Salzsee), Swafnir

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester legt ein Stück Koralle oder Alge oder einen anderen Efferd verbundenen Gegenstand in das Salzwasser und betet darüber.

Auswirkung: Dieser Segen verwandelt bis zu 100 Maß (80 Liter) Salzwasser in Trinkwasser. Dieser Name stammt von der Fähigkeit des Plättlings (auch Scholle genannt), sowohl in Süß- wie in Salzwasser leben zu können.

Wirkungsdauer: augenblicklich

SWAFNIRS FLUKE

V / ZZZ / SPEZIELL

Herkunft: Efferd (Westküste und Ifirns Ozean), Swafnir

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Swafnir wird in einem Gebet erzürnt oder besänftigt, das sich entweder von der Ruhe zur Raserei steigert oder umgekehrt verhält.

Auswirkung: Eine Wasseroberfläche in Sichtweite des Priesters kann in ein brodelndes Wellenmeer aufgepeitscht werden oder aber zu glatter See beruhigt werden. Fast jedes noch so große Schiff ist den Auswirkungen dieser Liturgie hilflos ausgeliefert.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

WEIHEGESANG DER HEILIGEN ELIDA VON SALZA

V / ZZZ / SPEZIELL

Eine Form der ANRUFUNG DER WINDE; siehe Seite 262f.

WEISUNG DES HIMMELS

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

DIE LITURGIE DER KIRCHE DER TRAVIA

DER GÄNSEMÜTTER WARMES NEST

II / G / SPEZIELL

Entspricht ZUFLUCHT FINDEN (Seite 271f.).

DYTHLINDS WANDELN IM FEUER

II / G / SPEZIELL

Entspricht dem VERTRAUTEN DER FLAMME (Seite 279).

FREUNDLICHE AUFNAHME

III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 282.

GEMEINSCHAFT

DER FREVEN GEFÄHRTE

II / (P+P) / SPEZIELL

Herkunft: Travia (Festum, Riva, Rommilys), Ifirn, Aves

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: eine Woche

Symbole, Gesten, Gebete: Eine Woche lang bleiben Tier und Besitzer Tag und Nacht beisammen; einmal täglich empfangen sie Essen aus der Händen der Priesterin und verzehren es gemeinsam. Schließlich segnet die Priesterin die Gemeinschaft der beiden.

Auswirkung: Der LO-Wert des Tiers steigt um LkP*/2+5 Punkte; es ist seinem Herrn gegenüber also ungewöhnlich treu ergeben und eher als sonst zu 'Heldentaten' bereit. Dies gilt nur so lange, wie auch der Mensch sich aufopferungsvoll um sein Tier kümmert und bereit ist, notfalls für es sein Leben zu riskieren (eine mehrfache Anwendung erhöht die LO des Tieres jedoch nicht weiter).

Wirkungsdauer: LkP* Monate

GETEILTES LEID

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 284.

GROSSE WEIHE DES HEIMSTEINS

VI / Z / SPEZIELL

Herkunft: Travia

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Ein Stein wird mit den Symbolen der Travia und den Gesetzen der Gastfreundschaft graviert. Dann segnet ihn die Priesterin und gräbt ihn in einer langen Zeremonie in dem zu schützenden Haus (Höhle etc.) ein.

Auswirkung: Der Heimstein sichert einen Neubau oder einen Platz gegen Zerstörung durch Naturgewalten. So lange sich die Bewohner an die Gesetze Travias halten, ist das

Domizil vor Lavaströmen, Stürmen, Fluten etc. geschützt. Wenn das Haus allerdings willentlich in einen besonderes Gefahrengbiet gebaut wurde, beispielsweise in einen sommerlich ausgetrockneten Flusslauf, dann hilft auch der Heimstein nicht.

Wirkungsdauer: permanent

GROßER REISESEGEN

III / P / SPEZIELL

Variante des REISESEGENS (Seite 265).

GROßER SPEISESEGEN

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Travia, Peraine

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin entzündet vier Kerzen an den Ecken des Tisches. Die Tischgenossen fassen sich an den Händen und beten gemeinsam: "Herrin Travia, wir danken dir für deine Gaben. Teile mit uns das Brot, ..." [Aufzählung aller Gerichte auf der Tafel] "... und lass es uns wohl bekommen."

Auswirkung: Diese Liturgie entfernt jegliche Krankheitsüberträger, Giftstoffe etc. aus den Speisen und Getränken der Tafel, macht Giftpflanzen essbar und säubert das Trinkwasser (Gifte und Krankheiten, egal welcher Stufe, werden wirkungslos, sofern sie sich in Speise und Trank befinden). Die gereinigte Nahrung muss mit jedem geteilt werden, der darum ersucht.

Wirkungsdauer: augenblicklich

HAUSFRIEDEN

III / Z / SPEZIELL

Herkunft: Travia (Andergast, Nostria, Punin, Rommilys, Travingen)

Reichweite: Z

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin segnet in innigen, lauten Gebeten das Heimfeuer und den Bereich in seinem Lichterschein (auch eine Kammer oder eine Halle). Dazu schreibt sie mit einem brennenden Scheit des Feuers das *Gesetz des Hausfriedens* in die Luft.

Auswirkung: Solange das Feuer brennt, sind in seinem Umkreis kaum Kampfhandlungen irgendeiner Art möglich, weder offen, noch abgesprochen oder heimlich. Wer gegen das Gefühl der Sittsamkeit Widerstand leisten will, kann dies mit einer *Selbstbeherrschungs-Probe* + LkP* +5 tun, gilt dann aber als *Eidbrecher*.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

KLEINE SEGNUMG DES HEIMSTEINS

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Travia

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin ritzt in einen Stein das Symbol der Gans als Zeichen Travias. Nach einem feierlichen Gastmahl widmet sie ihn der Göttin mit den Worten: "Gütige Travia, hier bin ich daheim und fühle mich geborgen. Niemals will ich diesen Ort vergessen. Gewähre mir das, ich bitte dich, und nimm als Zeichen diesen Stein!" Schließlich vergräbt sie ihn in der Erde, vorzugsweise unter dem Herd, in manchen Regionen auch unter der Türschwelle.

Auswirkung: Die Priesterin verspürt stets, sobald sie sich darauf konzentriert, in welcher Richtung sich der Stein von ihr aus befindet. Sie kann für jeden Punkt im Wert *Liturgiekenntnis* einen Stein 'im Gedächtnis bewahren'. Der erste Stein befindet sich immer im Heimattempel.

Wirkungsdauer: permanent

LOHN DER UNVERZAGTEN

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 277.

REISESEGEN

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Travia (Gerasim, Olport, Port Corrad, Riva), Aves

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin holt ein glühendes Stück Kohle aus dem Herdfeuer, spricht in freier Rede gute Wünsche für die Reise darüber, lässt es auskühlen und gibt es der Reisenden in einem Beutelchen mit.

Auswirkung: Solange die Reisende sich an Travias Gebote hält (siehe Moralkodex der Travia-Kirche auf Seite 71), fällt es ihr leicht, freundliche Aufnahme oder geeignete Lagerplätze zu finden und ihre Ausrüstung instand zu halten, zudem verirrt sie sich nicht so leicht. LkP*/2+5 Bonuspunkte dürfen auf die folgenden Talente verteilt werden (vor Reiseantritt festzulegen): *Orientierung, Wildnisleben, Menschenkenntnis, Überreden, Lederarbeiten, Schneidern*.

Grad III: Der (separat zu erlernende) GROSSE REISESEGEN verleiht zusätzlich den Vorteil *Vom Schicksal begünstigt* (WdH 258), rettet also aus einer lebensbedrohlichen Situation.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

SEGEN DES HEILIGEN BADILAK

III / P / SPEZIELL

Entspricht dem SEGEN DER HEILIGEN NOIONA (Seite 268).

SEGNUMG DES HEIMES

III / PPP / SPEZIELL

Herkunft: Travia

Reichweite: max. LkW Schritt Radius

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin schreit den zu segnenden Bereich mit einem

Scheit des Herdfeuers ab (Haus, Zimmer, eine Lichtung im Lichterschein des Feuers) und zeichnet damit die Symbole der Travia in die Luft und auf den Boden, dazu spricht sie einen Heimsegen und rezitiert die ehernen Regeln der Gastfreundschaft.

Auswirkung: Jedes denkende Wesen, das den Bereich betritt, wird sich unwillkürlich an die Gesetze der Gastfreundschaft und die göttlichen Prinzipien von Sitte und Anstand halten. Da jedoch jedes denkende Wesen über freien Willen verfügt, kann es sich darüber erheben und willentlich (nicht versehentlich) gegen diese Gesetze verstoßen. Dies erfordert eine *Selbstbeherrschungs-Probe*, die um LkP* +5 erschwert ist.

Wer willentlich Travias Gebote an dem geweihten Ort bricht, gilt als *Eidbrecher* (siehe 254). Für unheilige Kreaturen gilt der gesegnete Grund als *einfach geweihter Boden* (Seite 257).

Wirkungsdauer: LkP* Wochen

SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 277.

SPEISUNG DER HUNGERNDEN SEELEN

II / PP / SPEZIELL

Herkunft: Travia

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin singt gemeinsam mit den versammelten Hungernden den Choral *Dona nobis panem* ("Magna Dea, qui tollis faminem mundi, miserere nobis! Magna Dea, qui tollis faminem ex mundo, dona nobis panem."). Hat sie andere mögliche Quellen des Essens (Vorräte, einkaufen, betteln gehen) vorher nicht ausgenutzt, scheitert die Liturgie, und die Priesterin wird als Frevlerin gezeichnet.

Auswirkung: Diese Liturgie erschafft einfaches, nahrhaftes Essen aus der puren Glaubenskraft der Priesterin für LkP*/2+5 Personen. Dies besteht in der Regel aus Brot, Wurst, Käse, Obst und etwas Bier oder Wasser, nicht etwa aus Koschammernungen in Weinsoße. Das Essen muss traviagefällig mit jedem Hungernden geteilt werden, der Gastfreundschaft erbittet.

Grad IV: Kennt die Priesterin das Geheimnis, um den Heiligen Kessel Travia herbeizurufen, können aus dem Kessel bis zu (LkP* +10)x5 Personen eine Mahlzeit erhalten. Diese Variante muss separat erlernt werden.

Wirkungsdauer: augenblicklich

TRAVIABUND

III / P+P / ALLGEMEIN

siehe EIDSEGEN / GROSSER EIDSEGEN, Seite 251 bzw. 255.

TRAVIAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT V / Z / SPEZIELL

Herkunft: Travia (Al'Anfa, Donnerbach, Lowangen, Thorwal, Waskir)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Im Gebet beschreibt die Priesterin ihre Notlage mit eindringlichen Worten. Sie bläst Gänseedaunen über die knienden Schutzbedürftigen und entzündet mitten zwischen ihnen ein Heimfeuer (das bei jedem Wetter brennt). (Im Notfall soll es auch ausreichen, wenn sie ihren Mantel über den Gefährten ausbreitet.)

Auswirkung: Das Gebet der sicheren Zuflucht erschafft eine unbewegliche, orangefarben glühende Schutzkuppel, unter der man vor widrigen Umweltbedingungen und den meisten dämonischen Einflüssen sicher ist.

Grad VI: Das GEBET DER VERBORGENEN HALLE (ZZ) öffnet mitten in der Landschaft eine Tür in einen Raum, der gemütlich warm ist, genug Essen und Getränke für LkW Personen enthält, und der nach Schließen der Tür von außen nicht auffindbar ist. Die Tür zu diesem Raum kann nur von innen wieder geöffnet werden. Verhält sich jedoch jemand in der Halle entgegen den Gesetzen der travianischen Gastfreundschaft, beendet dies die Wirkungsdauer vorzeitig, so dass die Schutzsuchenden sich unverhofft (meist) dort wiederfinden, wo sie die Halle betreten haben.

Wirkungsdauer: bis die Bedrohung vorbei ist, längstens jedoch LkW Tage

TRAVIAS GEBET DER VERBORGENEN HALLE VI / ZZ / SPEZIELL

Eine Variante von TRAVIAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT (s.o.)

TRAVINIANS SEGNE DER SCHWELLE III / Z / SPEZIELL

Herkunft: Travia (Kloster Wolfskopf, Rommils)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin bestreicht die Türschwelle mit geweihtem Lindenblütenhonig und ruft Travia und den Heiligen Travinian um Beistand an. (Hat der Eingang keine Schwelle, so muss erst ein passender Ast oder Balken eingebaut werden, bevor das Ritual beginnen kann.)

Auswirkung: Diese spezielle Form des SCHUTZSEGNS (Seite 253) sorgt dafür, dass der hinter der Schwelle liegende Raum, selbst wenn es nur Zelt oder Laubhütte ist (nicht

aber andere Räume im selben Gebäude), von unheiligen Kreaturen (Dämonen, Chimären, Golems, Untote, auch Geister Vampire und Werwölfe, nach Meisterentscheid auch andere) nicht betreten werden kann. Die Schwelle wirkt wie *zweifach geweihter Boden* (siehe 257).

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

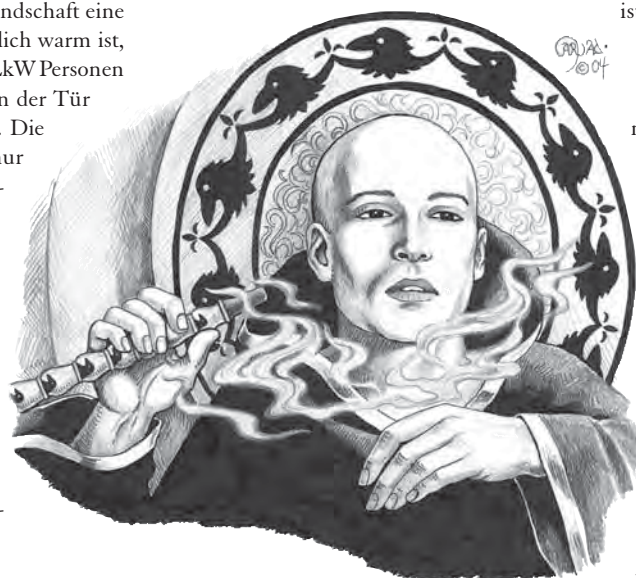
DIE LITURGIEN DER KIRCHE DES BORON

BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID III / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (ursprünglich Gorien, inzwischen weiter bekannt), Kamaluk

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet



Symbole, Gesten, Gebete: Mit heiligen Gesängen oder Gebeten zu Boron und Gulgari, dem Schwenken von Rauchgefäßen mit verbrennendem Lotos oder Weihrauch schreitet der Priester in die Reihen der Untoten und segnet die Gebeine der Toten. Auch geweihte (Grab-)Erde wird bisweilen verwendet, um den Boden zu heiligen und für die Toten zu bereiten.

Auswirkung: Die Liturgie segnet eine Anzahl Untoter oder ruheloser Seelen nach Wille und KaP des Priesters (maximal LkP* +5), die jedoch von Weihrauch oder Graberde unmittelbar 'berührt' werden müssen, um jegliches unheilige Leben aus ihnen zu vertreiben und ihnen die ewige Ruhe zu ermöglichen. Jede boronunheilige Kreatur (Thargunitoth-Golems, Untote, außerdem einige Totengeister, nach Meisterentscheid auch andere) erfordert über die 15 KaP Grundkosten der Liturgie hinaus 2 KaP.

Wirkungsdauer: s.o.

BISHDARIELS ANGESICHT II / P / SPEZIELL

Bei den Puniner Boronis verwendeter Name der KLEINEN LITURGIE DES HL. NEMEKATH (Seite 267).

BISHDARIELS AVGE II / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Punin, Al'Anfa, Baburin, Rashdul, Khedu, Selem), Nandus (nur Grad II)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte zeichnet mit dem Finger zwischen den Augenbrauen des Schlafenden ein Boronsrad, berührt mit seiner Stirn die des Schlafenden und schließt die Augen.

Auswirkung: Der Geweihte erhält einen kurzen Einblick in das letzte Traumbild des Schlafenden. Über den Inhalt des Gesehenen ist der Geweihte zum Schweigen verpflichtet.

Auf **Grad III** kann der Geweihte sogar in den Traum des Schläfers reisen. Zur Ermittlung der Kontrollmöglichkeiten wird LkP* +5 als ZiP* in TRAUMGESTALT behandelt.

Grad IV: Auf Grad IV kann er andere Personen mitnehmen. Zur Ermittlung der Kontrollmöglichkeiten wird LkP* +10 als ZiP* in TRAUMGESTALT behandelt.

(Zu Träumen und Traumreisen siehe **WdZ 69ff.**, zum Zauber TRAUMGESTALT siehe **LCD 263**)

Wirkungsdauer: LkP* SR

BISHDARIELS WARNUNG III / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Punin (nur an würdige Priester) und Al'Anfa)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester versucht, im langen Gebet Zugang zu der Seele der betreffenden Person zu erhalten.

Auswirkung: Auch aus der Ferne kann der Priester des Boron eine Person mit Bishdariels Alptraumgesicht strafen oder aber warnen, dass er sich auf dem Pfad des Frevels befindet. Die Visionen sind von so entsetzlicher Natur, dass das Opfer sämtliche Regeneration verliert und tagsüber kaum zu etwas anderem in der Lage ist, als über seine Träume zu grübeln und sie zu deuten (regelmäßig erhält der Träumende am Folgetag Erschwernisse in Höhe von grundsätzlich 3 Punkten auf alle Proben). Gleichzeitig erhält das Opfer allerdings auch die Hälfte der Entrückung, die der Priester gewinnt, falls sich das Opfer willig zeigt, herauszufinden, warum Bishdaniel es straft.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

BORONS SÜßE GNADE IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron, Kamaluq

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Gläubige wird gewaschen, geläutert und unter Einsatz von Lotoswein in Trance versetzt. Der Priester ruft den Stab des Vergessens herbei. (Ein Kamaluq-Geweihter verwendet Kräuterrauch und den ruft Beistand des Großen Tapams und der Elefanten an.)

Auswirkung: Diese Liturgie schenkt einer Person Vergessen über einen vom Priester bestimmten Zeitraum, ein Ereignis oder einen Wissensbereich. Umgekehrt kann auch ein vergessenes Ereignis ins Gedächtnis zurückgerufen werden, gar ein Vergessenszauber aufgehoben werden. Die LkP*+10 werden in diesem Fall von den ZiP* des Zaubers abgezogen und so die Wirkung vermindert (davon nicht betroffen ist eine von den ZiP* abhängige Wirkungsdauer). Fallen hierdurch die ZiP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt **Liturgien gegen Zauberei**.

Grad V: Diese Aufstufung ist notwendig, wenn ganze Wissensbereiche oder das halbe Leben und mehr vergessen werden sollen.

Anmerkung: Die Anwendung auf nicht willige Personen muss vom Raben/Patriarchen per Dispens gestattet werden. Ab dem Jahr 1028 BF hat die Kirche des Boron die Weisung herausgegeben, dass diese Liturgie nicht mehr gewirkt werden soll, da der Stab des Vergessens zerstört wurde.

Wirkungsdauer: permanent

ETILIAS GNADE III / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Etilianer)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole: Der Geweihte bereitet den Sterbewilligen mit Gebeten an Boron, Uthar und Etilia auf seinen baldigen Tod vor und zeichnet ihm dann mit Salbungöl, dem Asche beigegeben wird, einen Pfeil auf Stirn und Herz.

Auswirkung: Nach Ende der Zeremonie versinkt der Sterbewillige in tiefe, visionäre Träume und stirbt spätestens bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Grad III: Bei den Marbiden ist zudem noch eine Variante bekannt, die **MARBOS GNADE** genannt wird. Diese bewirkt, dass das Sterben der Zielperson leidensfrei noch LkP*+5 Tage verlängert wird. Voraussetzung ist natürlich, dass sich die Zielperson bereits im Sterben befindet.

Anmerkung: Diese Liturgie lässt sich nicht auf Unwillige anwenden und wird meist verwandt, um Todkranken und Leidenden einen angenehmen Tod zu ermöglichen.

Wirkungsdauer: permanent

ETILIAS ZEIT DER MEDITATION I / P / SPEZIELL

Bei den Etilianern gebrauchter Name des RUF ZUR RUHE (Seite 268).

HAVCH BORONS III / Z / SPEZIELL

Herkunft: Boron

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versenkt sich in ein Gebet an Boron und lässt die zerkrümelte Asche von Mohagoni oder Ebenholz auf den Boden wehen.

Auswirkung: Diese Liturgie erzeugt eine Zone absoluter Schwärze und Dunkelheit, in die nicht einmal mit magischen Mitteln Licht zu bringen ist – allein göttliche Macht vermag sie aufzuhellen, bevor ihre Kraft schwindet. Auf unheilige Wesen (Dämonen, Thargunitoth-Golems, Untote, Thargunitoth-Paktierer, nach Meisterentscheid auch andere) wirkt die Dunkelheit wie *einfach geweihter Boden*.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

KLEINE LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH II / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Al'Anfa, Punin), Tairach

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Vor dem Schlaf segnet der Priester das Lager mit Salbungöl in Form der Eckpunkte eines Boronrads, gibt der Person einige Krumen Graberde in die Hand und betet mit ihr um eine Vision.

Auswirkung: Dieses komplexe Traumgesicht kann den Träumer in seine Erinnerung reisen lassen oder (auch magisch) vergessene Geschehnisse nacherleben lassen. Es kann auch zur Enträtselung des Tatherganges eines Verbrechens verwendet werden, doch sind solche Bilder immer kryptisch und vieldeutig. Mit dieser Liturgie ist es möglich, einen **ERINNERUNG VERLASSE DICH** oder einen **MEMORABIA** zu schwächen bzw. aufzuheben: LkP*/2+5 Punkte werden von den ZiP* des Zaubers abgezogen und so die Wirkung vermindert. Siehe den Abschnitt **Liturgien gegen Zauberei** auf Seite 249.

Tairach-Priester wenden diese Liturgie vor allem zur Selbsterfahrung an (Reichw. G).

Wirkungsdauer: LkP* SR

KRÄUTERSEGEN DES HEILIGEN NEMEKATH II / P / SPEZIELL

Entspricht RAHIAS RAUSCHSEGEN (Seite 281).

MARBOS GEISTERBLICK II / G / SPEZIELL

In der Puniner Boron-Kirche verwendeter Name für NEMEKATHS GEISTERBLICK (siehe unten).

MARBOS GELEIT V / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Marbiden, in erster Linie Fasar)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte segnet den Sterbenden mit Weihrauch, fasst seine Hand und versinkt in stillem Gebet.

Auswirkung: Der Geweihte löst seine Seele vom Körper und begleitet die Seele des Verstorbenen über das Nirgendmeer bis vor Uthars Pforte. Während dieser Zeit ist der Geweihte selbstverständlich nicht ansprechbar. Häufig bitten reumütige Frevler an ihrem Lebensende um diesen Segen, damit ihre Seelen sicher geleitet werden. Doch gerade bei ihnen besteht die Gefahr, dass sich Dämonen oder gar der Namenlose ihrer Seele bemächtigen wollen – der Geweihte muss sie dann verteidigen. Natürlich besteht keine Garantie, dass die Seele nicht trotz ihrer Begleitung auf Rethon für zu leicht befunden wird.

Diese Liturgie birgt auch Gefahren: Bei einer Doppel-20 gelangt die Seele des Geweihten nicht wieder zurück in seinen Körper und fährt ebenfalls in Borons Hallen ein – wenn nicht gar noch schlimmeres mit ihr passiert.

Wirkungsdauer: bis die Reise vollendet ist.

NEMEKATHS BANPFLEUCH III / P / SPEZIELL

Bei der alfanischen Boron-Kirche üblicher Name für BISHDARIELS WARNUNG (S. 266).

NEMEKATHS GEISTERBLICK II / G / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Al'Anfa, Punin selten), Kamaluq, Tairach

Reichweite: Selbst / Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester benetzt seine Augen mit geweihtem Lotosöl, ruft den Heiligen an und blickt sich mit geschlossenen Augen um.

Auswirkung: So lange der Priester die Augen geschlossen hält, sieht er anwesende (nicht manifestierte) Geister (Totengeister, Dämonen, elementare Manifestationen für Zwölfgöttergläubige; alle passenden 'Geister' für Anhänger des animistischen Weltbilds) in der 'Welt der Geister'. Er kann mit ihnen sprechen, doch sie müssen nicht antworten.

Wirkungsdauer: maximal LkP* SR

NEMEKATHS ZWIESPRACHE IV / G / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Al'Anfa)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester versetzt sich mit hochwirksamen Rauschmitteln und langen Meditationstechniken in Trance. Eine

zweite Person berührt während der Trance seinen Leib und bildet mit ihren Gebeten so einen Anker in der Welt der Lebenden.

Auswirkung: Der Priester löst seine Seele vom Körper und kann so mit in Dere gebundenen, aber nicht manifesten Geistern reden (siehe **Die Welt der Geister** in **WdZ**). Er kann sich in der Welt der Geister bewegen, findet aber nur durch seinen 'Anker' zu seinem Leib zurück.

Wirkungsdauer: LkP* SR

ΠΟΙΟΝΑΣ ΖΥΣΡΥΧ

III / P / SPEZIELL

Bei den Etilianern verwendeter Name für den **SEGEN DER HL. VELVENYA** (siehe unten).

ΡΥΦ ΙΝ ΒΟΡΟΝΣ ΑΡΜΕ

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Diese Liturgie beginnt mit einem stillen Gebet an Boron selbst und endet damit, dass der Geweihte dem bereits Schlafenden die Stirn salbt.

Auswirkung: Die Zielperson muss sich in Sichtweite des Geweihten befinden und während des Gebetes auch bleiben, dann schläft sie ein und hat einen langen, erholsamen Schlaf (normale Regeneration). Die Wirkung von Krankheiten und Giften wird für die Dauer des Schlafes ausgesetzt und die Realitätsdichte (siehe **WdZ 70**) aller Träume des Gesegneten um LkP*/2+5 gesenkt. Diese Liturgie kann auf **Grad III** aufgestuft werden, um auf Reichweite *Sicht* zu wirken. In diesem Fall entfällt die Salbung. Diese Variante muss nicht extra erlernt werden.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden (maximal bis Tagesanbruch). Wird das Öl fortgewischt, bevor die Nacht zu Ende ist, erwacht der Schlafende möglicherweise (bei 1–3 auf einem W6).

ΡΥΦ ΖΥΡ ΡΥΗ

I / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Punin, Al'Anfa, Nordaventurien um Lowangen, Mengbilla, Khedu), Kamaluq

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt den Zeigefinger auf den Mund und nickt der Person zu, die schweigen soll.

Auswirkung: Die betreffende Person verliert jegliches Bedürfnis zu reden. Mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe +LkP*/2 kann sie den Bann brechen. Die Liturgie kann auch für wichtige Zeremonien in Tempeln auf mehrere Personen und auf Zonen ausgedehnt werden. (Bei **ETILIAS ZEIT DER MEDITATION** opfert der Priester Etilia rituell seine Stimme für Tage, gar Wochen, um

die Liturgie zu wirken). Der Geweihte muss ebenso lange schweigen wie sein Opfer.

Wirkungsdauer: maximal LkP* Wochen.

ΣΑΛΒΥΓ ΔΕΡ ΗΕΙΛΙΓΕΝ ΠΟΙΟΝΑ

III / P / ALLGEMEIN

Entspricht dem **EXORZISMUS** (Seite 255).

ΣΧΛΑΦ ΔΕΣ ΓΕΣΕΓΝΕΤΕΝ

I / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron, Rahja, Aves

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester wendet sich nach Sonnenuntergang in einem kurzen Gebet an den Herren Boron und legt dem zu Segnenden ein Symbol des Herren des Schlafes auf die Stirn. Rahja-Geweihte massieren den Gesegneten mit Rosenöl die Stirn. **Auswirkung:** Der **SCHLAF DES GESEGNETEN** schenkt LkP*/2 zusätzliche Punkte **LE**-Regeneration und rege Träume, die aber weniger prophetischen Charakter haben als der Verarbeitung von Geschehenem dienen. Die Realitätsdichte (siehe **WdZ 70**) aller Träume des Gesegneten sinkt um LkP*/2.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal bis zum Morgengrauen.

ΣΕΓΕΝ ΔΕΡ ΗΕΙΛΙΓΕΝ ΠΟΙΟΝΑ

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Selem, Al'Anfa, aber auch Gareth, Punin, Perricum und Lowangen), Travia, Rahja, Kamaluq

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Einmal pro Tag beten Priester und Patient zusammen (sofern es diesem möglich ist), dann nimmt der Geweihte dem Patienten eine Lebensbeichte ab oder führt intensive Gespräche mit ihm. Abschließend wird der *Choral der Vergänglichkeit* gesungen: "Schweigen umfängt die sterbliche Hülle, harrend in der Vergänglichkeit. Hör das Lied der Schwingen, sie klingen vom Nirgendmeer! Frieden bringen sie der Seele, Träume bis in Ewigkeit."

Auswirkung: Mit dieser Liturgie (die zusätzlich um die Stufe der Krankheit oder Sucht erschwert ist) vermag der Priester Verwirrungszustände und Geisteskrankheiten einer Person zu heilen. Spieltechnisch gesehen wird die Krankheit oder Sucht zeitweise geheilt, kann jedoch nach Meistermaßgabe bei erneuter Konfrontation mit dem Auslöser wieder auftreten (besonders, wenn der Meister der Meinung ist, der Geweihte habe sich nicht genug mit dem Seelenzustand der Person beschäftigt). Jede erfolgreiche *Heilkunde Seele*-Probe (nur möglich nach einem mehrstündigen intensiven Gespräch), die der Priester sich selbst mit Aufschlägen versehen kann, erleichtert die Mirakelprobe um die Höhe der Summe dieser Aufschläge.

Grad IV: Mit dieser Variante (muss nicht extra erlernt werden) wird die Sucht oder Krankheit permanent geheilt.

Wirkungsdauer: LkP* Wochen (Grad III), permanent (Grad IV), ein erneutes Auftreten ist jedoch möglich.

ΣΕΓΕΝ ΔΕΡ ΗΕΙΛΙΓΕΝ VELVENYA

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Al'Anfaner Ritus, neuerdings auch bei erfahrenen Etilianern)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt der Zielperson die Hand auf die Stirn, spricht ein Gebet und bittet die Heilige Velvenya um ihren Segen.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie ist es möglich, kurzzeitig Ängste oder vergleichbare Nachteile zu unterdrücken. Speziell Boron entgegengesetzte Nachteile wie *Schlafstörungen*, *Alpträume* und *Wahnvorstellungen* lassen sich hiermit für einige Tage verdrängen, aber auch auf andere Angstzustände kann die Liturgie angewendet werden (mit halber Wirkungsdauer).

Wirkungsdauer: LkP* Tage

ΣΙΕΓΕΛ ΒΟΡΟΝΣ

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Boron (Punin, Einsicht in das Schwarze Buch erforderlich), Kamaluq

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester salbt die Lippen der Person mit Salbungöl und rezitiert einen Vers des Schwarzen Buches: "Schweigen soll der Sterbliche, wes Lippen nicht geformt sind, um die Wahrheit Alverans in derisch Wortgewand zu kleiden. Schweigen soll er fürderhin, und Borons Siegel verschließe seine Lippen bis ins Grab."

Auswirkung: Der Priester definiert, über welches Wissen die Person fürderhin zu schweigen hat. Beinhaltet dies große Bereiche, kann der Meister diese Liturgie auch als **Grad IV** klassifizieren. Häufig als ein generelles Sprachverbot über kirchliche Belange ausgelegt, interpretieren viele Priester diesen Vers jedoch nur dahingehend, dass Nicht-Geweihte nicht über solche Belange sprechen sollten, oder gar nur jene, deren Lippen eben mit dem Siegel Borons verschlossen wurden. Ein Missbrauch dieser Liturgie wird selbstverständlich schwerwiegend geahndet. Die Hochschamanen der Waldmenschen wirken diese Liturgie auch als **GROSSES TABU** auf die ganze Sippe (V / PPP).

Wirkungsdauer: permanent

WΕΙΗΕ ΔΕΡ ΛΕΤΖΤΕΝ ΡΥΗΣΤΑΤ

II / Z / SPEZIELL

Herkunft: Boron, Kamaluq

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte umschreitet die zu Weihende Fläche, spricht Segen und Gebete und wiederholt mehrfach die Worte: "Dies, Herr, sei dein! Dieser Grund sei heiliger Grund!" Anschließend zeichnet er in die Erde (oder bei Steinboden mit einem Kohlestift) ein Boronsrad.

Auswirkung: Die umschlossene Fläche (in der Regel ein Grab) wird geweiht, um die darin liegenden Gebeine zu schützen. Für unheilige Wesenheiten (Dämonen, Chimären, Golems, Untote, außerdem auch Totengeister und Kinder der Finsternis, nach Meisterentscheid auch andere) gilt das Grab als *zweifach geweiht*, Invokationen (z.B. Geisterruf) und nekromantische Rituale sind um LkP*/2+5 Punkte erschwert. Sterblichen Grabräubern muss eine Mut-Probe gelingen, die um die Totenangst erschwert ist, wenn sie das Grab schänden wollen. Jeder zusätzlich investierte KaP ergibt zwei weitere Punkte Erschwerung für diese Proben, außerdem kann die Wirkungsstärke aufgestuft werden. Legenden besagen, dass sogar die Toten auferstehen können, um Grabfrevler selbst zu richten. Für größere Flächen wie einen Boronanger muss man den Wirkungsbereich vergrößern.

Wirkungsdauer: bis zu einer Entweihung des Grabes, ansonsten permanent

DIE LITURGIE DER KIRCHE DER HESINDE

ARGELIONS ВАППЕНДЕ НАП V / P(Z) / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Kuslik, Gareth, Punin, Lowangen, Tiefhusen), Praios

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vollführt das *Zeichen der Göttin* und intoniert die *Carmina Argelionis*. Während sie sich selbst nach rechts um ihre Achse dreht, vollführt sie das *Zeichen der Göttin* dreimal unter Anrufung von Hesinde, Mada und Naclador.

Auswirkung: Diese Liturgie schwächt die Wirkung von Zaubern der Merkmale *Eigenschaften, Einfluss, Form, Herrschaft, Illusion, Objekte* und *Umwelt* auf einem Objekt oder einer Person (gegen Flächenzauber in einer Zone) sowie gleichwertiger Rituale oder hebt sie gar völlig auf. Die LkP*+15 der Geweihten werden von den ZfP* des Zaubers oder Rituals abgezogen und so die Wirkung vermindert (siehe den Abschnitt *Liturgien gegen Zauberei* auf Seite 249).

Wirkungsdauer: LkP* Stunden (eventuell permanent, s.o.)

ARGELIONS MANTEL III / G / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Festum, Firunen, Nor-

burg), H'Szint, Praios (Gareth, Rommilys), Tairach

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte stimmt nach der Vollführung des *Zeichens der Mada* einen Choral an, der vielgestaltig sein kann. (Als Beispiel sei hier der Choral der Hohen Lehrmeisterin Lea Elida Welfenhaag genannt: "Halte, Herrin, deine Hände über mich so gnadenvoll! Sieh, mein Leben bis zum Ende dir allein gehören soll!") Abgeschlossen wird die Rezitation mit dreimaliger Anrufung des Namens des Heiligen Argelion.

Auswirkung: Die Geweihte ist vor magischen Angriffen auf ihre Person selbst (Zauber der Merkmale *Eigenschaft, Einfluss, Form, Herrschaft, Schaden* oder entsprechende Rituale) geschützt. Die LkP*+5 werden von den ZfP* des Zaubers abgezogen, so dass der Spruch zumindest geschwächt, eventuell sogar aufgehoben wird (wenn die ZfP* auf oder unter 0 fallen). Der Zauber muss jedoch direkt auf die Geweihte gewirkt werden, gegen Flächen- oder Massenzauber (wie IGNISPHAERO oder PANIK ÜBERKOMME EUCH!) wirkt die Liturgie nicht. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt *Liturgien gegen Zauberei* auf Seite 249.

Wirkungsdauer: LkP* SR

ARGELIONS SPIEGEL IV / G / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Kuslik, Thegûn), H'Szint

Reichweite: Selbst / Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (2)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schlägt mit der geöffneten Rechten das *Zeichen des Ouroboros*, das heißt: einen Kreis von rechts nach links, unten beginnend. Dabei intoniert sie die Namen Hesindes, Madas, Nacladors und Argelions.

Auswirkung: Der Magiespiegel wirft jeglichen direkt gegen die Geweihte gewirkten Zauber (also keine Flächenzauber) auf den Anwender zurück, so dass dieser von seinem eigenen Wirken getroffen wird (unabhängig von seiner MR oder einem aktivierten INVERCANO).

Wirkungsdauer: LkP* KR

AURA DER FORM III / P / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde, Phex und Nandus (selten)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht, etwa eine halbe Stunde ununterbrochener Rezitation und Meditation

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte nimmt den Gegenstand zur Hand oder berührt ihn und beginnt dann eine längere Litanei, wobei sie sich völlig auf den Gegenstand einlassen

muss und so durch die Nähe zur Göttin dem Wesen des vormaligen Besitzers näher zu kommen versucht.

Auswirkung: Der Geweihten werden visionäre Einblicke in Bezug auf den Besitzer und die Nutzung des Gegenstandes offenbar. Besonders heftige emotionale Eindrücke hinterlassen intensive 'Spuren'. Die LkP* bestimmen sowohl, wie weit der Blick der Geweihten in die Vergangenheit reicht als auch die Detailtreue der Vision.

Wirkungsdauer: augenblicklich

BLICK AN DEN KLAREN HIMMEL I / G / SPEZIELL

Entspricht dem *STERNE FUNKELN IMMERFORT* (Seite 275).

BLICK DER WEBERIN III / P / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Tiefhusen, Donnerbach), H'Szint, Tairach

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht, je nach Komplexität des Zaubers

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vollführt die *Geste der Lehre* und fixiert den Gegenstand oder die Person. Dann richtet sie ein intensives Gebet an die Göttin und schließt die Liturgie unter Anrufung von Mada und Nandus mit dem *Zeichen der Göttin*.

Auswirkung: Der Geweihten werden die feinen Verästelungen der gewirkten Magie offenbar, also die Art und Zugehörigkeit der verwandten Zauberei. Zur Ermittlung der Detailtiefe wird jeder LkP*+5 als ZfP* im ANALYS behandelt (vergleiche LCD 22).

Wirkungsdauer: augenblicklich

CEREBORNS HANDREICHUNG II / P / ALLGEMEIN

Entspricht dem *HANDWERKSSEGEN* (Seite 256).

ENTZUG VON PANIVS' GABEN II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 284.

GIFT DER ERKEPPTNIS II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 287.

HESINDES FINGERZEIG III / P / SPEZIELL

Entspricht der *BUCHPRÜFUNG* (Seite 274).

INGALFS ALCHIMIE IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Kuslik, Canyzeths Weisheit auch in Thegûn)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte vollführt das *Zeichen der Göttin* und spricht das

Gebet des Heiligen Ingalf, um das *Infundibulum* (siehe Seite 86) herbeizurufen.

Auswirkung: Die Liturgie ruft den heiligen Trichter Hesindes, der jedwede Substanz in ihre alchimistischen Bestandteile zerlegen kann.

Alternativ (ebenfalls **Grad IV**): CANYZETHS WEISHEIT ruft die heilige Tafel der Hesinde herbei. Solange die Tafel von dem Geweihten benutzt wird, erhält er folgende Boni und Mali: KL+1, Leitalente+3, Überreden (Lügen): -7. Diese Anrufung muss separat erlernt werden.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden (normalerweise jedoch auf jeden Fall bis zum Ende der Analyse)

PHEXEPS WUNDERBARE

VERSTÄNDIGUNG

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275.

PURGATION

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 260.

SCHLANGENSTAB

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Khunchom, Tulamiden), H'Szint

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (6)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte wirft einen Stecken zu Boden und ruft den heiligen Argelion um Schutz an.

Auswirkung: Der Holzstecken verwandelt sich in eine Smaragd natter, die alle Personen angreift, die die Geweihte bedrohen. Außer der Verteidigung (Biss: INI 7+W6, AT 12, PA 4, TP 3 SP, LeP 10, AuP 15, RS 1, KO 7, GS 5, MR 12) befolgt das Tier keine Befehle. Die Schlange kann sich auch gegen Dämonen wehren (sie gilt als *einfach geweiht*) und besitzt die Eigenschaft *Immunität gegen profane Angriffe*.

Die Präsenz der funkelnden Schlange reicht oft aus, um Straßenräuber und ähnliches Gesindel abzuschrecken. Fällt die LE unter 0 oder ist die Wirkungsdauer abgelaufen, verwandelt sich die Schlange in den Stab zurück.

Wirkungsdauer: LkP* SR oder "Tod" der Schlange.

SCHRIFTUM FERNER LANDE

III / G / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Tulamiden), H'Szint, Phex, Nandus

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Andacht, von der Textlänge abhängig, maximal jedoch LkP* Seiten

Symbole, Gesten, Gebete: Ein längeres Weihegebet im Namen Hesindes und Canyzeths wird von der *Geste der Lehre* eingeleitet.

Während der Rezitation muss die Geweihte der Schrift mit dem Zeigefinger der Rechten folgen.

Auswirkung: Die Geweihte erhält einen vorübergehenden Bonus in einer fremden oder alten Schrift in Höhe von LkP*+5 Punkten. Selbst wenn sie die betreffende Schrift vorher gar nicht beherrschte, kann sie sie nun zumindest in Grundzügen lesen.

Wirkungsdauer: augenblicklich, nach der Beendigung des Gebetes bleibt die Erinnerung an den Inhalt zurück, nicht aber an einzelne Schriftzeichen.

SICHT AUF MADAS WELT

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde, Praios, Nandus, H'Szint, Tairach

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (15)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet mit geschlossenen Augen: "Allweise! Allwissende! O himmlische Schlange! Siehe auf deiner Kirche Kind! Lass mich sehen, was zu sehen mir nicht gegeben ist. O Meisterin der Magie und Zauberei! Lenke meinen Blick auf deiner Tochter Gabe. O Führerin der Weisheit, ich bitte dich, gewähre deiner Dienerin Sicht auf Madas Welt!" Das Gebet wird von der *Geste der Lehre* unterstützt, wobei die geöffneten Hände in einer flehenden Geste auf Brusthöhe gehalten werden und die Geweihte mit dem letzten Satz die Augen öffnet.

Auswirkung: Der Geweihten erscheint ein magischer Gegenstand oder eine magische Person von silbernem Funkeln eingehüllt, gleich dem Mondlicht auf einer Wasseroberfläche. Zusätzlich zu dieser Wirkung erspürt die Geweihte die emotionale 'Färbung' eines wirkenden Zaubers: bei einem HORRIPHOBUS etwa Angst, bei einem BANNBALADIN Freundschaft, Wohlwollen bei einem Heilzauber, Schmerz bei einem Schadenszauber etc. Bei magischem Schutz (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) ist die Liturgiekenntnis-Probe um die ZfP* erschwert.

Wirkungsdauer: augenblicklich

SPRECHENDE SYMBOLE

I / G / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Liebliches Feld, Gareth), Nandus

Reichweite: Selbst / Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte berührt das Symbol und spricht: "Allweise, dein ist das Rätsel und die Antwort. Schau auf deinen ergebenen Diener und erleuchte ihn."

Auswirkung: Die Geweihte erhält einen groben Fingerzeig, was die Bedeutung eines Symbols angeht. Damit ist jede Art von Symbol gemeint, alchimistische Zeichen ebenso

wie alt-echsische Glyphen, ein Wappen oder Schneezeichen der Nivesen-Schamanen, sogar die Zeichen der Bettlergilden. Wie detailliert sie die Bedeutung erkennt, ist hierbei grundsätzlich Meisterentscheid. Außerdem ist es natürlich eine Voraussetzung, dass sie das Symbol als solches erkannt hat – was bei den Zinken der Bettler oder vielen Geheimzeichen in der Regel kaum der Fall sein wird.

Wirkungsdauer: augenblicklich

UNVERSTELLTER BLICK

III / G / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Gareth, Havena, Angbar, Rommilys), H'Szint, Praios (Gareth, Rommilys), Phex (Kuslik), Nandus (selten), Tairach

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte versinkt in inniger Meditation. Im Geiste versucht sie, den Schleier der Unwissenheit beiseite zu schieben und ruft Hesinde, Mada und die Heilige Ancilla an. (Der Phex-Priester zerreißt nach einem Gebet symbolisch einen grauen Schleier.)

Auswirkungen: Die Geweihte erkennt auf Sichtweite sämtliche für sie nun farbig schimmernden Illusionen (je nach Gottheit in Grün, Gold, Grau oder Silber), egal, ob diese auf Personen, Gegenständen, Gebäuden oder in der Luft hängen.

Wirkungsdauer: je nach Meditation, mindestens 1 SR

VERSIEGELTES WISSEN

III / P / SPEZIELL

Entspricht dem GRAUEN SIEGEL (Seite 274).

VERTREIBUNG DES DUNKELSINNS

IV / P / SPEZIELL

Siehe Seite 261.

WANDELN IN HESINDES HAIN

V / G / SPEZIELL

Herkunft: Hesinde (Teremon), Ingerimm (im jeweiligen Haupttempel eines Heiligen)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Zyklus (mehrere Tage)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte widmet sich in hesindegefälliger Versunkenheit einer schöpferischen Tätigkeit. Ingerimm-Priester rufen eine *Heilige Reliquie* herbei, die entweder als göttlicher Fokus dient oder mit der eine symbolische Handlung ausgeführt wird (der erste Schnitt in ein Stück Stoff, das erste Loch einer Ledernaht etc.).

Auswirkung: Der Geweihten ist es, als erhalte sie Zugang zu Hesindes Hain. Sie erhält Inspirationen, neue Ideen und das Vermögen, diese umzusetzen, um ein hesindegefälliges Werk zu erschaffen. Dies kann ein Kunstobjekt, ein magisches Artefakt, ein kostbares

Buch oder die Lösung eines komplizierten mathematischen Problems sein. Das Talent, das für diese Aufgabe entscheidend ist, steigt für die Zeit der Versenkung um LkP*+15 Punkte. Auf diese Weise entstehen Werke von göttlicher Kunstfertigkeit, die von besonders hesindianischer Natur sind (z.B. geometrisch, mathematisch perfekt berechnet, der Schwerpunkt perfekt ausgewogen o.ä.). Die Spielleiterin kann entscheiden, dass diesem Kunstwerk bei besonders gut gelungener Talentprobe eine Wirkung innewohnt, die einer Liturgie des Grades I vergleichbar ist. Ingerimm-Priester fühlen sich von Ingerimms Feuer beseelt.

Wirkungsdauer: bis das Werk vollendet ist oder die Arbeit unterbrochen wird.

DIE LITURGIE DER KIRCHE DES FIRUN

FIRUNS EINSICHT IV / G / SPEZIELL

Herkunft: Firun (besonders Bjaldorn, Riva und Tiefhusen)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte vertieft sich in ein Gebet und versenkt sich in die ihn umgebende Natur.

Auswirkung: Durch das Wunder erscheint *Firuns Ring* (Seite 98) auf dem Finger des Geweihten, durch den er die Nähe von allen Lebewesen innerhalb von LkP*+10 Meilen spürt. Dadurch kann er den Weg zur nächsten Siedlung finden, Jagdwild aufspüren, Menschen verfolgen oder Orks jagen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

JAGDGLÜCK III / P+P / SPEZIELL

Herkunft: Firun (vor allem Bjaldorn, Riva und im Wintertempel zu Festum), Ifirn, Himmelswölfe

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft den Hl. Mikail an, ihn auf jagdbares Wild stoßen zu lassen.

Auswirkung: Das nächste für eine firungefähige Jagd geeignete Beutetier bewegt sich im Rahmen seines natürlichen Verhaltens auf den Geweihten zu, so wie sich dieser intuitiv in Richtung seiner Beute bewegt. In jedem Fall erhält der Geweihte Gelegenheit, eine Jagd einzuleiten und möglicherweise erfolgreich abzuschließen.

Auf **Grad IV** (P+PP) wird er zumindest zu einer kleineren Gruppe geeigneter Beutetiere gelenkt, auf **Grad V** (P+PPP) sind sogar ganze Herden zur Versorgung eines verhungerten Stammes aufspürbar.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

Anmerkung: Da diese Liturgie ein Eingeständnis des eigenen Scheiterns bedeutet, wird sie in der Regel nur angewandt, um anderen in Not zu helfen, wenn deren Überleben für Firuns Interessen ratsam erscheint. Auch ist es üblich, für jede Anwendung dieser Liturgie nach Norntal zu pilgern und einen der am 'Tag des Hirschen' verschossenen Pfeile zu stiften.

SCHNEESTURM / EISSTURM V / ZZ / SPEZIELL

Herkunft: Firun (Festum)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stimmt sich auf Firuns Härte ein, reckt die Arme zum Himmel und ruft den eisigen Atem des Gottes zu Hilfe.

Auswirkung: Um das Wirkungszentrum entsteht ein Schnee- oder Eissturm, der durch die eisige Firunkälte allen darin gefangenen Lebewesen pro SR 2W6 SP zufügt und so dicht ist, dass es Verfolgen unmöglich ist, dem Geweihten und seinen Gefährten nachzusetzen. Der Geweihte kann als Wirkungszentrum nur einen Ort bestimmen, den er sehen kann.

Wirkungsdauer: Die Wirkungsdauer hängt vor allem von den natürlichen Wetterbedingungen ab: In Schnee und Eis hält der Sturm bis zu LkP* Stunden an, in völlig unpassenden Klimazonen (Regenwald, Wüste) ist er schon nach LkP* SR wieder vorüber.

SICHERE WANDERUNG IM SCHNEE II / P(G) / SPEZIELL

Herkunft: Firun und Ifirn-Kult, Himmelswölfe

Reichweite: Berührung / Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte reibt die bloßen Füße des Wanderers mit Schnee ein.

Auswirkung: Lebewesen, die unter dem Schutz dieser Liturgie stehen, können auch im tiefsten Schnee und Eis laufen, als ob sie festen Boden unter den Füßen hätten. Die Liturgie kann auch auf den Geweihten selbst angewendet werden.

Grad III: Die Liturgie ermöglicht es dem Geweihten, selbst hauchdünne Eisflächen so zu passieren, als wären sie feste Brücken. Er kann Gletscherwände und Eiszapfen hochklettern, als ob sie rauer Stein oder Bäume wären (wenn er gut genug klettern kann).

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

TROPHÄE ERHALTEN II / P / SPEZIELL

Herkunft: Firun, Ifirn

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein Gebet und schlägt einen Schutzbereich über den zu konservierenden Gegenstand.

Auswirkung: Mittels dieses Gebetes kann der Geweihte eine Trophäe frisch halten, damit er genug Zeit erhält, das Beutestück fachgerecht weiterzuverarbeiten.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

WEISUNG DES HIMMELS

I / G / SPEZIELL

Herkunft: Firun, Ifirn, Himmelswölfe, Praios, Efferd, Aves, Swafnir

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte füllt die Handflächen mit Erde, Schnee oder Wasser und berührt damit die Stirn und die geschlossenen Augen.

Auswirkung: Der Geweihte erhält auch ohne Sterne oder Sonnenstand ein untrügliches Gefühl für eine Himmelsrichtung. Praios-Geweihte erkennen mit dieser Liturgie Süden, Efferd-Geweihte Westen, die Aves-Priester Osten.

Wirkungsdauer: LkP* SR

WINTERSCHLAF IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Firun und Ifirn (besonders Farlorn, Leskari, Festumer Wintertempel), Himmelswölfe

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein Gebet und streicht mit der Hand über die geschlossenen Augen des zu Schützenden.

Auswirkung: Durch das Gebet wird der Geweihte oder eine Person nach Wahl in eine Art Winterschlaf versetzt, in dem der Schlafende keine Nahrungsmittel und keine Atemluft benötigt und durch natürliche Temperaturschwankungen nicht beeinflusst wird, er übersteht also auch extreme winterliche (nicht aber *niederhölische*) Kälte ohne schädliche Folgen. Der Schläfer regeneriert verlangsamt

AsP und LeP (je eine Woche Winterschlaf zählen als eine erholsame Nachtruhe), zudem wird die Wirkung von Krankheiten und Giften für diese Zeit unterbrochen. Die Wirkungsdauer muss im Vorfeld festgelegt und kann nicht vorzeitig verkürzt werden. Wenn jemand einen Winterschläfer attackiert, erwacht dieser. Die Liturgie wirkt auch auf den Geweihten selbst.

Wirkungsdauer: maximal LkP* Monate

ZUFLUCHT FINDEN II / G / SPEZIELL

Herkunft: Firun und Ifirn, Travia (Lowangen, Trallop, Travingen), Aves, Himmelswölfe

Reichweite: Selbst, die Zuflucht darf in der Entfernung fern liegen

Ritualdauer: Gebet, der Weg kann noch einmal bis zu 6 SR in Anspruch nehmen.

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester benetzt seine Augen und Schläfen mit Schnee, Eis oder Wasser.

Auswirkung: Der Geweihte findet zum nächsten sicheren Lagerplatz oder Zufluchtsort, z.B. zu einer schlichten, ausreichend großen Fels-, Eis- oder Schneehöhle, in der es windstill und wettergeschützt ist.

Wirkungsdauer: bis die Zuflucht gefunden ist, maximal aber LkP* Stunden.

DIE LITURGIE DER KIRCHE DER TSA

AURA DES REGENBOGENS

III / Z / SPEZIELL

Herkunft: Tsa

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (4)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet die Göttin im Licht des Regenbogens (z.B. durch ein Prisma) um Frieden und Schutz vor Unheiligem für ihre Schöpfung.

Auswirkung: Die Geweihte ist umgeben von den flimmernden Farben des Regenbogens, die die Friedfertigen vor Übergriffen jeglicher Art schützen. Die Aura hält nicht nur die meisten Gegner von Angriffen ab (*Selbstbeherrschungs-Probe* +LkP* +5 erforderlich), sondern verwirrt eventuelle Angreifer auch so sehr, dass sie nicht recht zu treffen vermögen (AT um LkP*/2 Punkte erschwert, Fernkampf-Erschweris +LkP*). Die gemeinsame Friedfertigkeit der Schutzsuchenden stärkt die Aura um 1–3 Punkte (nach Maßgabe des Spielleiters), bei Streitereien oder Aggressionen innerhalb der Zone wird der Schutz um 1–3 Punkte geschwächt.

Bei Attacken innerhalb der Aura oder aus ihr heraus erlischt der Schutz ganz (dies gilt nicht für die Attacken von unheiligen Wesen, sondern nur für Lebewesen). Für unheilige Wesen (Dämonen, Chimären, Golems, Untote, nach Meisterentscheid auch andere) gilt das Gebiet um die Aura herum, als *zweifach geweihter Boden*.

Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden

EIDECHSENHAUT

III / P(G) / SPEZIELL

Herkunft: Tsa, Zsahh

Reichweite: Berührung / selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte streicht sich oder der Nutznießerin der Liturgie zerstoßene Asche von Eidechsenhaut (natürlich nicht vom lebenden Tier gewonnen) über den Leib und bittet um eine schützende Haut.

Auswirkung: Die Haut der Betroffenen überzieht sich mit einer dicken Eidechsenhaut, die einen Rüstungsschutz von LkP*/2

Punkten verleiht. Nach Ablauf der Wirkung jedoch häutet sich die Gesegnete (GE und FF sinken um LkP*/2) und ist in dieser Zeit zu kaum einer Bewegung in der Lage.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden, dann setzt die LkP* SR dauernde Häutung ein.

ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

FLAGGE DES REGENBOGENS

III / G+PPP / SPEZIELL

Herkunft: Tsa (Nostris und Andergast), Zsahh (statt Flagge eine Opaldruse)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: kurze Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte segnet die Friedensflagge (eine Flagge in den Farben des Regenbogens, häufig auch mit einer Eidechse versehen), indem sie Blumensamen über sie streut, die Göttin preist und für die Krieg führenden Parteien um einen Neuanfang bittet.

Auswirkungen: Im Zeichen dieser Flagge muss sämtlichen Kämpfenden im Sichtbereich eine *Selbstbeherrschungs-Probe* +LkP* +5 gelingen, um weiterzukämpfen, die Parlamentärin ist durch Tsas Segen gegen Angriffe vollständig geschützt (sofern sie selbst nicht aggressiv vorgeht).

Wird trotz der Flagge weitergekämpft, erhalten die Angreifer eine Erschweris von LkP*/2 Punkten auf Attacke bzw. LkP* auf Fernkampfangriffe.

Wird eine (Friedens-)Verhandlung durch die Flagge geschützt, sind zusätzlich dämonische Einflüsterungen zum Stören der Verhandlungen ausgeschlossen; wer das Einvernehmen der Verhandlungen durch einen Angriff oder Verrat bricht, gilt als *Eidbrecher* (siehe 254), wer gar die Flagge allein mit dem Ziel unter die Feinde trägt, sie zu hintergehen oder anzugreifen, wird als *Frevlers* gezeichnet (siehe Seite 257).

Wirkungsdauer: LkP* SR

GLEICHKLANG DES GEISTES

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 276.

HAUT DES CHAMÄLEONS

III / G / SPEZIELL

Entspricht dem VERBORGEN WIE DER NEUMOND (Seite 276).

KÄLBCHENSEGEN

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 277.

KIRSCHBLÜTENREGEN

II / Z / SPEZIELL

Herkunft: Tsa

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (4)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte pfeift ein Lied.

Auswirkung: Aus dem Nichts regnen unzählige Kirschblüten hinab und versperren in der Zone den Blick auf die Geweihte. Fernkampfangriffe gegen die Geweihte sind um LkP*/2+5, Nahkampf-Attacken um LkP*/2 erschwert.

Wirkungsdauer: Solange die Geweihte pfeift, maximal jedoch LkP* x10 KR

RAHJAS FREIHEIT

IV / P / SPEZIELL

Siehe Seite 281.

TIEREMPATHIE

II / G + P / SPEZIELL

Siehe Seite 284f.

TSAS EWIGE JUGEND

VI / P / SPEZIELL

Herkunft: Tsa, Zsahh

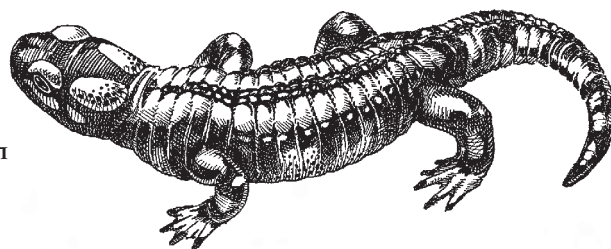
Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie (meist Sonnenauf- bis -untergang)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte schneidet der Auserwählten die Haare, schrubbt die Haut mit harten Bürsten und Asche und salbt sie schließlich am ganzen Leib mit Kirschblütenöl. Währenddessen betet sie zur Göttin und bittet sie, dass sie diese Auserwählte mit ihrer wunderbaren Gabe der ewigen Jugend beschenken möge. Die Liturgie muss bei Sonnenaufgang beginnen.

Auswirkung: Der Empfänger dieses Segens wird seine normale Lebensspanne in scheinbarer äußerlicher Jugend vollenden. Zu diesem Zweck wird er sich zukünftig alle sechs Monate für zwei Wochen wie eine Eidechse häuten. Während dieser Zeit sind durch das ständige Jucken seine Werte für KL, GE und CH um je 3 Punkte verringert (und Menschen haben während dieser Zeit ein *Widerwärtiges Aussehen*). Nach jeder Häutung entspricht sein Äußeres einem glatthäutigen Achtzehnjährigen. Andererseits muss der Gesegnete streng nach den Prinzipien der Göttin leben, da schon ein kleiner Verstoß gegen Tsas Auflagen (siehe Seite 107) ihn um alle positiven Auswirkungen des Segens bringt. Diese Liturgie ist üblicherweise Tsa-Geweihten vorbehalten und wird nur an ausgesprochen göttigsegneten Außenstehenden vollzogen.

Wirkungsdauer: siehe Auswirkungen



TSAS HEILIGES LEBENS GESCHENK V / P / SPEZIELL

Herkunft: Tsa (Punin), Peraine (Zorgan)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte badet die zu Heilende 6 Tage hintereinander zu jedem Morgengrauen in mit Kirschblütenöl versetztem Wasser und reinigt sie geistig. Beim ersten Mondschein legt die Geweihte das Prisma über das Herz der Empfängerin. Dann bittet sie ihre Göttin, dass sie dem Opfer zurückgeben möge, was ihr von finsternen Mächten gestohlen wurde. Peraine-Geweihte weihen frisch gepresstes Weizenkeimöl und versuchen, es mit den passenden Kräften aufzuladen (das Ziel der Liturgie muss vor der Göttin gerechtfertigt werden). Dann wird die Erkrankte, die sich über die gesamte Dauer der Liturgie im Tempel aufhalten muss, an sechs weiteren Tagen mit dem heiligen Öl gesalbt.

Auswirkung: Die Betroffene erhält Sikaryan im Werte von LkP*+15 Punkten zurück, höchstens aber so viel, wie sie verloren hat. Auf Vampire (oder andere Wesen ohne eigenes Sikaryan) wirkt diese Liturgie nicht.

Wirkungsdauer: augenblicklich

TSAS LEBENS SCHUTZ IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Tsa (Khunchom), Zsahh

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht, wobei die Todesgefahr ab Beginn der Liturgie gebannt ist.

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft im Gebet das *Eidechsenauge* aus Khunchom herbei (Seite 105) und legt es der Sterbenden auf die Zunge. Dann streicht sie mit ihren Händen über den Körper der Verletzten oder Kranken, erklärt ihr, dass ihre Zeit noch nicht gekommen ist, und befiehlt ihr, nicht aufzugeben.

Auswirkung: Unter der Einwirkung dieser Liturgie wird eine Sterbende ins Leben zurückgeholt, egal ob sie an einer Vergiftung, Krankheit oder an Verletzungen leidet, und so weit geheilt (auf 1 LeP), dass die natürliche Heilung einsetzen kann. Selbstverständlich kann der Meister entscheiden, dass der Tod der Betroffenen vorherbestimmt ist, so dass selbst dieses Ritualgebet nichts mehr bewirkt. Meist widmen sich die solcher Art Geretteten der Göttin Tsa mit voller Hingabe.

Wirkungsdauer: augenblicklich

TSAS SEGENSREICHER PEVANFANG II / Z / SPEZIELL

Herkunft: Tsa, Ingerimm und Gravesch (SIMIAS KELCH)

Reichweite: irrelevant

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hebt das Prisma, lässt es im Sonnenlicht funkeln

und bittet darum, dass das Auge der Göttin wohlwollend auf dem Neubeginn, sei es einer Stadtgründung, einem Reiseantritt, dem Beginn einer Handwerksarbeit oder einer Queste, ruhen mögen. Wenn kein Sonnenlicht zu sehen ist, genügt als Ersatz auch anderes helles Licht.

Auswirkung: Diese Liturgie ruft für LkP* SR Tsa's Regenbogen herbei, der über der Neuschöpfung leuchtet und alle Beteiligten mit Mut und Zuversicht erfüllt: Handwerkliche Proben (z.B. Zimmermann, Steinmetz) sind um LkP*/2+5 und solche auf Mut (wenn sie mit der Durchführung des gesegneten Projektes zu tun haben) um LkP*/2 erleichtert. Ingerimm-Priester segnen mit dieser Liturgie z.B. Bauvorhaben wie längere Handwerksprojekte oder Stollenbau.

Wirkungsdauer: LkP* Tage, höchstens bis Beendigung des Entstehungsprozesses

TSAS WUNDERBARE ERNEUERUNG V / P / SPEZIELL

Herkunft: Tsa, Zsahh

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte salbt den Stumpf einer Gliedmaße mit Pflanzenkernöl, schreibt mit Asche und Pflanzensaft die Zeichen der Göttin darauf und beschreibt in ihren Worten, wie die gesunde Gliedmaße aussehen soll. Dies wiederholt sie so lange, bis die Gliedmaße nachgewachsen ist.

Auswirkung: In der ersten Nacht beginnt das fehlende Körperteil nachzuwachsen, und zwar beginnend mit einer sehr kindlichen Form, die dann allmählich (binnen des Lebensalters des Gesegneten in Tagen) heranreift. Die Spielleiterin entscheidet dabei, zu welchen Aufgaben das Körperteil wann in der Lage ist. Es ist nicht möglich, mit dieser Liturgie Körperteile entstehen zu lassen oder zu verändern, die so nicht zur Natur der Patientin gehören.

Wirkungsdauer: augenblicklich

TSAS WUNDERBARE FRUCHTBARKEIT IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Tsa (an wechselnden Orten), Zsahh, Himmelswölfe (ohne die Kreide und Affinität zu Tsa)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft mit einer lebenspreisenden Andacht die Kreide der Tsa herbei und zeichnet der oder dem Gesegneten heilige Zeichen auf den Bauch. Dann preist sie den Kinderreichtum in Liedern und Tänzen.

Auswirkung: Die Liturgie bewirkt besondere Zeugungskraft bei Männern und männlichen Tieren, Fruchtbarkeit bei Frauen und weiblichen Tieren. Mittels dieser Segnung ist es

auch Frauen in fortgeschrittenem Alter möglich, gesunde Kinder zu gebären. Die so empfangenen menschlichen wie tierischen Sprösslinge zeichnen sich durch Friedfertigkeit, Lebensfreude oder einen revolutionären Geist aus und besitzen eine Affinität zur Göttin Tsa.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

WUNDERBARE BLÜTENPRACHT I / Z / SPEZIELL

Herkunft: Tsa

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: ein Lied (Die Wirkung beginnt mit Erblühen der ersten Blume.)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte lässt das Regenbogenlicht durch ihr Prisma auf den Boden fallen. Dabei singt sie ein Lied über die Schönheit des Frühlings und seine Blüten.

Auswirkung: Während des Liedes erblühen auf dem vom Prisma beleuchteten Boden (LkP*/2 Schritt Radius) pro Strophe LkP*/2 Frühlingsblumen, die jedoch nach Ende des Liedes ganz normal vom Klima und anderen Umweltbedingungen betroffen werden. Während des Liedes gilt der Boden als *einfach geweiht* und ermöglicht die Anwendung von Gewalt nur bei einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe+LkP*/2; eventueller Jähzorn sinkt um LkP*/2 Punkte.

Wirkungsdauer: LkP* KR nach Ende des Liedes endet die Heiligkeit des Bodens.

WUNDSEGEN II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

DIE LITURGIE DER KIRCHE DES PHEX

AUGE DES HÄNDLERS II / Z / SPEZIELL

Herkunft: Phex (Festum, Khunchom), Nandus

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet zu Phex, während er den Raum und die darin enthaltenen Waren flüchtig untersucht.

Auswirkung: Die Liturgie erlaubt es dem Geweihten, eine 'Inventur' vorzunehmen, d.h. zu bestimmen, wo und wie viele Gegenstände oder Personen einer Sorte (Kisten, Bücher, Menschen, Orks) in einem bestimmten Raum aufbewahrt werden bzw. sich aufhalten. Er erfährt jedoch nichts über den Inhalt verschlossener Behälter und entdeckt keine Geheimverstecke und ihren Inhalt. Die Genauigkeit der Inventur hängt von den LkP* ab: bis 6 LkP* eher flüchtig und grob kategorisiert, bei mehr als 12 LkP* detailliert gegliedert und sorgfältig gezählt.

Wirkungsdauer: augenblicklich

AugE DES MONDES

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein kurzes Gebet und salbt seine Augen mit Mondstaub.

Auswirkung: Der Geweihte erwirbt die Fähigkeit, in der Dunkelheit zu sehen, als ob es heller Tag wäre.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal bis zum Sonnenaufgang

AURA DER FORM

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 269.

BUCHPRÜFUNG

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Phex (Grangor), Hesinde und Nandus (HESINDES FINGERZEIG, Kuslik)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht bis Zeremonie (je nach Dicke des Buches)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte streicht mit den Händen über das zu untersuchende Buch und richtet seine Bitten um Wissen an Nandus.

Auswirkung: Die Liturgie ermöglicht es einem Geweihten, die für ihn interessanten Stellen in einem Buch aufzuspüren. Eigentlich geschaffen, um Geschäftsbücher zu kontrollieren, lässt sich das Mirakel auch auf 'wissenschaftliche', kirchliche oder magische Texte anwenden, allerdings muss er, je nach Komplexität des Inhalts, in einem passenden Wissenstalent einen entsprechenden Talentwert aufweisen (in der Regel mindestens

7, evtl. auch höher), um sie verstehen zu können.

Wirkungsdauer: augenblicklich

ENTZUG VON PANDUS' GABEN

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 284.

GRAVES SIEGEL

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Phex (Al'Anfa), Hesinde (Festum, Andergast, Salza), Nandus (Fasar)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte lässt graues Siegelwachs auf einen Bogen Pergament, ein Blatt Papier oder einen ähnlich großen beschriebenen Gegenstand tropfen und ruft seinen Gott an. Dann drückt er den Daumen in das Wachs.

Auswirkung: Im Siegelwachs erscheint ein Fuchskopf, und fortan ist das Schriftstück nur noch für einen einzelnen, vom Geweihten bestimmten Empfänger lesbar. Von autorisierten Personen kann die Botschaft ohne

Mühe gelesen werden (zumindest wenn sie die entsprechende Schrift überhaupt kennen). Vor nicht autorisierten Personen ist der Text auf harmlose Art verborgen: Möglicherweise ist das Pergament durch Tintenflecke, Risse, Gilbflecke und Kritzelschrift unlesbar, es erscheint in einer vollkommen unverständlichen Sprache oder als kryptische Zeichen, wirkt einfach vollkommen belanglos oder die Seite erscheint leer. Möglicherweise umfängt sogar Nebel die Erinnerung an das Dokument. In jedem Fall kann das Schriftstück auch durch gelungene *Sinnenschärfe-* und *Kryptographie*-Proben entziffert werden, wobei der Anwender insgesamt LkP*+5 Punkte Erschwernis auf die Proben verteilen kann.

Durch die Anwendung des XENOGRAPHUS ist die Botschaft nicht zu entschlüsseln. Die Geweihten der Hesinde und des Nandus verwenden kein Siegelwachs, ein durch sie versiegelter Text erscheint in fremdartigen Zeichen.

Eine komplexere Variante (**Grad IV**) erlaubt es, einen ganzen Personenkreis als autorisiert zu bestimmen.

Wirkungsdauer: permanent

HÄNDLERSEGEN

II / P+P / SPEZIELL

Variante des EIDSEGENS (Seite 251).

LVG UND TRUG

III / G / SPEZIELL

Entspricht dem UNVERSTELLTEN BLICK (Seite 270).

MONDSILBERZUPPE

III / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex (Khunchom), Aves (Fasar)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schickt ein kurzes Gebet zu Phex.

Auswirkung: Während der Wirkungsdauer umgibt den Geweihten eine Aura der Vertrauenswürdigkeit, die ihm einerseits einen Bonus im Talent *Überreden* von LkP*+5 Punkten verleiht, andererseits den Gesprächspartnern eventuelle Klugheits-Proben um LkP*/2 erschwert. Für allzu plumpe Lügen sollte der Meister jedoch Erleichterungen auf *Menschenkenntnis*- bzw. Klugheits-Proben zugestehen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

PANDUS' SCHRIFTKENNTNIS

III / G / SPEZIELL

Entspricht dem SCHRIFTTUM FERNER LANDE (Seite 270).

PHEXENS AUGENZWINKERN

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Phex (Punin)

Reichweite: Sicht (maximal 7 Schritt)

Ritualdauer: Stoßgebet (5)

Symbole, Gesten, Gebete: Ein Augenzwinkern, begleitet von einem verschmitzten Lächeln

Auswirkung: Der so Angeblinzelte kann sich meist partout nicht mehr an das Gesicht des Geweihten erinnern (Klugheits-Probe+LkP*+5). Auch unter magischer Befragung wird er höchstens so etwas wie "so ein netter junger Mann" von sich geben können. Die ganze Liturgie ist natürlich zwecklos, wenn das Gegenüber die (echte) Identität des Geweihten kennt. Auch ist es nach Anwendung der Liturgie dringend anzuraten, sich schnell aus dem Staub zu machen.

Wirkungsdauer: augenblicklich

PHEXENS ELSTERFLUG

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Phex

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte umschließt oder berührt das Objekt der Begierde, das maximal einen Stein wiegen darf, und empfiehlt es Phex an.

Auswirkung: Durch die Berührung wird das Objekt von Phex entrückt und an den Himmel gesetzt. Dort verbleibt es für längstens ein Jahr und einen Tag. Dann mag es auf wunderbare Weise als Sternschnuppe zum Geweihten zurückkehren, als Belohnung für eine Queste winken oder auch bei Phex verbleiben (Meisterentscheid). Magische Gegenstände erschweren die Mirakelprobe um ihre permanent gebundenen Astralpunkte, geweihte Gegenstände um die darin gebundenen Karmapunkte, dem Praios geweihte Objekte sogar um das Doppelte.

Wirkungsdauer: LkP* Monate

PHEXENS KUNSTVERSTAND

II / P / SPEZIELL

Entspricht dem BLICK FÜR DAS HANDWERK (Seite 278).

PHEXENS MEISTERSCHLÜSSEL

V / P / SPEZIELL

Herkunft: Phex (geheim)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt Phex die Gründe dar, warum er das Schloss nicht selbst öffnen kann, verhandelt über die Teilung des möglichen Gewinns (oder davon unabhängig über eine angemessene Entlohnung) und spricht den rituellen Namen des Schlüssels aus.

Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte den *Mondsilberschlüssel* erscheinen lassen (Seite 111), mit dem er alle mechanischen und die meisten magischen Schlösser öffnen kann (wenn LkP*+15 die ZfP* des Zauberers auf 0 senken, siehe dazu **Liturgien gegen Zauber** auf Seite 249).

Wirkungsdauer: augenblicklich

PHEXENS PEBELLEIB IV / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex (geheim)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Andacht (je nach Dauer der Verhandlung mit Phex)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte versenkt sich in ein tranceartiges Gebet und verhandelt mit Phex.

Auswirkung: Durch diese Liturgie werden der Körper und die Ausrüstung des Geweihten zu Nebel, so dass er unverletzlich ist, durch schmalste Ritzen passt und sich vom Wind fortreiben lassen kann (ein Sturm kann den Nebel nicht auflösen, wohl aber weit fort wehen). Um die Richtung zu bestimmen, ist eine *Orientierungs*-Probe vonnöten.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden. Die Wirkung kann auf Wunsch vorzeitig beendet werden.

PHEXENS SCHATTEN V / ZZ / SPEZIELL

Herkunft: Phex (geheim)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Stoßgebet (15)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte besinnt sich auf das Wesen des Phex, spricht ein stummes Gebet und legt einen grauen Seidenschleier über seine Hände. Gleichzeitig gelobt er eine Queste im Dienste seines Herrn.

Auswirkung: Der Geweihte ruft *Phexens Schattenraum* herbei (Seite 111), der einen Bereich nach Wahl des Priesters in Schatten oder Nebel einhüllt und tarnt (und sich auch nach Wunsch bewegt). Der Nebel erweckt keinerlei Aufsehen, egal wo er erscheint (auch im Kaiserpalast zu Vinsalt nicht), ja, die wenigsten erinnern sich überhaupt daran, ihn wahrgenommen zu haben. Schatten oder Nebel täuschen auch Paktierer und Dämonen (auch Tasfarels), deren Hörner bzw. Kreise der Verdammnis weniger betragen als der Grad dieser Liturgie. Man kann sich jedoch mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +LkP*+15) dagegen zu wehren versuchen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

PHEXENS STERNENWURF IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Phex (geheim)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (4)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet und hält die Hände an die Stirn.

Auswirkung: Diese Liturgie lässt einen der Wurfsterne des Phex erscheinen (Seite 111). Der Wurfstern trifft immer, verursacht 2W20 TP und wirkt verletzend gegen Dämonen und Paktierer aus dem Gefolge Tasfarels.

Wirkungsdauer: augenblicklich, nach dem Wurf verschwindet der Stern wieder; wird er nicht geworfen, verbleibt er maximal LkP*+10 KR.

PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG II / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex, Aves, Hesinde, Nandus

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte richtet ein Gebet an Phex und Nandus.

Auswirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, jegliche Fremdsprache zu sprechen und zu verstehen, als ob er ihre Grundlagen (grobe Grammatik, Basiswortschatz) erlernt hätte (der Talentwert in *Sprachen Kennen* der gewünschten Sprache entspricht LkP*/2+5 Punkte). Nach der Wirkungsdauer verfliegt das Wissen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

SCHATTENPLARVE VI / P / SPEZIELL

Herkunft: Phex (sehr geheim, nur einer Handvoll Priestern bekannt)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus von neun Tagen

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte fertigt eine Maske aus grauer Seide, Mondsilber, Türkisen und beliebigen anderen Materialien, weilt sie in einer langen Zeremonie mit Mondstaub und salbt sie mit Blauhimmelsternöl.

Auswirkung: Die bei diesem Ritual geschaffene Maske verleiht dem Träger, sobald sie aufgesetzt wird, das Äußere einer beliebigen Person (die dem Maskenträger nur mit Namen oder vom Ruf bekannt sein muss) mit gewünschter Kleidung. Die Täuschung ist vollständig und kann mit magischen Mitteln nicht durchschaut werden (mit einem LICHT DES HERRN Praios oder LUG UND TRUG, jeweils so gewirkt als wären sie Grad VI, dagegen schon). Seltsamerweise entwickeln die meisten Masken auf die Dauer einen merkwürdigen Einfluss auf den Träger. (Jeder Träger erwirbt pro Stunde, die die Maske getragen wird, Entrückung im Wert der darin gebundenen 3 pKaP, nähert sich also dem phexischen Verhaltensideal. Wie sich das äußert, sei dem Spielleiter überlassen.)

Wirkungsdauer: permanent

STERNE FUNKELN IMMERFORT I / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex, Hesinde, Aves, Nandus, Swafnir, Tairach

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte betet stumm zum Auge des Phex und wischt sich mit der Hand über die Augen.

Auswirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte selbst durch dichteste Wolken hindurch den Stand der Sterne völlig klar erkennen, sei es zum *Prophezeien* oder zur *Orientierung*.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

STERNENGLANZ II / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte segnet das Objekt mit Mondstaub und empfiehlt es seinem Herrn an.

Auswirkung: Ein mit Sternenglanz gesegnetes Objekt erscheint neuer, prächtiger oder auch wertvoller – eine Wirkung, gegen die man sich (bei berechtigtem Misstrauen) mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +LkP*/2+5 wehren kann.

Wirkungsdauer: LkP* SR

STERNENSPUR II / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex, Aves, Nandus

Reichweite: Selbst / Berührung des zu markierenden Objekts

Ritualdauer: Stoßgebet (6)

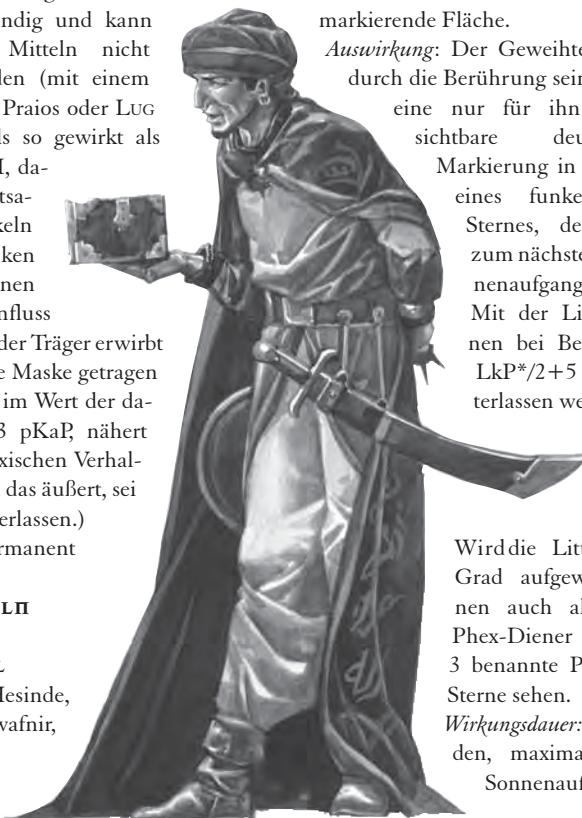
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet an Aves und streicht dann mit der Hand über die zu markierende Fläche.

Auswirkung: Der Geweihte hinterlässt durch die Berührung seiner Hand

eine nur für ihn selbst sichtbare deutliche Markierung in Form eines funkelnden Sternes, der bis zum nächsten Sonnenaufgang leuchtet. Mit der Liturgie können bei Bedarf bis zu LkP*/2+5 Sterne hinterlassen werden.

Wird die Liturgie einen Grad aufgewertet, können auch alle anderen Phex-Diener und bis zu 3 benannte Personen die Sterne sehen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden, maximal bis zum Sonnenaufgang



STERPENSTAUB

II / G ODER P / SPEZIELL

Herkunft: Phex (Lowangen)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte streut eine Handvoll Mondstaub über sich oder wirft ihn unter Anrufung Phexens in Richtung seiner Verfolger.

Auswirkung: Der Geweihte kann sich selbst mit blitzendem, wirbelndem Sternestaub umgeben und es dadurch den Angreifern schwerer machen, ihn zu attackieren (AT sind um LkP*/2+5 erschwert, FK-Proben sogar um LkP*+5)

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

VERBORGEN WIE DER ПЕУМОНД

III / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex (geheim), Tsa

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (8)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet zu Phex und verhüllt sich wie das Madamal. Eine Tsa-Geweihte badet kurz in Regenbogenlicht (z.B. in dem des Prismas). Dabei betet sie stumm um eine sichere Tarnung.

Auswirkung: Während der Wirkungsdauer passt sich der Geweihte perfekt seiner Umgebung an, so dass er für normale Verfolger nicht bemerkbar ist. Dies kann so aussehen, dass er unter vielen unscheinbaren Personen nicht auffällt oder aber bei menschenleeren Orten perfekt mit seiner Umgebung verschmilzt. *Sinnenschärfe*-Proben von Wachen oder aufmerksamen Beobachtern sind um LkP*+5 Punkte erschwert. Eine Tsa-Geweihte passt sich, ihre Kleidung und sämtliche Ausrüstungsgegenstände wie ein Chamäleon perfekt an die Umgebungsfarbe an.

Wirkungsdauer: LkP* SR

WEG DES FUCHSES

I / G / SPEZIELL

Herkunft: Phex, Aves

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spricht ein kurzes stummes Gebet und stellt sich eine freie Straße vor.

Auswirkung: Der Geweihte kann sich auf jedem Weg wie auf einer guten Reichsstraße bewegen, da ihn keine Hindernisse aufhalten. Sowohl auf schlammigen Pisten in der Wildnis wie auch im dichtesten Gedränge einer städtischen Gasse kann er so schnell laufen, wie es seine körperliche Geschwindigkeit und Ausdauer zulässt.

Der Weg muss aber prinzipiell passierbar sein – regelrechte Wegsperrern müssen immer noch überwunden oder umgangen werden, und in der völlig weglosen Wildnis ist das Ritual ungeeignet. Technisch sinkt die

Geschwindigkeit des Geweihten auch auf schlechten Wegen nicht.

Wirkungsdauer: LkP* SR

DIE LITURGIE DER KIRCHE DER PERAINE

ANRUFUNG DER ERDKRAFT

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte kniet neben der Verwundeten nieder, legt ihr eine Hand auf die linke Brust, die andere auf den Boden und rezitiert die Worte: "Möge die Kraft der Göttin dich durchströmen."

Auswirkung: Die Kranke (nur willige Personen) fällt in einen Heilschlaf, aus dem sie nur durch tödliche Angriffe, Ohrfeigen etc. (mindestens 1 SP) aufgeweckt werden kann. Wenn der Schlaf ungestört bleibt, hat sie am Ende für jede geschlafene Stunde 2 LeP, 1 AsP und 4 Punkte Überanstrengung bzw. 8 Punkte Erschöpfung regeneriert.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

DREIFACHER SAATSEGEN

III / ZZ / SPEZIELL

Herkunft: Peraine, Himmelswölfe (GRISPEL' ACKERSEGEN)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte streut mit der Geste des Sämanns eine Handvoll trockenen Ackerboden über die Saat, wobei sie in innigem Gebet den Beistand der Göttin herabfleht. Dies geschieht dreimal hintereinander.

Auswirkung: Die Saat keimt in normalem Ackerboden zuverlässig zu gesunden, widerstandsfähigen Sprösslingen, unabhängig davon, ob es regnet, hagelt oder schneit. Auch vor Überschwemmungen und Stürmen ist die Saat geschützt.

Vom Sprösslingsstadium an ist die Saat aber sich selbst überlassen. Die Wirkung von schädigenden Zaubern (z.B. der Hexenfluch *Kornfäule*) oder Dämonenkräften wird um LkP*+5 reduziert.

Wirkungsdauer: permanent, schützt jedoch nicht vor äußeren Einflüssen höherer Mächte.

FÜNFTE LOBPREISUNG DES FRÜHLINGS

V / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine (nördliches Aventurien), Himmelswölfe

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: An zwölf aufeinander folgenden Tagen muss sich die Kranke in schwarzen Moorschlamm betten und dabei

Lobpreisungen Peraines rezitieren, die ihr von der Geweihten vorgesprochen werden.

Auswirkung: Binnen dieser zwölf Tage gehen die Gebrechen auf das Maß eines rüstigen Gleichaltrigen zurück und sämtliche durch dämonische Mächte, Krankheiten oder Verletzungen verlorenen LeP (sowie bis zu LkP*/2 permanent verlorene LeP) werden regeneriert.

Wirkungsdauer: augenblicklich

FÜRBITTEN DES HEILIGEN ТHERBÔП

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: An drei aufeinander folgenden Tagen führt die Geweihte ein eingehendes Gespräch mit dem Kranken, um ihn dem göttlichen Beistand anzupfehlen. Dabei sind nicht nur die Frevel wichtig, von denen der Kranke gereinigt werden muss oder die er zumindest bereuen und für die er Bußtaten geloben muss, sondern auch alle der Göttin gefälligen Lebensziele, die nur von einem Gesunden verwirklicht werden könnten. Abschließend folgt ein Bad in gereinigtem Wasser.

Auswirkung: Die Mirakelprobe ist zusätzlich um die Stufe der Krankheit erschwert. Gelingt sie, tritt binnen einer Woche die vollständige Genesung von jeglicher herkömmlichen Krankheit ein. Auswirkungen magischer Flüche (z.B. krankheitsähnliche Auswirkungen von Hexenflüchen oder Druidenritualen) werden aufgehoben, wenn deren ZfP*/RkP* durch die LkP*+5 unter Null gesenkt werden (siehe *Liturgien gegen Zauberei* auf Seite 249).

Wirkungsdauer: augenblicklich

GLEICHKLANG DES GEISTES

I / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine, Rahja, Tsa, Efferd

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte formt mit gespreizten Fingern eine Schale um den Kopf ihres Gegenübers, ohne ihn zu berühren. (Rahja-Geweihte zelebrieren diese Liturgie meist mit einem Kuss.)

Auswirkung: Die Geweihte erhält einen momentanen Eindruck von den Gefühlen ihres Gegenübers.

Wirkungsdauer: LkP* KR

GROßE SEELENWASCHUNG

III / P / ALLGEMEIN

Entspricht dem EXORISMUS (Seite 255).

GROßER GIFTBAП

III / P / SPEZIELL

Entspricht dem GROSSEN SPEISESEGEN (Seite 264f.).

HEILIGE SALBUNG DER PERAINE V / P / SPEZIELL

Entspricht TSAS HEILIGEM LEBENSGESCHENK
(Seite 273).

KÄLBCHENSEGEN I / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine, Tsa, Himmelswölfe

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt dem neugeborenen Tier die Hand auf die Stirn, spricht ein Gebet und gibt dem Tier anschließend einen Namen.

Auswirkung: Das Neugeborene wird vor Krankheiten geschützt, während es aufwächst. Es ist immun gegen jede normale Krankheit. Der Segen kann trotz des Namens auf jegliche Art von Nutztier angewendet werden.

Wirkungsdauer: LkP* Wochen

KLEINER GIFTBAUP II / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte versenkt sich, bis sie die giftige Präsenz lokalisiert hat. Dann ritzt sie an der betreffenden Körperregion die Haut auf, saugt das Gift heraus und speit es als gelbgrüne Flüssigkeit wieder aus.

Auswirkung: Die Liturgie stoppt die Giftwirkung aller tierischen und pflanzlichen Gifte, deren Stufe kleiner oder gleich den LkP*/2+5 ist. Mit einer mächtigeren Variante (**Grad III**) können auch alchemistische und mineralische Gifte oder tierische und pflanzliche Gifte bis zu einer Stufe von LkP*+5 gestoppt werden.

Wirkungsdauer: augenblicklich

KRÄFTIGUNG DER SCHWACHEN UND VERSEHRTEN V / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine (Ilsur)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Die Patientin begibt sich mit der Geweihten in zehntägige Klausur, in der eine gründliche Reinigung von Körper und Seele durchgeführt wird, begleitet von mehrstündigem Rezitieren von Gebeten, langen Meditationen und abschließend einer Offenbarung des passenden Gelübdes.

Auswirkung: Permanente Verluste eines Eigenschaftswerts werden rückgängig gemacht. Um Verluste an mehreren Eigenschaftswerten aufzuheben, muss die Liturgie auf **Grad VI** aufgestuft werden. Ein Nachwachsen verlorener Gliedmaßen o.ä. ist allerdings nicht möglich.

Wirkungsdauer: augenblicklich

LOHN DER UNVERZAGTEN II / G / SPEZIELL

Herkunft: Peraine, Travia (selten)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte empfiehlt sich in innigem Gebet der Fürsprache des Hl. Kalman an und entblößt Füße und Arme zum Zeichen, dass sie sich nicht vor Ansteckung fürchtet

Auswirkung: KO-Proben gegen Krankheiten sind um LkP*/2+5 Punkte erleichtert.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

PARIPORS VERMÄCHTNIS III / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine (vor allem Gareten), Rahja, Himmelswölfe

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte lässt einen Achatsplitter über die Blätter pendeln und spricht die Worte: "Saug auf die Kraft – Ströme von Saft – Leben erwacht!"

Auswirkung: In der Hälfte der üblichen Wachstumszeit sprießt die Pflanze zu einem Musterexemplar ihrer Gattung heran. (Rahja-Priester segnen mit dieser Liturgie nur Weinranken und Rosenstöcke.)

Wirkungsdauer: permanent, die Pflanze muss jedoch gepflegt werden.

PERAINES PFLANZENESPÜR II / PP / SPEZIELL

Herkunft: Peraine

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft das *Digitabulum* der Peraine (siehe Seite 121) herbei.

Auswirkung: Die Geweihte erspürt mit dem Handschuh, ob eine Pflanze, die sie berührt, giftiger oder essbarer Natur ist.

Wirkungsdauer: LkP* KR

SEGEN DER HEILIGEN ΠΟΙΟΝΑ III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 268.

SEGEN DER HEILIGEN ΘΗΡΙΑ VI / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine (Honigen)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte ruft den *Honinger Tiegel* herbei (Seite 121f.) und entnimmt ihm Honig, während sie Peraine im Gebet dankt. Die Kranke, soweit ansprechbar, stimmt in das Gebet mit ein. Anschließend wird der Honig unter eine Speise gemischt oder in einem Getränk aufgelöst. Diese bzw. dieses wird der Kranken verabreicht.

Auswirkung: Innerhalb der nächsten Tage ge-

sundet die Kranke von ihrem Leiden. Sogar unheilbare Krankheiten können (nach Meisterentscheid) kuriert werden.

Wirkungsdauer: augenblicklich

SEGENSREICHES WASSER IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt einen geflochtenen Kranz aus Blumen, Ähren oder anderen Pflanzen auf den Boden oder Altar, versinkt in Gebete und spricht die Worte: "Geschenk der ewigen Mutter, Gefäß des Lebens, spende uns Deinen Segen! Ich rufe Dich herbei!"

Auswirkungen: Die Geweihte ruft den *Krug der Heiligen Lindegard* herbei. Er ist mit Wasser aus dem Heiligen Quellen Ilsurs gefüllt.

Dieses Wasser wirkt heilkräftig (dreimal 1W6 LeP oder dieselbe Menge Sikaryan), kann LkP*+10 Tagesrationen Trinkwasser ersetzen oder lässt – wird der Inhalt zur Bewässerung von Pflanzen verwendet – Nutzpflanzen wachsen: Binnen eines Tages bringt eine Nutzpflanze LkP*/2 nutzbare Anwendungen hervor – Blüten, Blätter oder Früchte auch vor der Zeit. Wasser, das mit diesem Krug geschöpft wird, erhält den *OBJEKTSEGEN*, zählt als einfach geweiht und kann für zahlreiche rituelle Handlungen eingesetzt werden.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN I / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine, Travia

Reichweite: Berührung / eine Mahlzeit für eine Person

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zerdrückt eine Zwiebel über dem Gericht und spricht: "Gütige Peraine, nährende Mutter! Segne dieses Mahl, auf dass es Leib und Seele stärke."

Auswirkung: Die Speise ist sehr sättigend, so dass man mit der Hälfte der üblichen Menge auskommt. Nach der Mahlzeit steigen MU und AU um je 1 Punkt, die GE sinkt um 1 Punkt.

Wirkungsdauer: augenblicklich / Die Veränderungen der Werte bleiben LkP* Stunden wirksam.

ΘΗΡΒΩΝS ERKENNTNIS I / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine

Reichweite: Sicht (maximal 1 Schritt Entfernung)

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte kniet vor dem Krankenlager und bittet Peraine und den Heiligen Therbôn um Hilfe.

Auswirkung: Proben zum Erkennen der

Krankheit, für die nötige Behandlung und die Kenntnis und Verarbeitung nötiger Heilkräuter sind um LkP*/2 Punkte erleichtert.
Wirkungsdauer: augenblicklich

WUNDSEGEN II / P / SPEZIELL

Herkunft: Peraine, Tsa, Zsahh

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zerreibt wilden Knoblauch zwischen den Händen und streicht mehrfach hintereinander behutsam über die Wunde, wobei sie die Worte murmelt: "Peraine, milde Helferin, füge zusammen, was entzweit."

Auswirkung: Die Wunde (oder auch mehrere Wunden) schließt sich, Wundbrand wird verhindert.

Grad III: Alle Wunden des Patienten werden geheilt; der Patient erhält zusätzlich noch LkP* + 5 LeP zurück.

Grad IV: Eine komplexere Variante kann auch abgetrennte Gliedmaßen wieder anfügen oder komplett zerstörte Organe regenerieren, solange die Verletzung noch frisch ist (maximal ein Tag alt). Alle regeltechnischen Wunden werden geheilt.

Wirkungsdauer: augenblicklich

DIE LITURGIEN DER KIRCHE DES INGERIMM

ALLMACHT DER LOHE

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Angbar, Zwerch), Gravesesh, Angrosch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte reibt ein Stück Zwergenkohle in den Handflächen, presst die Hände auf das Metall und murmelt: "Schmelze in Demut vor deinem Herrn, dem Himmelschmied!" Sobald es sich erwärmt, hält er die Fäuste darüber und stimmt eine innige Lobpreisung Ingerimms an.

Auswirkung: Das Metall wird so heiß, dass es geschmiedet werden kann.

Wirkungsdauer: LkP* SR, danach kühlt das Metall wieder auf normale Temperatur ab.

BLICK FÜR DAS HANDWERK

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Mittelreich und Liebliches Feld), Angrosch, Phex, Gravesesh

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte umfasst mit beiden Händen seine Gürtelschließe und spricht: "Dies ist ein Werk, das aus Feuer und Erz geschaffen wurde. Ingerimm, mein Herr, höre mich an und sage mir: Ist es Gold oder ist es Blei wert, was ich nun schauen

werde?" Dann untersucht er das Handwerksstück.

Auswirkung: Der Geweihte erhält für eine Probe LkP*/2 + 5 Punkte auf das Talent *Schätzen* oder ein anderes passendes Talent und bekommt damit Anhaltspunkte über die Güte und Echtheit handwerklicher Erzeugnisse: Statik eines Bauwerks, Echtheit von Münzen o.ä. Die Phex-Kirche nutzt diese Liturgie auch zum Einschätzen von Kunstobjekten.

Wirkungsdauer: augenblicklich (solange der Schätzvorgang dauert)

BLICK IN DIE FLAMMEN

III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 285.

EHERNE KRAFT

- LODERNDER ZORN

VI / ZZZ / SPEZIELL

Siehe Seite 285f.

ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN

I / P / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm, Angrosch, Gravesesh, Tsa

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte hebt seine Laterne mit der linken Hand und lässt das Licht auf das zu reparierende Objekt fallen. Dann legt er die Rechte auf das Objekt und spricht ein Gebet

Auswirkung: Mit dieser Liturgie können beschädigte, leblose Objekte repariert werden. Bei besonders starken Schäden (z.B. einer zersplitterten Glaskaraffe) entscheidet der Meister, ob und in welchem Umfang eine Reparatur überhaupt möglich ist. Eine Neuanfertigung ist mit dieser Liturgie nicht möglich. Auf **Grad I** lassen sich einfache Haushaltsgegenstände reparieren, auf **Grad V** auch komplexeste Feinmechanik. Eine beschädigte, aber noch nicht zerbrochene Waffe (nicht möglich bei Tsa) erhält durch die Liturgie einen um LkP*/2 verbesserten Bruchfaktor, jedoch nicht unter den Ausgangswert des BF.

Wirkungsdauer: augenblicklich

GEBIETER DER LAVA

V / Z / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Schlund, Zyklopeninseln)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte kniet sich in unmittelbarer Nähe eines besonders heißen Lavaströms auf den Boden und ruft den Heiligen Aisyphan um Hilfe.

Auswirkung: Als Fokus dient der herbeigerufene *Finger Ingerimms*, siehe Seite 127. Der Geweihte kann mit Hilfe des Talismans Lavaströme in bestimmte Richtungen lenken, nicht jedoch bergauf.

Wirkungsdauer: LkP* SR

GOLDENER BLICK

III / G(ZZ) / SPEZIELL

Siehe Seite 286.

HEILIGE SCHMIEDEGLUT

I / P / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm, Angrosch (Xorlosch), Gravesesh

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte senkt seine Laterne auf die Glut herab und spricht dabei die Floskel: "Flamme, die ewig brennt, Flamme, der alles entstammt – spende diesem Feuer deine Kraft!"

Auswirkung: Ein brennendes Feuer entwickelt zusätzliche Hitze, bis es die Temperatur von Schmiedeglut erreicht.

Wirkungsdauer: LkP* SR, danach fällt die Temperatur langsam wieder auf ein normales Niveau ab.

HERR ÜBER FEUER UND GLUT

IV / Z / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Vallusa), Angrosch (Schlund), Gravesesh

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (15)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stellt sich vor das Feuer und zeichnet mit einem brennenden Scheit das Symbol Ingerimms in die Luft.

Auswirkung: Die göttliche Kraft wirkt für die Wirkungsdauer 'ordnend' auf größere Feuer in der Umgebung des Geweihten ein: Der Priester kann den Brand lenken, so dass er bestimmte Gebäude oder Waldbereiche verzehrt, andere dafür verschont. Die Liturgie wirkt auch auf magisches Feuer. Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)*, die innerhalb des Wirkungsbereiches der Liturgie gewirkt werden sollen, können nach Maßgabe des Priesters um bis zu LkP* + 10 Punkte erschwert und die Wirkung von Zauber, die in den Bereich eindringen, nachträglich um LkP* + 10 Punkte gesenkt werden. (Davon nicht betroffen ist eine von den ZfP* abhängige Wirkungsdauer.) Fallen hierdurch die ZfP* auf 0 oder weniger, endet der Zauber. Wird die Wirkung nur vermindert, so steigt sie wieder auf ihre ursprüngliche Stärke, wenn die Wirkungsdauer der Liturgie endet. Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt *Liturgien gegen Zauberei*.

Wirkungsdauer: LkP* SR

INGERIMMS ZORN VERSCHONE UNS

V / ZZZZ+ / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Angbar, Vallusa), Angrosch (Xorlosch), Gravesesh

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte entfacht mit Hilfe seiner Laterne aus trockenen Tannenzweigen und Feuerkraut ein ordent-

liches Feuer, das er nach und nach mit Zwerghkohle weiter anheizt. Sobald die Flammen bläulich emporzüngeln, bittet er Ingerimm mit einem selbstlosen Feueropfer (z.B. durch die Gabe von Kristallen, Edelsteinen, wertvollen Metallen o.ä.) um Beistand.

Auswirkung: Nimmt Ingerimm das Opfer an, erscheint anstelle der Opfergaben der *Stein des Ingerimm* (im Gravesh-Kult als *Brazoraghs Fluch* bekannt), siehe Seite 127. Die Wirkung des Talismans erstreckt sich auf alle Lebewesen und Bauwerke (Gebäude, Brücken o.ä.) im Umkreis von 10 Meilen.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

LICHT DES VERBORGENEN PFADES II / G / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Taladur, Uhdenberg, Zwerch), Gravesh, Angrosch

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: längeres Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte stellt sich auf die Weggabelung, leuchtet mit seiner Laterne in die abgehenden Gänge und bittet Ingerimm um ein Zeichen.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie erkennt der Geweihte an einer Weggabelung in unterirdischen Höhlen und Stollen intuitiv den richtigen Weg zu einem von ihm bestimmten (und ihm bekannten) Ziel. Wie sich Ingerimm dem Geweihten offenbart, bleibt letztlich dem Meister überlassen. Dies kann etwa eine kurze Lichtreflexion, ein plötzlich rollendes Steinchen oder ein kaum spürbarer Lufthauch sein.

Wirkungsdauer: augenblicklich

MEISTERSTÜCK

V / G / SPEZIELL

Entspricht WANDELN IN HESINDES HAIN (Seite 270f.).

PURGATION

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 260.

SICHERER WEG DURCH FELS

IV / G + PP / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Angbar), Angrosch (Xorlosch)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte sucht sich zunächst einen abgeschiedenen Platz, um sich in aller Ruhe auf die Liturgie vorbereiten zu können. Anschließend verbrennt er in einer irdenen Schale trockene Tannenzweige und gibt nach und nach feinen Kohlenstaub dazu, bis blaugelber Rauch aufsteigt. Dann konzentriert er sich mit halb geschlossenen Augen auf den Rauch und ruft die Heilige Ilpetta Ingrasim an.

Auswirkung: Als Fokus dient die herbeigerufene Heilige Laterne zu Angbar (siehe Seite

127), die dem Geweihten anzeigt, ob unterirdische Anlagen einsturzgefährdet sind oder nicht. Sobald sich der Geweihte (und bis zu 11 Personen, die unter seinem Schutz stehen) dem Gefahrenbereich nähert, erstickt die Flamme der Laterne zu einem schwachen Glimmen.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

SIMIAS KELCH

II / Z / SPEZIELL

Entspricht TSAS SEGENSREICHEM NEUANFANG (Seite 273).

UNTERPFAND DES HEILIGEN RHYS

IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Abilacht)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: "Heiliger Rhys von Abilacht, dir zu Ehren bete ich / beten wir. Viele Meisterwerke hast du geschaffen, die allenthalben gerühmt werden. Dein Wirken verehere ich / verehren wir, deine Tugenden nehme ich / nehmen wir zum Vorbild. Darum will ich / wollen wir dieses Handwerksstück dir zum Schutze anvertrauen, auf dass es gegen allerlei Unbill gefeit sein möge."

Auswirkung: Ein mit dieser Liturgie gesegnetes Handwerksstück wird vor magischen Manipulationen und ungerechtem Handel geschützt, denn der Betrachter erkennt darin die Kunstfertigkeit und all die Mühen des ingerimmgefälligen Schaffens. Jeder Zauber, der den Gegenstand magisch verändert oder zerstört, sowie alle Versuche, den Gegenstand zu einem anderen Preis als den wahren Wert zu handeln, sind um LkP*+10 erschwert. (Gelangt der Gegenstand nachträglich in den Wirkungsbereich eines solchen Zaubers, so werden dessen Einwirkungen entsprechend um LkP*+10 geschwächt; Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt **Liturgien gegen Zauberei**). Proben auf **Schützen** sind hingegen um LkP*+10 erleichtert. Für die Dauer der Segnung kann das Handwerksstück von Dämonen und Paktieren nur unter Schmerzen und Schaden berührt werden, es ist *einfach geweiht*.

Wirkungsdauer: LkP* Monate

VERTRAUTER DER FLAMME

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm, Angrosch (Xorlosch), Gravesh, Travia (Albenhus; DYTHLINDS WANDELN IM FEUER)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt Schuhe und Kopfbedeckung ab, tritt dicht an das Feuer heran und spricht die Worte: "Gebiet der Flammen, Gebiet der Lohe, nimm mich in dich auf und forme mich nach deinem Willen!" Danach tritt er in das Feuer.

Bei den Geweihten des Angrosch-Kultes ist es üblich, sich durch selbst zugefügte Brandmale an Armen und Stirn auf die Liturgie einzustimmen.

Auswirkung: Der Geweihte ist während der Wirkungsdauer samt Kleidung und Ausrüstung gegen Feuerschaden gefeit. Die Liturgie wirkt nur gegen einmalige und kurzfristige Berührungen. Aufgestuft auf **Grad III** (was die doppelte Ritualdauer benötigt) wirkt die Liturgie auch als Schutz beim Durchqueren brennender Räume; diese Variante muss nicht extra erlernt werden.

Wirkungsdauer: LkP* SR

VERTRAUTER DES FELSENS

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Uhdenberg), Angrosch (Xorlosch)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt Schuhe und Kopfbedeckung ab, berührt einen Felsen und spricht die Worte: "Gebiet des Steins, Gebiet des Felsens, nimm mich in dich auf und forme mich nach deinem Willen!"

Auswirkung: Der Geweihte ist während der Wirkungsdauer samt Kleidung und Ausrüstung gegen Steinschlag gefeit, der den Priester selbst dann völlig unbeschadet lässt, wenn er direkt auf ihn niedergeht. Schützt auch vor den Wirkungen steinerter Waffen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

WALIBURIAS WEHR

III / Z / SPEZIELL

Herkunft: Ingerimm (Notmark, Uhdenberg), Angrosch (ANGROSCHS ZORN)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte rammt seinen Schmiedehammer senkrecht in den Boden und ruft: "Schild aus Glut, Wall aus Erz! Heilige Waliburia, hilf!"

Auswirkung: Der Geweihte ruft mit dieser Liturgie zwischen sich und einem oder mehreren Angreifern eine elementare Manifestation aus Feuer oder Erz herbei. Dabei kann es sich z.B. um ein plötzlich aufloderndes Feuer, um einen Steinschlag, um einen breiten klaffenden Riss im Erdboden usw. handeln. In jedem Fall sorgt die Manifestation für Verwirrung in den gegnerischen Reihen und vermag dadurch einen Angriff für einige Augenblicke aufzuhalten. Die INI der Angreifer sinkt um LkP*+5 Punkte. Jedem Angreifer muss zudem eine MU-Probe gelingen, die um LkP*+5 Punkte erschwert ist. Jeder Angreifer kann jede KR eine solche Probe ablegen. Solange die Probe nicht geschafft ist, sind keine Angriffe erlaubt.

Wirkungsdauer: augenblicklich

WEIHE DER EWIGEN FLAMME IV / P / SPEZIELL, PUR HOCHGEWEIHTE

Herkunft: Ingerimm (Angbar)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Dieses komplexe Ritual unterscheidet sich von Tempel zu Tempel und wird meist sogar speziell auf die Träger der Laternen zugeschnitten.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie, im Prinzip eine stärkere Form des FEUERSEGENS (Seite 251f.), werden die Flammen in den Laternen der Priester geweiht, so dass sie nicht verlöschen und gegen natürliche Umwelteinflüsse gefeit sind.

Wirkungsdauer: genau 1 Jahr

Anmerkung: Es ist üblich, die Laternen am 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede, zur Weihe zu bringen. Daneben soll es noch ein weitaus mächtigeres Ritual geben, um die ewig lodernde Flamme der Heiligen Esse eines jeden Tempels einzusegnen. Vielleicht ist es aber auch Ingerimm selbst, der hierbei den göttlichen Funken spendet.

DIE LITURGIEN DER KIRCHE DER RAHJA

ASCAPDEARS HINGABE III / P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Baburin)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zieht die Erwählte in ihre Arme und gibt ihr einen langen innigen Kuss.

Auswirkung: Die Geweihte versetzt die Erwählte in einen friedvollen Rauschzustand, in dem ihr die Umwelt und deren Bedrohungen völlig egal sind. Die einzige Situation, die eine derartig Verzückte aus ihrem Glücksgefühl reißen kann, ist eine akute unabwendbare Lebensbedrohung wie ein harter Schlag (einhgehend mit dem Verlust von AuP und LeP), eine Verletzung oder das Erscheinen eines unheiligen Wesens (Dämon, Chimäre, Golem, Untote, nach Meisterentscheid auch andere) nicht jedoch ein gewöhnlicher Kampf in ihrer Nähe. Gegenwehr ist mit einer Selbstbeherrschungs-Probe+LkP*+5 möglich.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

DORLENS VERBRÜDERUNG VI / PPP / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Joborn)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet in einem Gebet die heilige Dorlen um ihren Beistand. Dann stimmt sie ein heiteres Lied

an, mit dem sie das *Joborner Friedenslicht* herbeiruft (Seite 138).

Auswirkung: siehe bei Talismanen

Wirkungsdauer: augenblicklich: Die Feinde werden sich als Freunde trennen und sind für LkP* Wochen auch nicht wieder gegeneinander aufzuhetzen. Später aber können die Parteien natürlich wieder aufeinander losgehen (bei einigen mag die Freundschaft jedoch bestehen bleiben).

GLEICHKLANG DES GEISTES I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 276.

HAUCH DER LEIDENSCHAFT I / P / ALLGEMEIN

Entspricht dem HANDWERKSSEGEN (Seite 256).

HEILIGES LIEBESSPIEL II / P+P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte umarmt das Liebespaar und schenkt beiden jeweils einen langen, innigen Kuss.

Auswirkung: Bei den derart gesegneten Liebenden schenkt die geschlechtliche Verbindung beiden höchste Erfüllung. Der Wert in dem Talent *Betören* steigt um LkP*/2+5 Punkte.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

KHABLAS JUGEND III / P(G) / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Khunchom)

Reichweite: Berührung / selbst

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte küsst und streichelt das Antlitz der Gesegneten und badet Gesicht und Körper mit Rosenwasser. Danach verbringt die Gesegnete den Tag in einem mit Rosenöl parfümierten Bad.

Auswirkung: Durch diesen Segen altert die Person äußerlich deutlich langsamer, fühlt sich frischer und kräftiger. Nach Ablauf der Wirkungsdauer (oder wenn der Gesegnete frevelt) setzt die natürliche Alterung wieder ein.

Auf *Grad IV* verjüngt die Zeremonie die Person äußerlich permanent um LkP*+10 Jahre (oder weniger, wenn gewünscht). Normale körperliche altersbedingte Einschränkungen bleiben in beiden Varianten bestehen. Die Liturgie wirkt nur einmal pro Jahr und Person. *Wirkungsdauer:* LkP* Monate / permanent (Durch einen Rahja-Frevler kann die Gnade jedoch verloren werden.)

KHABLAS MAKELLOSER LEIB V / P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte liebkost die Erwählte und reibt deren ganzen Körper mit Wein ab. Danach verbringen Geweihte und Gesegnete den Tag gemeinsam in einem Bad aus Stutenmilch.

Dauer: Zeremonie

Auswirkung: Durch dieses Mirakel lassen sich die äußerlichen Merkmale einer Person verändern: Narben, geringfügige Verstümmelungen und ähnliches verschwinden, so dass der Körper der Person wieder den ursprünglichen Zustand erhält (keine Veränderung von Eigenschaftswerten).

Grad VI: Das Aussehen der Person verbessert sich um eine Stufe (durchschnittliches Aussehen wird zu *Gut Aussehend*, *Gut Aussehend* zu *Herausragendem Aussehen* etc.)

Wirkungsdauer: permanent

LEVTHANS FESSELN III / P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Fasar)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte fesselt die Aufmerksamkeit der Person mit einem aggressiven Tanz (oft einem Säbeltanz) und betet zu Levthan.

Auswirkung: Die Geweihte lenkt die Aufmerksamkeit der Gesegneten auf ein einziges Ziel. Das kann das Kunstwerk sein, an dem die Gesegnete arbeitet, eine Geschichte, die sie liest, aber auch die Geweihte selbst. Die Gesegnete wird sich diesem bis zur absoluten Erschöpfung widmen. Mit einer *Selbstbeherrschungs-Probe*+LkP*+5 kann die Person versuchen, sich gegen die Wirkung der Liturgie zu sträuben.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

RAHJALINAS KUSS IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Fasar)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte zieht sich mit der Patientin zurück, teilt mit ihr gesegneten Bosparanjer und versucht, hinter den Ursprung der Erkrankung zu gelangen. Dann erbittet sie von der Herrin das Erscheinen des *Ersten Schleiers* (Seite 138).

Auswirkung: Die Geweihte fällt in einen Rausch, in dem sie in die Träume der Patientin eindringt und ihr dort gemäß den Regeln der Traumrealitäten beistehen kann. Zur Ermittlung der Kontrollmöglichkeiten wird LkP*+10 als ZfP* in TRAUMGESTALT behandelt. (Zu Träumen und Traumreisen siehe *WdZ* 68ff.)

Wirkungsdauer: LkP* SR

RAHJALINAS WEIPRAPKE III / P / SPEZIELL

Entspricht PARINORS VERMÄCHTNIS (S. 277).

RAHJAS ERQUICKUNG

I / P / SPEZIELL

Entspricht dem SCHLAF DES GESEGNETEN (Seite 268).

RAHJAS FEST DER FREUDE

III / Z / SPEZIELL

Herkunft: Rahja

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte spricht ein kurzes Gebet zur Göttin und lädt sie ein, als Ehrengast an der Feier teilzunehmen. Dann umarmt sie die Gastgeberin und tanzt mit ihr über das Festgelände.

Auswirkung: Diese Liturgie bewirkt in dem von der Geweihten durchtanzten Raum, dass es ein in jeder Hinsicht perfektes Fest wird: Selbst einfachste Speisen und Getränke erscheinen als Delikatessen, die Musik und Tänze sind wie von den besten Musikanten und Tänzern aufgeführt. Alle Anwesenden werden so mitgerissen und von Harmonie erfüllt, dass schlechte Eigenschaften wie Jähzorn oder Rachsucht für den Verlauf der Wirkungsdauer um LkP* + 5 Punkte sinken. Um aggressive Handlungen zu unternehmen, muss der entsprechenden Person eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + LkP* + 5 gelingen.

Übrigens: Natürlich wird die Geweihte genau prüfen, ob der Segen bei Fest und Gastgeberin angebracht ist; dies ist keine Gelegenheit für knauserige Leute, für kleine Täler ein großes Fest auszurichten.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

RAHJAS FREIHEIT

IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Havena), Tsa, Aves

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte träufelt etwas Rosenwasser auf ihre Fingerspitze und zeichnet das Zeichen der Rahja auf die Stirn der Gesegneten. Dann betet sie.

Auswirkung: Der Gesegneten wird eine 'Fessel' genommen. Was im speziellen Fall eine Fessel ist, hängt ganz von Rahjas Willen ab. Die Geweihte kann mit dieser Liturgie eine Sklavin körperlich von ihrer Kette befreien, aber eine Fessel kann auch rein geistig oder seelisch sein, etwa gesellschaftliche Zwänge, alte Kindheitsängste, ein Beherrschungszauber (falls LkP* + 10 die ZfP* des Zaubers auf 0 senken; Näheres zur Verminderung der Wirkung finden Sie im Abschnitt **Liturgien gegen Zauberei**) oder nur Schüchternheit. Der Rosenduft kann auch die Schreibblockade einer Poetin verfliegen lassen. Jedoch ist die Liturgie mit Vorsicht anzuwenden: Manch eine Person lebt gut damit, 'an der langen Leine' gehalten zu werden, und man muss nur das Verhalten Betrunkener betrach-

ten, um zu sehen, wie leicht Freiheit in gefährlichem Überschwang enden kann.

Wirkungsdauer: augenblicklich

RAHJAS GEHEILIGTER WEIN

IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja

Reichweite: Fern / Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte versenkt sich in Meditation und versetzt ihren Geist symbolisch in den aventurischen Palast Rahjas: den Haupttempel in Belhanka.

Auswirkung: Das Gebet ruft den *Kelch der Rahja* herbei, der alle in ihn gegossenen Flüssigkeiten in göttigefälligen Tharf verwandeln kann (S. 138). Wer über Wein oder Fruchtwein verfügt und ihn nicht als 'Grundlage' nimmt, dient nicht dem Willen der Göttin.

Wirkungsdauer: augenblicklich

RAHJAS HEITERE GELASSENHEIT

III / P / SPEZIELL

Entspricht dem SEGEN DER HEILIGEN NOIONA (Seite 268).

RAHJAS RAUSCHSEGEN

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja, Boron (Al'Anfa)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte betet zu ihrer Göttin und bittet sie, das entsprechende Rauschmittel mit ihrem Segen zu bedenken.

Auswirkung: Die bewusstseinsweiternde Wirkung von Rauschmitteln wird verstärkt: Sinneseindrücke sind klarer und bleiben auch nach dem Rausch klar im Gedächtnis. Bei Alkohol und milden Rauschkräutern wird ein eventueller Kater verhindert, bei stärkeren Rauschmitteln die Gefahren von Abhängigkeiten oder körperlichen Risiken gebannt. Der Segen wirkt nicht auf betäubende oder die Sinne benebelnde Mittel. Verwendet die Geweihte das Rauschmittel selbst, gilt die Liturgie für die Berechnung der Ent-rückung einen Grad höher.

Wirkungsdauer: Die Mittel sind für LkP* SR gesegnet, ihre Wirkung entspricht der normalen Dauer eines Rausches.

RAHJAS SCHOß

IV / G ODER P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Tiefhusen, Fasar)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte bittet die Göttin um die Leihgabe des *Levthansbandes*, das sie um die Handgelenke des Erwählten schlingt.

Auswirkung: Das verschlungene *Levthansband* (Seite 138) verstärkt die Empfindsamkeit für körperliche Sinneseindrücke. Für die Wir-

kungsdauer erhält die Gesegnete LkP*/2 + 5 Punkte Erleichterung auf sämtliche Intuitions-Proben sowie LkP* + 10 Punkte für Proben auf die Talente *Betören*, *Menschenkenntnis* und *Sinnenschärfe*. Das Band entschwindet nach der Andacht wieder.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

RAHJAS SINNLICHKEIT

VI / P(G) / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Fasar und Erkenstein)

Reichweite: Berührung / Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Gesegnete (eventuell die Geweihte selbst) legt die Kleidung ab und gibt sich den Elementen preis, um schließlich die Göttin in sich herabzurufen.

Auswirkung: Unter dem Einfluss des Segens ist die Betroffene körperlich unverwundbar und erleidet keinen Schaden profaner, magischer oder göttlicher Art, während sie zugleich alle Sinneseindrücke vollständig und sogar verstärkt erlebt. Dieses Ritual diene wohl der mhanadischen Kirche zur Erfahrung besonderer Ekstase, aber auch zur Segnung ausgewählter Säbeltänzer. Der Meister sollte eventuelle SP dennoch bestimmen, da die sinnliche Erfahrung eines Schmerzes von mehr als 10 SP auch der unverletzten Gesegneten eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abverlangt, die um die erlittenen SP erschwert ist. Zudem fallen sämtliche SP nach der Wirkungsdauer als AuP-Verlust auf die Geweihte zurück.

Wirkungsdauer: LkP* SR

REICHUNG DES AMETHYST

I / P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Al'Anfa)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt einen Amethyst in einen Kelch Wein und segnet beides, um es der Gläubigen zu reichen.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie wird eine Person vollständig von ihrem die Sinne benebelnden Rausch befreit – sei dies durch Alkohol, Drogen oder Magie (wenn die LkP* die ZfP* des Zaubers auf 0 senken). Ob dies für die Person gut oder schlecht ist, sei dahingestellt.

Um neben der Rauschwirkung auch eine eventuelle Giftwirkung aufzuheben, muss die Liturgie bei weniger gefährlichen Drogen (bis Stufe 6) auf **Grad II**, bei gefährlicheren (bis Stufe 12) auf **Grad III**, bei hochgefährlichen sogar auf **Grad V** angehoben werden – normale Gifte sind mit dieser Liturgie nicht behandelbar. Der Amethyst wird durch diese Liturgie nicht verbraucht. (Die höheren Grade sind Aufstufungen, sie müssen nicht extra gelernt werden.)

Wirkungsdauer: augenblicklich

SULVAS GNADE

II / G + P / SPEZIELL

Herkunft: Rahja (Punin), Aves

Reichweite: Selbst / Sicht (Entfernung zum Pferd)

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte lockt das Pferd, das sie reiten möchte, mit Rosenöl und bittet Sulva oder Tharvun um Fürsprache.

Auswirkung: Mittels dieser Liturgie erwirbt die Geweihte ein unvergleichliches Einfühlungsvermögen für das Reittier, so dass sie für die Wirkungsdauer eine meisterliche Reiterin (TaW Reiten erhöht sich um LkP*/2+5) ist. Eine simple empathische Verständigung mit dem Tier ist möglich (Wünsche, Nöte, Ängste). Die Liturgie bezieht sich nur auf ein einzelnes Pferd (zumeist eine Stute) – ob sie bei anderen Reittieren wirkt, ist bisher nicht erforscht worden, gilt aber als unwahrscheinlich.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

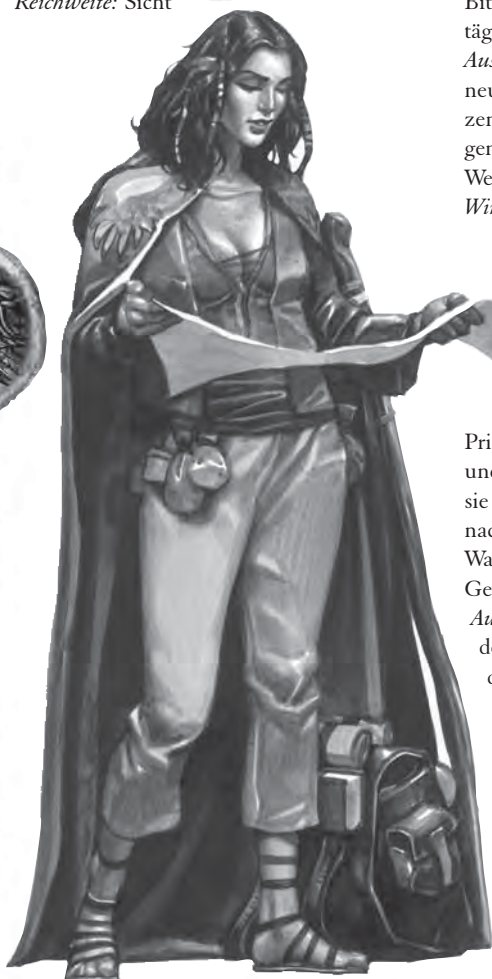
DIE LITURGIEN DER KIRCHE DES AVES

ALLER WELT FREUND

IV / G / SPEZIELL

Herkunft: Aves

Reichweite: Sicht



Ritualdauer: Stoßgebet (12)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft die Lapislazuliflöte und spielt darauf.

Auswirkung: Kein denkendes Wesen, weder Tier noch Pflanze, greifen den Spielenden an, solange er spielt (siehe S.118). Für unheilige Kreaturen (Dämonen, Chimären, Golems, Untote, nach Meisterentscheid auch andere) gilt die Hörweite als zweifach geweihter Boden.

Wirkungsdauer: Bei einer misslungenen KO-Probe pro Stunde erhält der Priester einen Punkt Erschöpfung und 1W6 Punkte zusätzliche Entrückung. Die Liturgie endet, wenn der Priester nicht mehr spielen kann (oder wenn er abbricht).

AM BUSEN DER NATUR

II / G / SPEZIELL

Entspricht ZUFLUCHT FINDEN (Seite 271f.).

EIN FREUND IN ZEITEN DER NOT

IV / G / SPEZIELL

Herkunft: Aves

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Zyklus (Stunden, Tage manchmal Wochen)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spielt in Momenten der Einsamkeit oder Not auf seiner Flöte und wendet sich an Aves mit der Bitte um Beistand. Er nimmt das Flötenspiel täglich wieder auf.

Auswirkung: In näherer Zukunft wird ein neuer Gefährte den Weg des Priesters kreuzen oder ihn aus einer Notlage befreien. Die genaue Wirkung ist Meisterentscheid: Aves' Wege sind verschlungen und indirekt.

Wirkungsdauer: augenblicklich / siehe oben

FREUNDLICHE AUFNAHME

III / G / SPEZIELL

Herkunft: Aves, Travia

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Aves-Priester sammelt Steinchen am Wegesrand und betet jeweils kurz über ihnen, wobei sie sich gelb färben. Dann nimmt er einen nach dem anderen und wirft sie während der Wanderschaft vor sich auf den Weg. (Travia-Geweihte benutzen Gänsedaunen.)

Auswirkung: Die Steine fallen durch die Kraft der Liturgie so auf den Boden, dass sie den direkten Weg zu einem bewohnten Heim weisen. Der gewählte Weg ist nicht durch unüberwindbare Hindernisse versperrt, kann jedoch unwegsam und gefährlich sein. Üblicherweise wird die Aufnahme eine freundliche sein (Meisterentscheid).

Wirkungsdauer: LkP* SR

FRIEDEN DER MELODIE

I / Z / SPEZIELL

Herkunft: Aves

Reichweite: Zone von LkP* Schritt

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte spielt eine beruhigende Melodie auf seiner Flöte.

Auswirkung: Mit Einsetzen der Melodie werden niedere Wesen beruhigt: Tiere, die den Geweihten anfallen wollen, beruhigen sich und ziehen sich im Allgemeinen sogar zurück. Intelligente Wesen, unheilige Wesen (Dämonen, Chimären, Golems, Untote, nach Meisterentscheid auch andere) oder magische Kreaturen, werden nicht beeinflusst, Tiere unter Beherrschung nur dann, wenn die LkP* die ZlP* auf 0 oder darunter senken (siehe Liturgien gegen Zauber 249).

Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden

GEMEINSCHAFT

DER TREUEN GEFÄHRTEN

II / (P+P) / SPEZIELL

Siehe Seite 264.

GROßER REISESEGEN

III / P / SPEZIELL

Variante des REISESEGENS (Seite 265).

HASHPABITHS FLEHEN

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 264.

HILFE IN DER NOT

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 284.

PIMMERMÜDE WANDERSCHAFT

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Aves

Reichweite: Berührung / Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte verziert Schuhwerk mit einigen Daunen, die er zufällig auf seiner Reise gefunden haben muss, und richtet ein kurzes Dankgebet an Aves.

Auswirkung: Der Wanderer ist gegen alle Unbill eines erschöpfenden Marsches wie Rückenschmerzen, Blasen an den Füßen oder wund Stellen an den Oberschenkeln gefeit, egal wie strapaziös die Strecke sein mag. Er ermüdet wesentlich später und erleidet einen Punkt weniger Erschöpfung als gewöhnlich.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

PHEXENS WUNDERBARE

VERSTÄNDIGUNG

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275.

MONDSILBERZUNGE

III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 274.

RAHJAS FREIHEIT

IV / P / SPEZIELL

Siehe Seite 281.

REISESEGEN

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 265.

SCHLAF DES GESEGNETEN

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 268.

STERNE FUNKELN IMMERFORT

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275.

STERNEPSPUR

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275.

SULVAS GNADE

II / G + P / SPEZIELL

Siehe Seite 282.

ÜBER DIE WOLKEN

V / G / SPEZIELL

Herkunft: Aves

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Wanderer ruft in dem komplexen Ritual die Alveransfeder herbei. In einem langen Disput berichtet er der Feder von bereits erlebten Heldentaten und noch phantastischeren Plänen für die Zukunft und versucht sie so davon zu überzeugen, dass er ein würdiger Träger sei. Währenddessen flechtet er sie mit vielen bunten Bändern in sein Nackenhaar ein.

Auswirkung: Auf dem Rücken des Geweihten bilden sich zwei bunt schillernde Vogelflügel mit einer Spannweite von vier Schritten, die ihn sicher durch die Lüfte tragen. Er ist in der Lage, Lasten bis zu seinem eigenen Körpergewicht als zusätzliches Gepäck zu transportieren (was jedoch bei mehr als 10 Stein Last *Fliegen*-Proben erfordert). Für notwendige Proben erhöht sich der Talentwert *Fliegen* um LkP* + 15.

Grad VI: Der Geweihte kann Lasten bis zum anderthalbfachen seines Körpergewichts durch die Luft tragen und fliegt wahrhaft göttlich (LkP* + 20).

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

WEG DES FUCHSES

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 276.

WEISUNG DES HIMMELS

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

DIE LITURGIEN DER KIRCHE DES KOR

DAS SCHWARZE FELL DURCH DAS ROTE BLUT

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Kor

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (10)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte fügt sich selbst eine blutende Verletzung (1W3+1 SP) am linken Arm zu und schüttelt diesen neunmal gegen den Feind, wobei er jeweils einen der Beinamen Kors ausruft.

Auswirkung: Der Geweihte erhält für einige Zeit eine zähe und widerstandsfähige Haut, deren RS doppelt so hoch ist wie die Zahl der selbst zugefügten SP, durch die er aber keine Behinderung erleidet. Der RS addiert sich natürlich zu dem Schutz einer getragenen Rüstung, lässt sich aber nicht mit dem Zauberspruch ARMATRUTZ kombinieren.

Wirkungsdauer: LkP* SR

GROßER WEIHESEGEN DER WAFFE

VI / PPP / SPEZIELL

Siehe Seite 261f.

NEUN STREICHE IN EINEM

I / G / SPEZIELL

Herkunft: Kor

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Stoßgebet (2)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte brüllt laut "Neun für den Herrn der Tödlichen Streiche" und stürzt sich dabei in den Kampf. Dort begleitet er jeden seiner Schläge, indem er von "Eins" bis "Neun" hoch zählt.

Auswirkung: Der Geweihte kann die Wucht der ersten acht Schläge genau dosieren, kulminiert die so aufgesparte Kraft in seinem neunten Hieb.

Das bedeutet, dass er bei den ersten acht Attacken eventuell erzeugte Trefferpunkte 'aufsparen' kann (wobei er weiter immer mindestens 1 TP bewirken muss), und diese dann im neunten Hieb zu den Trefferpunkten hinzuzählen kann. Die gezählten Schläge müssen nicht unmittelbar nacheinander erfolgen und können gegen unterschiedliche Gegner gerichtet sein, während der Konzentration ist jedoch keine weitere Anrufung möglich. Sobald der Kampf jedoch aus irgendeinem Grund endet oder unterbrochen wird, ist die Konzentration beendet und die Liturgie verfällt.

Wenn Attacken nicht gelingen oder pariert werden, zählen sie sehr wohl zu den acht

Vorbereitungsschlägen, addieren aber eben keine TP zum letzten Schlag. Misslingt der neunte Streich oder wird er pariert, dann verfallen alle aufgesparten TP. Manöver, durch die TP erhöht werden (die Varianten des *Wuchtschlags*), sind nur beim neunten Angriff möglich, andere Manöver auch vorher oder auch zwischen den gezählten Hieben (Im Zweifelsfall entscheidet der Meister). Der Geweihte kann LkP*/2 Punkte nutzen, um sich eventuelle Manöver für den Neunten Schlag zu erleichtern. Der Spieler muss vor dem AT-Wurf festlegen, ob er den kommenden Hieb zählen will oder nicht.

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

DIE LITURGIEN DER KIRCHE DES NANDUS

AUGE DES HÄNDLERS

II / Z / SPEZIELL

Siehe Seite 273.

AURA DER FORM

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 269.

BISHDARIELS AUGE

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 266.

EIN BILD FÜR DIE EWIGKEIT

II / G / SPEZIELL

Herkunft: Nandus, Tairach

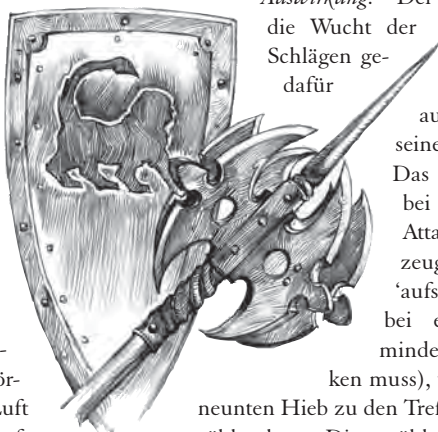
Reichweite: Selbst / so weit der Sinn reicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten und Gebete: Der Geweihte konzentriert sich während eines Gebetes intensiv darauf, dass sich in der Sinneswahrnehmung, die er erhalten will, ein deutliches Zeichen der Anwesenheit der Göttlichkeit zeigt. "Meister Nandus! Meister der Meister! Meister der Augen, der Ohren, der Nase, der Zunge und der Hände. Gewähre meinem [Auge / Ohr ...] Bestand. Gewähre meinem Geist Festigkeit, auf dass er [das Bild / den Geruch ...] erhält. Gewähre, dass Satinav nicht [das Bild / den Geruch ...] verschwimmen lässt!"

Auswirkung: Der Geweihte kann sich einen einzelnen Sinnesindruck in allen Details auf ewig einprägen (dazu legt er eine um LkP*/2+5 erleichterte *Sinnenschärfe*-Probe ab), egal, ob es sich dabei um den Blick auf eine Landschaft, einen Text, den Geschmack eines Getränks, den Geruch einer alchimistischen Mixtur oder die feinen Oberflächenstrukturen einer unbeleuchteten Relieftafel handelt. Sich einen zusätzlichen Sinn einzuprägen erhöht den Grad der Liturgie um eins.

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR / (danach verbleibt der Eindruck permanent)



ENTZUG VON NANDUS' GABEN II / P / SPEZIELL

Herkunft: Nandus, Hesinde, Phex (selten), Tairach (ENTZUG DES WISSENS)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Stoßgebet (15, entsprechend der Rezitation)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schlägt betend das Zeichen des Hohen Trigon und berührt sodann den Verfluchten: "Meister Nandus! Meister der Meister! Siehe den Frevler, der deine Gaben missbraucht! Siehe, wie er die Gaben Hesindes missbraucht! Siehe, wie er Phexens Gaben missbraucht! Lege Nebel um seinen Geist! Lege Ketten an seine Gedanken! Lege Steine auf seine Sinne! Siehe den Tor ohne deine Gaben!"

Auswirkung: Der vom Geweihten Verfluchte wird mit Dummheit (KL-7, IN-3) und umnebelten Sinnen (TaW *Sinnenschärfe* -7) geschlagen; er kann nicht die Vorteile *Glück, Gutes / Eidetisches Gedächtnis, Herausragender (Sechster) Sinn, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Richtungssinn* oder *Zeitgefühl* nutzen und die Gaben *Gefahreninstinkt, Magiegespür, Prophezeien* oder *Zwergennase* sowie Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* nur um LkP*/2+5 Punkte erschwert wirken.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden, längstens jedoch bis zum nächsten Sonnenaufgang

HESINDES FINGERZEIG III / P / SPEZIELL

Entspricht der BUCHPRÜFUNG (Seite 274).

HOFTAG DER SPRACHEN IV / G+PP / SPEZIELL

Herkunft: Nandus

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten und Gebete: Der Geweihte spricht ein Weihegebet zunächst in Bosparano, dann in Ur-Tülamidya und schließlich in der vorherrschenden Umgangssprache, wobei er jeweils das Zeichen des Hohen und des Niederen Trigon in die Luft zeichnet. "Meister Nandus! Meister der Zungen, Meister des Verstehens, Meister der Meister! Forme die Zungen, forme die Ohren. Forme alle Sprachen zu einer Sprache. Forme alles Verstehen zu einem Verstehen. Lass Sprechen und Verstehen eins sein. Lass unser Sprechen und Verstehen eins sein. Lass alles Sprechen und Verstehen eins sein." *Auswirkung:* Alle Personen, die an diesem Ritual teilnehmen, sind in der Lage, sich ohne Sprachbarrieren mit den anderen Ritualteilnehmern zu unterhalten, so lange sie mit diesen an einem Ort bleiben.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden; längstens bis zum nächsten Sonnenunter- oder -aufgang

NANDUS' SCHRIFTKEPPTIS III / G / SPEZIELL

Entspricht SCHRIFTTUM FERNER LANDE (Seite 270).

PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275.

SICHT AUF MADAS WELT II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

SPRECHENDE SYMBOLE I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

STERNE FUNKELN IMMERFORT I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275.

STERNEPSPUR II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275.

UNVERSTELLTER BLICK III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

URISCHARS ORDNENDER BLICK III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 260f.

VERSIEGELTES WISSEN III / P / SPEZIELL

Entspricht dem GRAUEN SIEGEL (Seite 274).

DIE LITURGIE DER KIRCHE DER IFIRN

GEMEINSCHAFT DER TREUEN GEFÄHRTEN II / (P+P) / SPEZIELL

Siehe Seite 264.

GETEILTES LEID II / P / SPEZIELL

Herkunft: Ifirn, Travia (Festum, Travingen, Gerasim und Riva)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Priesterin betet mit der Frierenden und ruft den Mantel der Mascha herbei (Seite 67).

Auswirkung: Die Priesterin kann den herbeigerufenen Mantel der Heiligen Mascha in zwei gleich große Hälften von der Größe des gesamten Mantels teilen (analog bei Aufstufung auf PP) und einer Frierenden spenden. Der Mantel schützt vor allen Auswirkungen von Kälte (besitzt also einen Kälteschutz-

Wert von unendlich), vor Schnee, Hagel, Regen und schneidendem Wind. Endet die Wirkung, verschwindet der Mantel, sobald er aus dem Blick gerät.

Wirkungsdauer: bis die Frierende eine andere Möglichkeit bekommt, an wärmende Kleidung zu bekommen, maximal aber LkP* Wochen.

HILFE IN DER POT II / G / SPEZIELL

Herkunft: Ifirn, Aves

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte befestigt in einem Gebet einen persönlichen Gegenstand (oder eine Haarlocke o.ä.) der vermissten Person an einem Stab.

Auswirkung: Auf der Suche nach einer bestimmten vermissten Person verspürt der Priester den leichten Zug des Stabes, der ihn zu ihr führt, wenn diese tatsächlich verschüttet, verirrt oder durch einen Unfall in Not oder bewusstlos ist. Leichname lassen sich damit ebenso wenig aufspüren wie Ausreißer oder normale Wanderer.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

JAGDGLÜCK III / P+P / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

SICHERE WANDERUNG IM SCHNEE II / P(G) / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

TIEREMPATHIE II / G + P / SPEZIELL

Herkunft: Ifirn, Himmelswölfe, Tsa (sehr selten)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: so lange die Annäherung und das Aussprechen dauert.

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte nähert sich einem Tier, bis es ihn bemerkt, und spricht dann leise: "Leben in Ifirns Hand, Bruder / Schwester meiner Seele, offenbare mir dein Wollen und Fürchten! Fürchte nicht die Jagd und vertraue meinem Wort und lass mich in deine Seele blicken!"

Auswirkung: Der Geweihte erhält für die Wirkungsdauer die Gabe, mit den Tieren seiner Umgebung empathischen Kontakt aufzunehmen. Dadurch kann er die Gefühle des Tieres erkennen: Ein kurzer Einblick in die Gedankenbilder ist möglich, stellt sich aber nicht immer ein. Es versteht sich von selbst, dass das Tier vor einer Jagd nach dieser Liturgie einen deutlichen Vorsprung erhält.

Auf Grad III ist auch TIERSPRACHE möglich: Mit den Tieren ist eine geistige Verständigung möglich. Jedes Tier wird sich dabei je nach natürlicher Intelligenz mitteilen können,

komplizierte Antworten sind nicht zu erwarten. Antworten auf Fragen nach örtlichen Gegebenheiten sind in der Regel möglich, orientieren sich aber an der Wahrnehmung des Tieres; einen Auftrag wird ein wildes Tier nur in den seltensten Fällen begreifen und / oder ausführen.

Wirkungsdauer: LkP* SR

ΤΡΟΦΑΕ ΕΡΗΛΤΕΝ

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

WEISUNG DES HIMMELS

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

WINTERSCHLAF

IV / P / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

ZUFLUCHT FINDEN

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 271f.

DIE LITURGIEN DER KIRCHE DES SWAFNIR

ANRUFUNG DER WINDE

II / Z+ / SPEZIELL

Siehe Seite 262f.

ANRUFUNG ΠΥΛΛΛΛΛ

III / ZZZ / SPEZIELL

Siehe Seite 263.

BOOTSSEGEN

III / PP / SPEZIELL

Siehe Seite 263.

GESANG DER DELPHINE

III / P(G) / SPEZIELL

Siehe Seite 263.

GESANG DER WALE

II / G / SPEZIELL

Entspricht dem RUF DER GEFÄHRTEN (Seite 264).

GESEGNETER FANG

II / PP / SPEZIELL

Siehe Seite 263.

MANNSCHAFTSSEGEN

III / PPP / SPEZIELL

Siehe Seite 264.

SCHIFFSSEGEN

IV / PP / SPEZIELL

Eine machtvollere Variante des BOOTSSEGENS (Seite 263).

SEGEN DES PLÄTTLINGS

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 264.

STERNE FUNKELN IMMERFORT

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275.

SWAFNIRS FLUKE

V / ZZZ / SPEZIELL

Siehe Seite 264.

SWAFNIRS RUHELIED

I / P / SPEZIELL

Herkunft: Swafnir (Thorwal, Prem)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Swafnir-Priester sprengt (oder kippt) dem Walwütenden geweihtes Wasser ins Gesicht und singt einen beschwichtigenden Gesang.

Auswirkung: Der Priester kann einem Walwütenden LkP*/2 Punkte zur Erleichterung seiner *Selbstbeherrschungs*-Probe zur Verfügung stellen (die in diesem Falle auch wiederholt werden darf). Wird die Liturgie im Voraus ausgeführt, stehen die genannten Punkte dem Wut-Gefährdeten während der Wirkungsdauer stets dann zur Verfügung, wenn der Swafnir-Geweihte in seiner Nähe ist und ihn mit einigen Worten oder einem Gesang beschwichtigen kann.

Wirkungsdauer: LkP* SR

WEISUNG DES HIMMELS

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

DIE LITURGIEN DER KIRCHE DES ANGROSCH

ALLMACHT DER LOHE

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

ANGROSCHS OPFERGABE

II / P / SPEZIELL

Herkunft: Angrosch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte presst mit beiden Händen das Objekt gegen einen natürlichen Fels und spricht: "Nimm hin die Schätze, die dir entrissen!"

Auswirkung: Der Geweihte kann Gegenstände aus verarbeitetem Metall oder Edelsteine wieder mit Fels verschmelzen lassen. Es ist nicht möglich, diese Gegenstände später wieder herauszulösen, Edelsteine können aber eventuell später geborgen werden – allerdings sind sie dann ungeschliffen und verlieren bei einem neuen Schliff deutlich an Masse.

Wirkungsdauer: augenblicklich

ANGROSCHS ZORN

III / Z / SPEZIELL

Entspricht WALIBURIAS WEHR (Seite 279).

BLICK FÜR DAS HANDWERK

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

BLICK IN DIE FLAMMEN

III / G / SPEZIELL

Herkunft: Angrosch, Ingerimm (Angbar)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Je nachdem, wie lange der Brand zurückliegt, ist eine längere Andacht oder eine Zeremonie erforderlich.

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte beginnt die Liturgie mit den Worten: "Oh, Herrscher der Flammen! Demütig knie ich vor dir nieder und bete zu dir. Gewähre mir Einblick in dein Wesen und schenke mir die Erkenntnis, wodurch dein Zorn erregt wurde." Dann kniet er sich hin und konzentriert sich auf die Überreste des Brandes, wie etwa ein verkohltes Holzstück, ein Häufchen Asche oder ein angesengter Stein.

Auswirkung: Gelingt die Liturgie, so sieht der Geweihte visionäre Ausschnitte und Szenen, die sich während des Brandes abgespielt haben und scheinbar ohne Zusammenhang sind (LkP* kleiner gleich 5), die sich aber zu einem Ganzen verdichten und Ursache (Brandstiftung, Unfall, Ingerimms Wirken etc.) und Verlauf des Brandes erkennen lassen können (LkP* kleiner gleich 12). Schließlich zeichnen sich weitere Details ab, etwa wie heiß oder wie schnell das Feuer brannte, ob und welche Brandmittel eingesetzt wurden, oder gar die 'Handschrift' eines Brandstifters (LkP* über 12).

Wirkungsdauer: augenblicklich

ΕΗΕΠΕ ΚΡΑΦΤ

— LODERNDER ZORN

VI / ZZZ / SPEZIELL

Herkunft: Angrosch (Schlund), Ingerimm (Notmark)

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte hält mit ausgestreckten Armen Laterne und Schmiedehammer dem Himmel entgegen und ruft mit flammender Rede die Macht Ingerimms herbei: "Heilige Esse, die ewig brennt, erwache zu glühendem Zorn! Hammer Alverans, der ewig schlägt, zerschmettere deine Feinde!"

Auswirkung: Mit dieser machtvollen Liturgie werden die elementaren Urgewalten des Feuers und des Erzes in der Umgebung heraufbeschworen, um Frevler und Feinde der Schöpfung zu strafen. Dies kann je nach Umgebung durch ein sich schnell zur Feuersbrunst ausbreitendes Feuer, ein kräftiges Beben der Erde oder einen plötzlichen Ausstoß

von Lava und Glutstücken geschehen. Der Geweihte selbst bleibt als einziger vollständig von den unmittelbaren Auswirkungen verschont: einmalig 4W6 SP und dann 2W6 SP pro KR im Wirkungsbereich.

Wirkungsdauer: augenblicklich; wie lange die Manifestationen andauern, ist allein Ingerimms Wille.

Anmerkung: Das Ritual ist oftmals das letzte Mittel, um gegen mächtige Gegner zu Felde zu ziehen, und nicht einmal einer Handvoll von hochrangigen Geweihten bekannt.

ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

FEUERTAUFE

IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Angrosch

Diese spezielle Form der INITIATION (siehe Seite 256) umfasst das komplexe Ritual der zwergischen Feuertaufe, dem Äquivalent der Angroschim zur menschlichen Initiation.

GELÄUTERT SEI

ERZ UND GOLDGESTEIN

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Angrosch (Xorlosch, mäßig verbreitet), Gravesch

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte nimmt einen (etwa faustgroßen) Erzklumpen und umschließt ihn mit beiden Händen mit festem Druck.

Auswirkung: Aus dem Erzgestein werden die nutzbaren Metalle in reinster Form 'herausgepresst'. Die Liturgie reicht für einen Erzklumpen mit maximal LkP*+5 Stein Gewicht.

Wirkungsdauer: augenblicklich

GOLDENER BLICK

III / G(ZZ) / SPEZIELL

Herkunft: Angrosch (Xorlosch), Ingerimm (Angbar), Gravesch

Reichweite: Fern (je nach Material der Umgebung bis zu 30 Schritt)

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte schließt die Augen und stimmt eine tiefe, brummelnde Melodie an. Dann streckt er die Arme aus und berührt Boden oder Wände.

Auswirkung: Der Geweihte erspürt die Gegenwart von Schätzen der Erde und kann die ungefähre Richtung dorthin bestimmen.

Wirkungsdauer: LkP* x 10 KR

HEILIGE SCHMIEDEGLUT

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

HERR ÜBER FEUER UND GLUT

IV / Z / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

INGERIMMS

ZORN VERSCHONE VNS

V / ZZZZ+ / SPEZIELL

Siehe Seite 278f.

LARGORAX' HAMMER RUFEN

V / G / SPEZIELL

Herkunft: Angrosch (Xorlosch, wird nur vom Bewahrer der Kraft selbst gelehrt)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte zeichnet die Umrisse einer kleinen Tür an eine Felswand und versieht sie unter rituellen Gebeten mit bestimmten Runen. Dann öffnet er die Tür und nimmt aus dem dahinterliegenden Raum den Hammer heraus.

Auswirkung: Largorax' Hammer (siehe Seite 132) erscheint.

Wirkungsdauer: LkP* SR

LICHT DES VERBORGENEN PFADES

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 279.

SICHERER WEG DURCH FELS

IV / G + PP / SPEZIELL

Siehe Seite 279.

VERTRAUTER DER FLAMME

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 279.

VERTRAUTER DES FELSENS

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 279.

DIE LITURGIEEN DER PRIESTER DES GRAVESH

ALLMACHT DER LOHE

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

BLICK FÜR DAS HANDWERK

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

GELÄUTERT SEI

ERZ UND GOLDGESTEIN

III / P / SPEZIELL

Siehe oben.

GOLDENER BLICK

III / G(ZZ) / SPEZIELL

Siehe oben.

HEILIGE SCHMIEDEGLUT

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

HERR ÜBER FEUER UND GLUT

IV / Z / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

INGERIMMS ZORN VERSCHONE VNS

V / ZZZZ+ / SPEZIELL

Siehe Seite 278.

LICHT DES VERBORGENEN PFADES

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 279.

SIMIAS KELCH

II / Z / SPEZIELL

Siehe Seite 279.

VERTRAUTER DER FLAMME

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 279.

DIE LITURGIEEN DER PRIESTER DER H'SZINT

ARGELIONS MANTEL

III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 269.

ARGELIONS SPIEGEL

IV / G / SPEZIELL

Siehe Seite 269.

BINDUNG DER SCHLANGE

II / P / SPEZIELL

Herkunft: H'Szint

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester zieht sich mit einer maximal 2 Schritt langen Schlange zurück und meditiert mit dieser, während die Kraft seines Gottes durch beide fließt.

Auswirkung: Der Priester nimmt geistigen Kontakt mit der Schlange auf. Sie lässt sich leichter von ihm abrichten und versucht von nun an, in seiner Nähe zu bleiben bzw., sollte sie von ihm getrennt werden, ihn wiederzufinden. Die Schlange hört auf Befehle des Priesters und kann auch durchaus auf kleine Botengänge geschickt werden. Im Körperkontakt mit dem Priester ist sie in der Lage, Magie wahrzunehmen. Sollte sie dabei etwas Magisches bemerken, so macht sie den Priester durch lautes Zischeln darauf aufmerksam.

sam. Die Reichweite dieses Gespürs ist von der Intensität der wirkenden Magie abhängig und beträgt bei einem normalen Magiegebanten etwa einen Schritt. (Die LkP*/2 + 5 bei der Bindung legen fest, wie zuverlässig das Magiegespür ist. Der Spielleiter kann im Zweifelsfall diesen Wert als Probenwert benutzen.) Die gebundene Schlange wird immer direkt am Körper getragen, meist um den Hals.

Ein H'Szint-Priester kann immer nur eine Schlange gebunden haben, aber beim Tod der Schlange oder dem Ende der Wirkungs-dauer durchaus eine neue wählen.

Wirkungsdauer: maximal LkP* Monate (dann muss die Bindung erneuert werden)

BLICK DER WEBERIN

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 269.

ELEMENTWANDLUNG

II / P / SPEZIELL

Herkunft: H'Szint

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester nimmt ein Objekt in die Hand, wobei er es mit der Hand voll umschließen können muss, schließt sie langsam und konzentriert seine Kraft darauf. Danach öffnet er sie wieder und betrachtet den verwandelten Gegenstand.

Auswirkung: Nach dem Öffnen der Hand hat sich das Objekt in ein anderes nach Wahl des Priester verwandelt. Die Reinheit der Materialien ändert sich aber nicht: Zum Beispiel lässt sich Staub in Holzmehl verwandeln, Erz in frisches Holz (zur Reinheit vergleiche WdZ 382). Soll zusätzlich die Reinheit geändert werden, so wird pro Stufe Reinheit der Grad der Liturgie um 1 erhöht.

Wirkungsdauer: augenblicklich

GIFT DER ERKENNTNIS

II / G / SPEZIELL

Herkunft: H'Szint (H'Rezxem, H'Rabaal), Hesinde (Al'Anfa)

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte hält die Schlange in beiden Händen über sich, lässt sich beißen und spricht: "Schlangengehe! Dein Biss ist tödlich für die Unbe-

reiten. Töte mich oder lasse mir Erkenntnis zuteil werden!" Die Geweihte verliert durch den Schlangenbiss nur die Hälfte der eigentlich anfallenden Lebenspunkte.

Auswirkung: Mit dieser Liturgie kann die Geweihte die Gedanken einer anderen Person lesen. Der ursprüngliche Giftschaden der Schlange in SP (vor der Halbierung) gibt die Dauer in KR an.

Wenn die Mirakelprobe nicht gelingt, fallen die normalen SP an (und die Liturgie wirkt natürlich nicht).

Grad III: Die Wirkungs-dauer wird statt in KR in SR gerechnet, so dass die Liturgie auch die Tiefenerforschung der Geisteswelt der Person erlaubt. (Siehe BLICK IN DIE GEDANKEN, LCD 47)

Wirkungsdauer: SP KR, maximal aber LkP*x10 KR

PURGATION

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 260.

SCHLANGENSTAB

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

SCHRIFTUM FERNER LANDE

III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

SCHUTZ DES GELEGES

II / PP / SPEZIELL

Siehe unten.

SICHT AUF MADAS WELT

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

UNVERSTELLTER BLICK

III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

WUNDERBARER

GESCHLECHTERWANDEL

III / P(G) / SPEZIELL

Siehe unten.

DIE LITURGIE DER PRIESTER DER ZSAHH

ALTE SCHUPPEN

III / P / SPEZIELL

Herkunft: Zsahh

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Zsahh-Priester schneidet mit einem kleinen Messer die Schuppenhaut einer freiwilligen Person an

verschiedenen Stellen an, um sie dann langsam abzulösen.

Auswirkung: Der Priester löst mit dieser Liturgie langsam die Haut der Person ab, wobei sich sofort eine neue darunter bildet. Mit dieser Haut werden auch alle äußerlichen Verwundungen (Heilung von Verbrennungen und kleineren Verletzungen je nach Spielleiterentscheid) und Narben abgelöst. Die neue Haut ist noch einige Tage etwas empfindlich.

Ob die Liturgie auch auf Nichtgeschuppte wirkt, ist bisher nicht untersucht worden.

Wirkungsdauer: permanent

EIDECHSENHAUT

III / P(G) / SPEZIELL

Siehe Seite 272.

SCHUTZ DES GELEGES

II / PP / SPEZIELL

Herkunft: Unter allen echsischen H'Ranga-Priestern bekannt, insbesondere unter Zsahh- und Ssad'Huar-Priestern

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole: Der H'Ranga-Priester untersucht jedes Ei auf Fehlstellen oder Deformationen und lenkt dann die Aufmerksamkeit der H'Ranga von dem Gelege, indem er das schwächste Ei entfernt und opfert.

Auswirkung: Die ersten LkP*/2+5 geschlüpfen Jung-Achaz des so gesegneten Geleges greifen sich gegenseitig nicht an, so dass ihnen ein Start in ein neues Leben ermöglicht wird. Weitere geschlüpfte Junge unterliegen diesem Schutz nicht, so dass sie häufig ihren verbündeten Gelegegeschwistern wehrlos ausgeliefert sind.

Wirkungsdauer: bis einen Tag, nachdem der erste des Geleges geschlüpft ist, maximal LkW Wochen.

TSAS EWIGE JUGEND

VI / P / SPEZIELL

Siehe Seite 272f.

TSAS LEBENSSCHUTZ

IV / P / SPEZIELL

Siehe Seite 272.

TSAS WUNDERBARE ERNEUERUNG

V / P / SPEZIELL

Siehe Seite 273.

TSAS WUNDERSAME FRUCHTBARKEIT

IV / P / SPEZIELL

Siehe Seite 273.

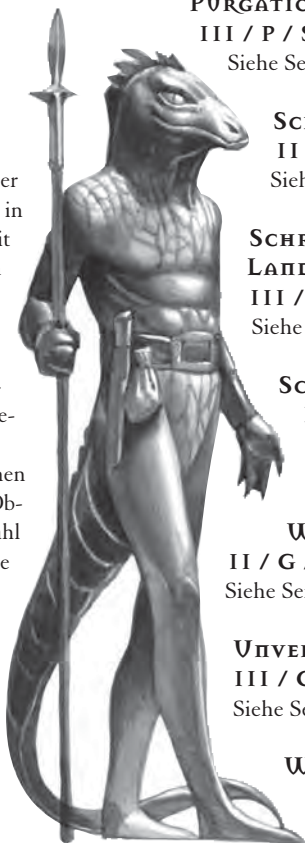
WUNDERBARER

GESCHLECHTERWANDEL

III / P(G) / SPEZIELL

Herkunft: Zsahh, H'Szint, Ssad'Huar

Reichweite: Berührung / selbst



Ritualdauer: Messe (eine Nacht)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester zieht sich mit einem Wesen (Tier oder Person) an einen feuchten, möglichst schlammigen Ort zurück. Dort umarmt er das Wesen und lenkt seine Macht es hinein.

Auswirkung: Durch diese Liturgie wird das Geschlecht des Wesens gewandelt. Diese Verwandlung vollzieht sich langsam im Laufe der Nacht und bezieht sich auf den ganzen Körper. Neben den Geschlechtsorganen ändern sich auch andere Merkmale

(zum Beispiel Schuppenfarbe) oder aber Tonhöhe der Stimme und Bartwuchs. Oft wendet der Priester die Liturgie auch auf sich selbst an.

Wirkungsdauer: LkP* Wochen, die Rückverwandlung dauert ebenfalls eine Nacht.

LITURGISCHE FÄHIGKEITEN DER HOCHSCHAMANEN

LITURGIE DER HOCHSCHAMANEN DES TAIRACH

An Segnungen und allgemeinen Liturgien beherrschen die Tairach-Hochschamanen der Orks noch die Liturgien GÖTTLICHES ZEICHEN, HANDWERKSSEGEN, HEILIGER BEFEHL, INDOKTRINATION, KONSEKRATION, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, ORDINATION und VISIONSSUCHE.

AugE DER WARTENDEN SEELEN

II / G / SPEZIELL

Entspricht NEMEKATHS GEISTERBLICK (Seite 267).

BLICK AUF DAS GEISTERWIRKEN

II / G / SPEZIELL

Entspricht der SICHT AUF MADAS WELT (Seite 270).

BLICK DURCH TAIRACHS AUGEN

III / P / SPEZIELL

Entspricht dem BLICK DER WEBERIN (Seite 269).

BLICK IN DIE ERINNERUNG

II / P / SPEZIELL

Entspricht der KLEINEN LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH (Seite 267).

Ein BILD FÜR DIE EWIGKEIT

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 283.

ENTZUG DES WISSENS

II / P / SPEZIELL

Entspricht dem ENTZUG VON NANDUS' GABEN (Seite 284).

EWIGES WISSEN

V / P / SPEZIELL

Herkunft: Tairach

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Symbole, Gesten, Gebete: Der Tairach-Priester lässt sein Blut in eine Schale laufen und trinkt es dabei mit seinen Erinnerungen. Dann gibt er es seinem Schüler zu trinken.

Auswirkung: Der Schamane lässt einen Teil seines Wissens auf einen anderen Ork (meist seinen Schüler) übergehen: Er bestimmt

beliebige Wissens- und Sprachtalente sowie Sonder- und Ritualfertigkeiten, die er durch das Ritual völlig verliert (d.h. sie sinken auf den Wert 0 oder werden, wenn es Spezial-Talente waren, sogar deaktiviert). Der Schüler kann sich das Wissen jedoch erst zu Nutze machen, wenn er es verarbeitet hat (wozu ein Viertel der AP aufgewendet werden müssen, die für das Erlernen der entsprechenden Talente und Fertigkeiten eigentlich fällig wären).

Anmerkungen: Dieses Ritual geht mit einem erheblichen Verlust an LE einher (dessen Anteil an der Gesamt-LE etwa dem Anteil am gesamten Wissensschatz des Schamanen entspricht) und wird nur in zwei Situationen angewandt: Wenn ein alter Tairach-Priester einen Teil seiner schwer auf ihm lastenden Erinnerungen loswerden will, oder wenn er seinen Tod kommen sieht. Zusammen mit dem EWIGEN WISSEN übernimmt der junge Ork auch große Verantwortung (was dem Nachteil *Verpflichtungen* entspricht). Sollte er dieser Verantwortung nicht gerecht werden, muss er damit rechnen, Zeit seines Lebens von anderen Orks als Verräter gejagt zu werden.

Wirkungsdauer: augenblicklich

GEISTERMANTEL

III / G / SPEZIELL

Entspricht ARGELIONS MANTEL (Seite 269).

PURGATION

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 260.



STERNE FUNKELN IMMERFORT

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 275

TAIRACHS FLUCH

IV / P / SPEZIELL

Eine Variante des SIPPENFLUCHS (Seite 289).

UNVERSTELLTER BLICK

III / G / SPEZIELL

Siehe Seite 270.

DIE LITURGIE DER HOCHSCHAMANEN DES KAMALUQ

An Segnungen und allgemeinen Liturgien beherrschen die Hochschamanen der Waldmenschen noch die Liturgien GÖTTLICHES ZEICHEN, HANDWERKSSEGEN, HEILIGER BEFEHL, INDOKTRINATION, KONSEKRATION, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, ORDINATION und VISIONSSUCHE.

AugE DER WARTENDEN SEELEN

II / G / SPEZIELL

Entspricht NEMEKATHS GEISTERBLICK (Seite 267).

BANN DER GEISTERKRÄFTE

IV / Z / SPEZIELL

Entspricht PRAIOS' MAGIEBANN (Seite 259f.).

ERLÖSUNG DES TAPAMS

IV / P / SPEZIELL

Entspricht BORONS SÜSSER GNADE (S. 267).

EWIGER WÄCHTER

V / S / SPEZIELL

Herkunft: Kamaluq

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Medizinmann begibt sich zu dem heiligen oder mit einem Tabu belegten Ort, den er künftig bewachen will, isst das Herz eines getöteten Jaguars und hüllt sich ganz in dessen Haut ein.

Auswirkung: Der Schamane verwandelt sich selbst in einen Jaguar beliebiger Art. Er verliert dabei seine magischen Fähigkeiten, bleibt aber im Vollbesitz seiner geistigen und karmalen Kräfte – wie er diese in Tiergestalt

einsetzen kann, bleibt Meisterentscheid, jedoch wird eine solche Figur nicht mehr vom Spieler geführt. Er kann sich nicht weiter als RkP* Meilen von dem zu beschützenden Ort entfernen. Jedes Mal, wenn der Tierkörper des Schamanen stirbt und er als Jaguar bereits Nachkommen gezeugt hat, geht sein Geist auf ein von ihm gewähltes Junges über – und das ohne jegliche Zeitbegrenzung, so lange es Nachkommen gibt.

Wirkungsdauer: permanent

GROßES TABU

V / PPP / SPEZIELL

Eine machtvollere Form des SIEGEL BORONS (Seite 268).

HEILUNG DES TABAMS

III / P / SPEZIELL

Entspricht dem SEGEM DER HEILIGEN NOIONA (Seite 268).

KAMALUQS FLUCH

IV / P / SPEZIELL

Bei den Hochschamanen der Waldmenschen verwendeter Name für den SIPPENFLUCH (siehe unten).

KAMALUQS

UNERBITTLICHER SPEER

III / P / SPEZIELL

Entspricht dem BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID (Seite 266).

KLEINES TABU

I / P / SPEZIELL

Entspricht dem RUF ZUR RUHE (Seite 268).

OBARANS BANNSTRAHL

V / P / SPEZIELL

Entspricht dem ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL (Seite 261).

PURGATION

III / P / SPEZIELL

Siehe Seite 260.

SIPPENFLUCH

IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Kamaluq (KAMALUQS FLUCH), Himmelswölfe (GORFANGS FLUCH), Tairach (TAIRACHS FLUCH)

Reichweite: Sicht / Fern

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Der Schamane vollführt (unterstützt von der ganzen Sippe) einen zornigen Tanz, der dem Geist das Verbrechen des Auszustößenden vor Augen führen soll. Soll die Liturgie gegen einen fernen Verbrecher gewirkt werden, benötigt der Schamane ein Körperteil oder einen Gegenstand aus dem innigen Besitz des zu Verfluchenden.

Auswirkung: Ein Verbrecher wird aus der

Sippengemeinschaft ausgestoßen und mit einem dem jeweiligen Glauben entsprechenden Fluch belegt: *Kamaluqs Fluch* hält den Totengeist des Opfers nach dessen Tod in seinem eigenen, verwesenden Körper gefangen (stirbt das Opfer nicht binnen der Wirkungsdauer, hat das Ritual keine Wirkung). Erst wenn die Wirkungsdauer vorüber oder Leichnam zum Skelett wurde, kann der Geist sich befreien und den Weg ins Jenseits antreten. *Gorfangs Fluch* bewirkt, dass alle Hunde und Wölfe das Opfer sofort angreifen, sobald sie es sehen oder wittern, und andere Lebewesen zumindest abweisend auf es reagieren. *Tairachs Fluch* raubt dem Opfer den Verstand durch die Last der eigenen Erinnerungen: Tag für Tag durchlebt es erneut die größten Ängste und schlimmsten Frevel seines Lebens.

Wirkungsdauer: LkP* Monate; Aufstufung der Liturgie auf Grad V (Wirkungsdauer in Jahren) oder (separat zu erlernen) Grad VI (permanent) ist bei abscheulichen Verbrechen üblich.

TABU

III / P / SPEZIELL

Entspricht dem SIEGEL BORONS (siehe Seite 268).

WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT

II / Z / SPEZIELL

Siehe Seite 268f.

DIE LITURGIE DER HOCHSCHAMANEN DER HIMMELSWÖLFE

An Segnungen und allgemeinen Liturgien beherrschen die Hochschamanen der Nive-sen noch die Liturgien GÖTTLICHES ZEICHEN, HANDWERKSSEGEN, HEILIGER BEFEHL, INDOKTRINATION, KONSEKRATION, MÄRTYRERSEGEN, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, ORDINATION und VISIONSSUCHE.

GORFANGS FLUCH

IV / P / SPEZIELL

Eine Variante des SIPPENFLUCHS (Seite 289).

GRISPELZ' ACKERSEGEN

III / ZZ / SPEZIELL

Entspricht dem DREIFACHEN SAATSEGEN (Seite 276).

GRISPELZ' FRUCHTBARKEIT

IV / P / SPEZIELL

Entspricht TSAS WUNDERSAMER FRUCHTBARKEIT (Seite 273).

JAGDGLÜCK

III / P+P / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

KÄLBCHENSEGEN

I / P / SPEZIELL

Siehe Seite 277.

SCHWITZHÜTTE

V / P / SPEZIELL

Entspricht der FÜNFTEN LOBPREISUNG DES FRÜHLINGS (Seite 276).

SEGEN DER GABETAJ

III / P / SPEZIELL

Entspricht PARINORS VERMÄCHTNIS (Seite 277).

SICHERE WANDERUNG IM SCHNEE

II / P(G) / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

TIEREMPATHIE

II / G + P / SPEZIELL

Siehe Seite 284.

TROPHÄE ERHALTEN

II / P / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

VAËS TRÄPEN

IV / P / SPEZIELL

Herkunft: Himmelswölfe

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Die Kaskju teilt Liska ihren Entschluss mit und sticht sich einen Dolch in den Leib.

Auswirkung: Die Schamanin kann den Tod einer anderen Person auf sich nehmen und an ihrer statt sterben. Die betroffene Person gesundet vollständig, so wie es ihrem Alter und dem Zustand vor der Krankheit / der Vergiftung / der Verletzung entspricht. Ein Tod an Altersschwäche kann mit diesem Ritual nicht revidiert werden, das Opfer der Schamanin wäre vergebens. Der Leichnam der Schamanin zeigt die Spuren der Todesursache, an der die geheilte Person gestorben wäre. (Hätte die Vaë der Legenden diese Liturgie anwenden können, wäre das Verhältnis zwischen Wölfen und Menschen vielleicht noch ungetrübt.)

Wirkungsdauer: augenblicklich

WEISUNG DES HIMMELS

I / G / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

WINTERSCHLAF

IV / P / SPEZIELL

Siehe Seite 271.

ZUFLUCHT FINDEN

II / G / SPEZIELL

Siehe Seite 271f.

DUNKLE WUNDER – LITURGIE DER DIENER DES NAMENLOSEN

Da Geweihte des Namenlosen Meisterpersonen sind, liegt das Wo, Wann und Wie eines unheiligen Mirakels stets in den Händen des Meisters. Im folgenden Text sind ein ungefährender Grad und die grobe Wirkung einiger möglicher Liturgien angegeben. Eindringliche Hymnen und bedrohliche Gesten können das Wunder begleiten, wenn sie die Stimmung unterstützen. Die bekanntesten Wundertaten der Geweihten des Namenlosen sind:

- **Namenloses Vergessen (I/P)** schafft Opfer ohne Erinnerung und identitätslose Kampfmaschinen, die ihren Auftrag gedankenlos erfüllen.
- **Herbeirufung der Diener des Herren (II/Z, P oder G)** ermöglicht die Invokationen von Vasallen-Dämonen wie dem Feuerdämon Ivash, dem schwarz geflügelten Löwen Grakvaloth und der Kraft Maruk-Methai.
- **Namenlose Kälte (II/P)** lässt Widersacher erfrieren (2W6 TP(A) pro SR, bis ein Pasch gewürfelt wird).
- **Des Einen bezaubernder Sphärenklang (III/P)** macht Opfer durch unwiderstehliche Melodien und Bilder hörig (Entrückung und Gehorsam gegenüber dem Namenlosen Priester, bis eine Probe auf Selbstbeherrschung +LkP*+5 gelingt, jede SR eine Probe erlaubt).
- **Namenloser Zweifel – Namenlose Erleuchtung (IV/P)** erschüttert jeden Glauben und jede Moral, das Opfer stellt etwa einen Tag lang seine Prinzipien in Frage.
- **Seelenschatten (IV/G)** verhehlt die dunkle Seele des Geweihten vor der Liturgie SEELENPRÜFUNG, dem Blick von Alveraniern und selbst Göttern.
- **Schwindende Zauberkraft (IV/Z)** ist ein gefürchteter Magiebann, in dessen Zone jeder Zauberkundige W6 AsP pro SR verliert, alle Zauber sind mit +5 Probenaufschlag und doppelten Kosten zu wirken.

● **Fluch wider die Ungläubigen (V/Z)** zerstört schließlich ein Ziel des Hasses: Das Wasser eines Brunnens wird modrig und ungenießbar, ein Palast verfällt, eine Straße verschluckt sich selbst, ein Acker vertrocknet.

Weniger bekannt sind:

- **Die Goldene Hand (I/P)** verwandelt Gegenstände für einige Zeit in Gold.
- Mittels **Namenloser Raserei (II/P)** werden Tiere in Kampfrausch versetzt.
- **Pech und Schwefel (II/P)** ähnelt dem magischen FULMINIC-TUS, nur dass hier ein Strahl schwarzer Flammen aus den Fingerspitzen des Predigers schießt (2W6+LkP* SP).
- **Gott der Götter (II bis VI)** hebt als karmaler Fluch Wunder und Liturgien anderer Götter auf oder kehrt sie in das Gegenteil um. Der Grad der Liturgie differiert je nach Eingriff ins Weltgeschehen.
- Mit **Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes (III/PPP)** können Ratten, manchmal auch Spinnen und Schakale gerufen und gelenkt werden.
- **Waffenflüche (III/P)** verzaubern Waffen, die dann schwer oder nicht heilende Wunden und Krankheiten verursachen.
- Die **Schleichende Fäulnis (IV/P)** lässt Sterbliche lebendig verrotten, bis nur grüner Schleim von ihnen übrig bleibt (2W6 SP/Tag).
- Die **Ewige Jugend (V/P(G))** kann eine Person für ein Jahr in eine junge und bezaubernde Person verwandeln kann.
- Die grausamste aller Liturgien ist die **Seelenbannung (IV/P)**, mit der die Seele eines gerade Verstorbenen zum Namenlosen geschickt wird, selbst wenn sie rechtschaffen war.

VOM VAMPIRISMUS

»Vampirismus raubt einem Menschen Leben und Tod gleichermaßen – und beides sind Gaben der Götter.«

—Autor unbekannt, Auszug aus dem Schwarzen Buch, Boron-Tempel zu Punin, Abschrift neueren Datums

IM DIENST DES NAMENLOSEN

»Vampire haben spitze Zähne, tragen schwarze Kleidung und beißen ihre Opfer von der Seite in den Hals. Sie können sich in Fledermaus und Wolf verwandeln sowie Ratten und Wölfe herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Praios und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser. Werden sie bezwungen, fliehen sie in ihren Sarg. Getötet werden sie mit einem Holzpflöck von Weißdorn und Steineiche.«

—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach, andergastische Ausgabe 999 BF

VOLKSGLAUBE UND GELEHRTENWISSEN

Die Vorstellung der meisten Aventurier über Vampire ist von einem Werk geprägt, dessen Kernaussagen zumindest mündlich Verbreitung gefunden haben: *Das Monsterhandbuch – Dämonia und Drachen für Fortgeschrittene*, niedergeschrieben in den Dunklen Zeiten von Gargi Sohn des Gax. Im folgenden sind die wichtigsten Legenden und Weisheiten dieses Handbuches zusammengefasst, die indes keinerlei Anspruch auf Richtigkeit erheben:

Viele Weise *Mittelaventuriens* behaupten, dass sich Werwölfe und Berserker nach ihrem Tod in Vampire verwandeln. Im *südlichen Bornland* heißt es, dass Selbstmörder zu Vampiren werden, denn der durch die

eigene Hand herbeigeführte Tod gilt als Frevel wider das göttliche Geschenk des Lebens. Bei den *Nivesen* gilt Inzest als eine Entstehungsursache. Im *Greifenfurtschen* genügt es angeblich, Henker, Geldverleiher oder Müller gewesen zu sein. Das Grab eines Blutsaugers kann man daran erkennen, dass Haare und Zähne der Leiche weiter wachsen. In *Sewerien* glaubt man, die 'Nach(t)zehrer' am Schmatzen in den Gräbern zu erkennen und sie durch eine Silbermünze zwischen den Zähnen bannen zu können. Im *Svellttal* kursiert der Aberglaube, dass schon der Blick eines Vampirs die Seele raubt – eine Ansicht, die gängigerweise auch gegenüber Elfen vertreten wird. *Albernische Märchen* erzählen, dass Vampire beim Bluttrinken bereits den Namen ihres nächsten Opfers rufen. Dem *Großen Buch der Abschwörungen* zufolge hält Alraunenpulver Vampire auf Distanz und schadet ihnen sogar. In *Garetien* heißt es, Vampire müssen Praiosblumenkerne, die sie auf ihrem Grab finden, erst zählen, bevor sie sich zur Ruhe legen können. Üblicherweise werden sie dabei von der Sonne überrascht. Knoblauch, die heilige Pflanze der Peraine, gilt in vielen Gegenden als Allheilmittel, um Vampire zu vertreiben. In *Weiden* sieht man wohl deshalb des öfteren mit Knoblauch gewürzte Würste (z.B. 'Tralopper Krachwürste') an den Hauswänden hängen – sehr zur Freude von wilden Tieren. Die bekannteste und 'einzige' Methode zur Vernich-

tung eines Vampirs soll sein, den Kopf abzuschlagen und an einer Wegkreuzung zu vergraben, seinen Körper hingegen zu verbrennen und die Asche in alle Winde zu verstreuen. Die *Zwerge* behaupten, dass einzig silberne Waffen effektiv seien. In *Al'Anfa* hat man eine 'todsichere' Methode: Die Boronis fangen den Vampir mit silbernen durchwirkten Schlingen und begraben ihn – auch wenn er sich noch wehrt. In *Andergast* und *Nostria* reichen angeblich auch alte, getragene Socken, um einen Vampir zu Tode zu bringen: Diese müssen Vampire nämlich erst aufrütteln, bevor sie ihre Ruhe finden.

ERHEBUNG

»Als dieser verd... Blutsauger endlich weg war, da hab' ich mich dann um Amseltraud gekümmert. Ach, die Arme, sie ist einfach so dagelegen. Ganz

REGELN ZUM RAUB DES SIKARYANS

Ein Vampir kann ein Opfer nur erfolgreich aussaugen, wenn dieses bewusstlos oder zumindest kampfunfähig ist. Dazu ist es üblicherweise notwendig, das Opfer mittels Würgegriff oder Betäubungsschlag zu betäuben. Erst wenn die Kampfunfähigkeit des Opfers eintritt (Ausdauer null) oder sich das Opfer aus anderen Gründen nicht mehr rühren kann, kann der Vampir mit dem Raub des Sikaryans beginnen. Der Ausgangswert des Sikaryans entspricht der maximalen Lebensenergie. Ein Vampir raubt seinem bewusstlosen Opfer – unabhängig von der Übertragungsart – pro 10 Kampfrunden 1W20 Punkte Sikaryan. Gleichzeitig erleidet das Opfer gewöhnlichen Schaden von W6+1 SP pro 10 Kampfrunden, die separat ausgewürfelt werden. Sinkt das Sikaryan auf null, wird das Opfer zum Vampir. Sinkt hingegen die Lebensenergie zuvor auf null (durch die Betäubung wurden ja meist bereits LeP verloren), stirbt das Opfer einen einfachen Tod. Sofern der Vampir nicht vom Rausch überwältigt wird, kann er vorher den Saugvorgang abbrechen, um sein Opfer am Leben zu lassen.

Wenn das Opfer überlebt, sollte der aktuelle Stand des Sikaryans gesondert notiert werden. Einmal geraubtes Sikaryan kann nur sehr langsam – mit einem Punkt pro Monat, wenn eine IN-Probe gelingt – zurückgewonnen werden. Die einfache Lebensenergie kann nach den normalen Regeln regeneriert werden.

Tributpflicht: Der Namenlose verlangt als Tribut von seinen Dienern bei jedem Raub seinen Anteil am geraubten Sikaryan. Nach Abzug des entweichenden Sikaryans bleibt dem Vampir selbst daher effektiv nur ein Zehntel des geraubten Sikaryans. (Zum allmählichen Entweichen des geraubten Sikaryans aus dem Vampirkörper s.u.)

Rausch: Nicht selten kommt es vor, dass der Vampir die Grenzen seiner Gier nicht mehr wahrnimmt. Das zeitweilige Hochgefühl, das durch den Raub des Sikaryans entsteht, mag ihm unter Umständen die Sinne rauben. Wird er derartig vom Rausch überwältigt, ist es ihm nicht mehr möglich, den Raub zu unterbrechen, bis sein Opfer selbst zur vollständig entleerten Hülle wird. Danach greift der Vampir das nächststehende 'Sikaryangefäß' an.

Als Meister können Sie für je 7 geraubte Sikaryan-Punkte eine erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung* auswürfeln. Der Probenauflschlag lässt sich wie folgt bestimmen:

 **Geraubtes Sikaryan:** +1 für je 7 Punkte, die der Vampir seinem Opfer geraubt hat

 **Mangel an Sikaryan:** +1 für je 7 Punkte, die dem Vampir zu seinem maximalen Sikaryan fehlen. Das maximale Sikaryan entspricht dem Grundwert der normalen Lebensenergie vor der Erhebung.

 **Erfahrung als Vampir:** –1 für je 13 Jahre, in denen der Vampir sein unheiliges Leben bereits geführt und die Gefahr des Rausches kennen gelernt hat.

AVENTURISCHE QUELLEN

Das in den folgenden Quellen aufgeführte Wissen ist kaum zur Hälfte verfügbar. Selbst in der Hesinde-Kirche existieren über die tatsächlichen Zusammenhänge oftmals nur vage Theorien, die lediglich eine Handvoll von Experten durchschauen.

Das *Bestiarium von Belhanka* enthält in seinen jüngsten Abschriften einige weit verbreitete Ansichten des einfachen Volkes, allerdings als solche zitiert. In den Schriften *Encyklopaedia Magica*, *Essentia Obscura*, *Die Wege ohne Namen*, *Vom Leben in seinen Naturerlichen und Ueber-Naturerlichen Formen*, in den *Trollzacker Manuskripten* und in diversen Ausgaben magischer Periodika finden sich weitere Hinweise, die sich leider auf grundsätzliche Definitionen und Auflistung ungeklärter Fragen beschränken. *Geheimnisse des Lebens* enthält entscheidende Informationen über das Sikaryan. Die Zwölfgötterkirchen verfügen über Berichte in ihren heiligen Büchern, namentlich der *Praiospiegel* der Inquisition, das *Schwarze Buch* des Boron, *Annalen des Götteralters* der Hesinde und der *Blick in den Regenbogen* der Tsa, die sich vornehmlich mit Mythologie, Entstehungssagen und einigen wenig konkreten Legenden über die Vernichtung von Vampiren beschäftigen.

Weitaus aufschlussreicher sind die kurzen, dennoch beängstigend detaillierten Ausführungen zur Entstehung von Vampiren in den *Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*. Des weiteren stehen in den Hallen der Weisheit zu Kuslik etwa ein Dutzend *Bücher der Schlange*, die entscheidendes Wissen über Vampire bergen. Doch nicht einmal eine Handvoll davon wurde von Spezialisten geschrieben und als entsprechend verzeichnete Fachliteratur in den Index der Bibliothek aufgenommen. Andere Werke, wie *Von dero Untoten und Blutsaugern* sammeln eher den Volksglauben, als dass es 'wissenschaftliche' Werke wären.

Nähere Einzelheiten zur Verbreitung und zu regeltechnischen Auswirkungen der einzelnen Schriften finden sich in der **Magischen Bibliothek** im Band *Wege der Zauberei* und im Kapitel **Von Folianten und Pergamentsammlungen** in der Spielhilfe *Geographia Aventurica*.

blass ist sie gewesen, und ihr Herzlein mochte auch nimmer mehr schlagen. Ja, und dann hab' ich geweint, und die Herrin Travia gefragt, warum sie mir mein Liebchen weggenommen hat, wo wir doch immer gebetet und unseren Tempelzehnt geopfert haben. Und wie ich so in ihr hübsches Gesicht geschaut habe, da hat sie plötzlich die Augen aufgeschlagen. Doch das ist kein Zeichen der Gütigen Mutter gewesen, da bin ich mir sicher. Denn ihre Augen haben so komisch rot gefunktelt, ja, ganz böse und fremd. Dann hat sie auf einmal so furchtbar spitze Zähne gezeigt und mich in den Hals beißen wollen. Ja, und da bin ich dann gerannt, als wenn die tausend Oger hinter mir gewesen wären.«
—Befragung eines Bauern durch die Inquisition anlässlich der Vampirplage in Weiden, Winter 1016 BF

Die Entstehung eines neuen Vampirs durch einen Vampirangriff wird als *Erhebung* bezeichnet. Dabei wird dem Opfer sein ganzes Sikaryan geraubt (siehe Kasten). Der dämonische und plötzliche Verlust der Lebenskraft hinterlässt beim Opfer eine Leere, die den Körper zu einem Scheinleben erwachen lässt. Jeder Vampir ist erfüllt von unsterblicher Gier nach Sikaryan, um diese Lebenskraft wieder aufzufüllen. Jedoch vergeblich, denn das geraubte Sikaryan ist ein äußerst flüchtiger Stoff und entweicht aus dem untoten Körper besonders schnell. Wegen des Mangels an Sikaryan verspürt ein Vampir bohrenden Hunger, den er schnellstens stillen muss (als Faustregel können Sie einen Zeitraum von einer Woche festlegen, währenddessen ein frisch erhobener Vam-

URSPRUNG (MEISTERINFORMATIONEN)

Vampire sind Kreaturen des Namenlosen. Ihr Ursprung geht auf den Götterfrevl des Namenlosen während des Vierten Zeitalters zurück, als er für ein Äon die Herrschaft über die Welt innehatte (siehe Seite 6f.). In jener Zeit scharte der Namenlose ausgewählte Jünger um sich und lehrte sie die Geheimnisse des *Sikaryans* (zum Begriff des *Sikaryans* siehe Seite 12f.). Der Lehre des Dreizehnten Gottes zufolge steht das *Sikaryan* nur den stärksten Wesen zu. All jene, die es durch Zufall oder göttliche Fügung erhalten haben, müssen ihren Tribut leisten – ob freiwillig oder nicht. Schon früh erkannte der Namenlose die Machtfülle des flüchtigen Stoffes und ersann daher Ränke, wie er sich dieser Kraft bedienen könnte. Er verbreitete unter seinen Anhängern das Wissen, das *Sikaryan* gewaltsam zu rauben und dem eigenen hinzuzufügen: Er ließ sie von seinem Blut trinken und schuf so die ersten **Erzvampire**. Bis heute offenbart er sich auf diese Weise den Sterblichen und macht sie zu seinen Legaten.

Einfache **Vampire** können auf zwei Arten entstehen: Ein Sterblicher wird zum Vampir, wenn er das Blut eines Erzvampirs trinkt. Er erbt neben den dämonischen Fähigkeiten auch das Verlangen, anderen Wesen das *Sikaryan* zu rauben. Der zweite und weitaus üblichere Weg ist die *Erhebung* und bezeichnet den Raub des *Sikaryans* durch einen direkten Vampirangriff.

Durch die Nähe zu den Niederhöllen ist es dem Namenlosen gelungen, die Vampire mit dämonischem Schutz zu belegen, wie man sie bei keinem anderen Lebewesen findet. Dem sind die versammelten Götter durch einen *Ewigen Fluch* entgegengetreten, der den Namenlosen und seine Brut getroffen hat. Welche Entitäten sich einst in grauer Vorzeit gegen den Namenlosen zusammengeslossen haben, ist nicht bekannt.

Es ist durchaus denkbar, dass einige dieser Gottheiten bereits nicht mehr existieren, keine Macht mehr besitzen oder einfach nur schlafen – dem Fluch tut dies jedoch keinen Abbruch. Denn solange es Namenloses gibt, wird der Bann Bestand haben. Bei der Erhebung eines Vampirs schlägt sich der Fluch in speziellen *Verwundbarkeiten* (s.u.) nieder und kann ihm erheblichen Schaden zufügen oder ihn sogar vernichten.

Kosmologisch betrachtet stehen Vampire vermutlich zwischen Dämonen und Untoten, obgleich sie noch eine Seele besitzen. Während Vampire der halb-göttlichen, halb-dämonischen Macht des Namenlosen entspringen, sind klassische Untote körperliche Überreste, die von echten Dämonen aus dem Gefolge Thargunitothes besessen werden. Einen Vampir als 'untot' und seine Erschaffung als 'Nekromantie' zu bezeichnen, ist daher insofern richtig, dass eine dämonische Präsenz in einer ehemals lebenden Hülle ein Scheinleben erzeugt.

'VAMPIRE' ANDEREN URSPRUNGS

Nicht alle Vampire entstammen dem Wirken des Namenlosen – zumindest nicht seinem direkten Einfluss oder dem seiner Erzvampire. So soll es Orte in Aventurien geben, an denen dem Besucher von ungenannten Wesen das *Sikaryan* entzogen wird (wie beim *Orakel vom Purpurborg*), oder wo man gar den Fluch des *Sikaryan*-Verlustes erleiden kann, um gleichzeitig damit auch die Gabe des *Sikaryan*-Raubes zu erwerben (wie in bestimmten Höhlen im Vulkan *Visra*). All diese Verschiebungen von *Sikaryan* gehen ohne Tribut an den Namenlosen vonstatten, aber die Betroffenen scheinen nur über wenige besonderen Kräfte und Verwundbarkeiten (*Sikaryan*raub durch Handauflegen oder Geschlechtsverkehr, sehr selten durch Bluttrinken oder Kannibalismus, *Dämmerungssicht*, *Herausragender Geruchs- oder Tastsinn*, *Lichtempfindlichkeit* oder *Lichtscheu* ...) zu verfügen. Angeblich soll es "im Güldenland oder im Riesland" auch wilde Tiere geben, die einem Lebewesen *Sikaryan* entziehen können, es wird von den "höheren Graden des MAGISCHEN RAUBES" gemunkelt, ja sogar von den 'Dienern Uthars', schwarzgeflügelten Alveraniaren, die ein von Boron ausersehenes Opfer nicht schlagartig sondern durch den Raub seiner Lebenskraft langsam zu Tode bringen.

Letztlich muss noch erwähnt werden, dass es im Verlauf der aventurischen Geschichte einigen wenigen Vampiren gelungen ist, ihre unsterbliche Gier in 'verträgliche' Bahnen zu lenken und ihre Seele nicht an den Namenlosen zu verlieren. Die meisten von ihnen sollen sich der Gnade Borons und seiner Geweihten überantwortet haben, und fast allen wurden Borons Geschenk an die Sterblichen zuteil.

pir unbedingt an *Sikaryan* gelangen muss; andernfalls wird er zum *Minderen Vampir*).

Der Raub des *Sikaryans* erfolgt in den meisten Fällen durch Trinken des Blutes. Es kommen aber auch Fälle vor, wo Berührung, Kuss oder Geschlechtsakt zur Übertragung dienen. Schließlich gibt es auch seltene Fälle von Kannibalismus, bei dem das Essen des Fleisches nichts anderes als ein magischer Akt ist.

Ein Teil des geraubten *Sikaryans* fließt direkt an den Namenlosen und ist damit eine der wenigen Machtquellen, die der Gefallene Gott auch heute noch besitzt. Der größte Teil entweicht, wie es die Art dieses flüchtigen Schatzes ist.

KÖRPER UND PERSÖNLICHKEIT

Grundsätzlich erhebt sich jeder Vampir mit dem Körper und Geist, den er auch als Lebender besessen hat. Hinzu kommen einige besondere vampirische Eigenschaften: Beweglichkeit und Stärke steigen auf unheimliche Weise. Der Körper wird durch die Macht des Namenlosen nahezu unverwundbar. Spitze Reißzähne sind häufig, aber keineswegs immer vorhanden; es kommt auch vor, dass sich die Zähne nur nächstens oder nur beim Angriff zeigen. Die Haut ist wegen des Blutmangels deutlich blasser und kühler. Vampire brauchen keine

Nahrung, kein Wasser, keine Luft (können jedoch erlernen, so zu tun als ob sie atmen) und keine Wärme. Sie können nicht weinen und auch keine Nachkommen zeugen (oder gar bekommen!). Ein weiteres klassisches Kennzeichen ist, dass sie keinen Schatten werfen und in Spiegeln (selbst in Wasser- oder Eisflächen) nicht zu sehen sind. Interessanterweise brauchen Vampire aber Schlaf (in der aventurischen Kosmologie stets ein Hinweis darauf, dass man dem Geheimnis der Unsterblichkeit nicht nahe gekommen ist). Manche Vampire ziehen sich nach einigen Raubzügen zurück und verbringen Monate oder gar Jahre im Schlaf. Ein Vampir erwacht nur, wenn sich ihm ein lebendes Wesen auf einige Dutzend Schritt nähert oder wenn sich der Hunger wieder regt. In der Vergangenheit ist es immer wieder vorgekommen, dass ein Vampir durch 'unvorsichtige Besucher' aus seinem Schlaf aufgeschreckt wurde – mit unliebsamen Folgen für die Umgebung!

Ein Vampir verfügt, allem Volksglauben zum Trotz, weiterhin über eine Seele. Diese Seele mag der letzte Funke Hoffnung sein, um einen Vampir mit göttlichem Beistand zu retten. Das Wesen eines Vampirs wird jedoch mit der Zeit zunehmend bössartiger. Positive Charakterzüge, die den Vampir vor seiner Erhebung ausgezeichnet haben, verkehren sich allmählich ins Gegenteil, während sich negative eher noch verstärken. In der ersten Zeit nach der Erhebung sehen sich

MU +5 CH +5 GE +5 KO +7 KK +7
GS +2 AU unendlich MR +10 *

LE: Die normale Lebensenergie des untoten Körpers entspricht dem Grundwert vor der Erhebung. Jeglicher Schaden, der nicht durch Verwundbarkeiten entsteht, wird quasi sofort regeneriert (*Regeneration II*: 2W6 LeP pro KR; **WdZ 235**): Die Wunden schließen sich augenblicklich. Dabei fließt kaum Blut, und der Schmerz hält sich in Grenzen. Das geraubte Sikaryan wird in Klammern angegeben. Es kann niemals regeneriert, sondern nur erbeutet werden und entweicht mit der Zeit aus dem untoten Körper: Ein schlafender Vampir verliert alle drei Monate 1 Punkt Sikaryan, ein aktiver Vampir W6 Punkte pro Monat. Sinkt das Sikaryan auf null, wird der Vampir zum *Minderen Vampir* (s.u.).

RS: entsprechend der getragenen Rüstung. Ein Vampir ist resistent (TP halbiert) gegen *profane, elementare, magische und geweihte Angriffe* (**WdZ 235**) und *vollständig immun gegen alle Gifte und Krankheiten*. Er ist nur durch seine *Verwundbarkeiten* (s.u.) effektiv zu verletzen, wodurch die jeweilige Resistenz wieder aufgehoben wird.

*) Auch Magie zeigt kaum Wirkung: Die erhöhte Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal *Schaden*. Ein Vampir kann nicht mittels Antimagie wie VERWANDLUNG BEENDEN oder PENTAGRAMMA ausgetrieben werden.

Weitere Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch oder Gehör); Jähzorn und Rachsucht jeweils +5; darüber hinaus können Sie Punkte auf Nachteile wie Arroganz, Goldgier, Lichtscheu, Sucht o.ä. verteilen; alle *Ängste* reduzieren sich im weiteren Verlauf des Vampirlebens (als Faustregel können Sie 1 Punkt pro Jahr festlegen).

Talente: Schleichen +5, Athletik +5, Körperbeherrschung +5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff; für magisch begabte Vampire zudem die SF *Verbotene Pforten*.

Magische Fähigkeiten: Ungewöhnlich viele Vampire (1–15 auf W20) stellen sich bei ihrer Erhebung als Magiedilettanten heraus, wenn sie zuvor nicht ohnehin magisch begabt waren. Regeltechnisch bedeutet dies, dass sie die Vorteile *Viertelzauberer* und *Übernatürliche Begabung* erhalten. Sie besitzen W6 Vampirzauber, üblicherweise mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* oder *Herrschaft*. Klassische Beispiele sind BANNBALADIN, ADLER-SCHWINGE WOLFSGESTALT oder NEBELLEIB. Ausführliche Informationen zu den Magiedilettanten finden Sie im Band *Wege der Zauberei*.

Vampirische Fähigkeiten: Die besonderen vampirischen Fähigkeiten werden ähnlich wie *Übernatürliche Begabungen* gehandhabt und gelten zusätzlich zu diesen. Jede der vorhandenen Fähigkeiten hat zu Beginn einen ZfW von 3, der im weiteren Verlauf des Vam-

pirlebens nach Maßgabe des Meisters gesteigert werden kann. Einige Vampire erhalten diese Fähigkeiten direkt bei der Erhebung, während alle anderen nicht darüber verfügen und diese auch nicht zu einem späteren Zeitpunkt erlernen können. Ob ein Vampir eine der folgenden vampirischen Fähigkeiten besitzt, wird jeweils mit einem Wurf auf W20 festgelegt:

 **Sikaryan-Gespür (1–19 auf W20):** Das unstillbare Verlangen nach Sikaryan verleiht nahezu jedem Vampir die Fähigkeit, das Sikaryan lebender Wesen schon aus der Entfernung spüren zu können. Die Reichweite beträgt 1 Schritt pro Punkt Sikaryan eines Lebewesens. Der zusätzliche Sinn reagiert automatisch und muss nicht aktiviert werden.

 **Ruf des Vampirs (1–13 auf W20):** Der Vampir formuliert 2 KR lang einen geistigen Ruf an ein ehemaliges Opfer und zwingt es, ob lebend oder ebenfalls Vampir, sich in schlafwandlerischem Gehorsam zu ihm zu begeben. Dazu muss ihm eine Probe auf MU/IN/IN (+MR) gelingen. Misslingt die Probe, vernimmt das Opfer zwar den Ruf, kann ihm aber widerstehen. Der geistige Ruf muss jede SR wiederholt werden, um nicht seine Wirkung zu verlieren. Die Reichweite des Befehls beträgt 2W6 mal 5 Meilen.

 **Blick des Nachtmahrs (1–7 auf W20):** Der Vampir fixiert sein Opfer mindestens 1 SR lang mit starrem Blick und baut dadurch eine magische Brücke zu seinem Opfer auf. Gelingt dem Vampir eine Probe auf MU/CH/KK (+MR), kann er durch seinen Blick dem Opfer jede SR einen Punkt Sikaryan sowie entsprechend einen LeP rauben. Wird die Konzentration gestört, der Vampir angegriffen oder gelangt das Opfer außer Reichweite, ist der Bann gebrochen und kann erst nach Ablauf von 12 Stunden erneuert werden. Die Reichweite des Blicks beträgt 7 Schritt.

 **Sog des Purpurnen (1 auf W20, nur magisch begabte Vampire):** In der Regel wird das Sikaryan in Form der reinen Lebenskraft geraubt. Doch das Sikaryan besteht nicht nur aus Lebensenergie, sondern bei Zaubernern auch zu einem Teil aus Astralenergie. Sehr wenige Vampire, die zudem noch magisch begabt sind, verfügen daher über die Fähigkeit, ihrem ebenfalls magisch begabten Opfer Sikaryan in Form von Astralenergie zu rauben: Der Vampir presst beide Hände an die Schläfen des Opfers und erschafft auf diese Weise eine astrale Verbindung. Bei Gelingen einer Probe auf MU/KL/CH (+MR) raubt der Vampir seinem Opfer pro 10 KR 1W6 zusätzliche Punkte Sikaryan und entsprechend W6 AsP als 'Schaden'. Wird die Konzentration gebrochen, der Vampir angegriffen oder kann sich das Opfer erfolgreich wehren (wie üblich muss das Opfer kampfunfähig sein), ist der Bann gebrochen und kann erst nach Ablauf von 12 Stunden erneuert werden. Sinkt die AE des Opfers auf null, bricht die Verbindung ebenfalls ab.

viele Vampire als tragische Opfer und hadern mit ihrem Schicksal. Ihr Hass auf die Lebenden ist beinahe grenzenlos und droht sie zu verzehren; nur ihre Gier nach Sikaryan hält sie am Unleben. Mit der Zeit kühlt sich diese ungezügelte Wut ab, ohne jedoch schwächer zu werden. Die meisten Vampire fügen sich allmählich ihrem Schicksal, das der Namenlose ihnen zugedacht hat, und betrachten sich immer mehr als auserwählte und machtvolle Diener ihres Herrn.

Viele *Schlechte Eigenschaften* sinken im Lauf des weiteren Unlebens, wenn der Vampir feststellt, dass ihm kaum etwas schaden oder nützen kann.

Die Aura eines Vampirs verändert sich und wird von den meisten höheren Lebewesen intuitiv als solche wahrgenommen: In der Nähe von Vampiren schlagen Hunde an, Pferde schnauben und lassen sich nur widerwillig reiten, Vertrautentiere verkriechen sich, und Menschen (Elfen, Zwerge usw.) spüren eine Gänsehaut oder ein bestimmtes Gefühl der Verfolgung.

Vampire gelten als magische Kreaturen und können mit den bekannten Mitteln der arkanen Analyse (ODEM ARCANUM, ANALYS ARCANSTRUKTUR, OCULUS ASTRALIS) als solche erkannt werden. Dabei wird auch die dämonische Präsenz mit ihren für Experten erkennbaren eigenen arkanen Mustern offenkundig. Bemerkenswerterweise zeigt der EXPOSAMI auch Vampire an, die vor kurzem getrunken haben und damit fremdes Sikaryan in sich aufgenommen haben.

Regeltechnisch wird ein Vampir wie alle kulturschaffenden Lebewesen mit Eigenschaften, Vor- und Nachteilen, Talenten, Sonderfertigkeiten usw. gemessen. Die obigen Werte geben die *Veränderungen* nach der Erhebung zum Vampir an.



VERWUNDBARKEITEN

»Mit einem Pflock im Herzen sank er nieder.«
—aus einem Gedicht jüngerer Datums, Autor unbekannt

Kosmologisch handelt es sich bei den Verwundbarkeiten um einen Fluch der Götter, der vor Äonen von Jahren gegen den Namenlosen und seine Brut gesprochen wurde. Wie sich der allgemein wirkende Fluch im speziellen Fall der Erhebung eines Vampirs auswirkt, hängt vom Vampir selbst ab. Generell lässt sich sagen, dass ein Vampir gegen die Symbole seines früheren Glaubens bzw. seiner früheren Weltanschauung anfällig ist. Demnach ist die konkrete Auswirkung des Fluches nichts anderes als eine Schockreaktion des Körpers auf bestimmte Störungen des Geistes. Die Verwundbarkeit ist gewissermaßen eine 'karmal bedingte, psychosomatische Allergie'. In der Regel steckt dahinter der Glaube an eine oder mehrere Hauptgottheiten, die dem Vampir nach seiner Erhebung als schlimmste Feinde erscheinen. Ob die betreffende Gottheit den Vampir nun tatsächlich 'verflucht' hat, oder ob der Vampir nur aufgrund seiner bisherigen Überzeugungen an diesen Fluch glaubt, ist dabei unerheblich. Um keine umständlichen Begriffe einzuführen, sprechen wir im folgenden vereinfachend davon, dass ein Vampir von der jeweiligen Gottheit tatsächlich 'verflucht' wurde (z.B. praiosverfluchte, rondraverfluchte, brazoraghverfluchte Vampire usw.), auch wenn der eigentliche Bannfluch einst von einem unbekannten Kreis machtvoller Entitäten ganz allgemein gesprochen wurde.

Daneben können profane und magische Symbole wie Talismane, Fetische, Trophäen und dergleichen, die nicht unbedingt im Zusammenhang mit einem Götterglauben stehen müssen, als Ursache für eine Verwundbarkeit in Frage kommen. Auch das Vorleben des Vampirs hat einen maßgeblichen Einfluss. Ebenso scheinen Verfehlungen oder gar göttliche Frevel kurz vor der Erhebung ausschlaggebend zu sein. Für den Zwölfgötterkult gilt als gesichert, dass zumindest der Geburtsmonat des Opfers für eine Verwundbarkeit verantwortlich ist.

Die Verwundbarkeiten sind die einzige Möglichkeit, einen Vampir effektiv zu verletzen. Im Gegensatz zu gewöhnlichem Schaden werden Verletzungen, die durch Verwundbarkeiten entstehen, nicht sofort, sondern erst in der nächsten längeren Ruhephase wieder regeneriert,

wie dies auch bei anderen Lebewesen üblicherweise der Fall ist (W6 LeP pro sechs Stunden Schlaf, bei gelungener KO-Probe 1 LeP zusätzlich). Die möglichen Schadenswirkungen einer Verwundbarkeit haben wir in drei Stufen unterteilt. Anhand dieser Klassifizierung können Sie je nach Situation festlegen, welchen Schaden ein Vampir erleidet:

 **Vernichten:** Der Vampir erleidet erheblichen Schaden durch bestimmte Ereignisse oder Gegenstände (2W20 SP), was meist seine vollständige Vernichtung zur Folge hat. Sinkt seine Lebensenergie auf null, 'stirbt' er innerhalb einer SR. Kommt er in dieser Phase in Kontakt mit Blut, sei es absichtlich oder zufällig, wird er wiedererweckt. Regeltechnisch bedeutet dies, dass er durch das Blut LeP erhält, bis seine Lebensenergie wieder auf 1 gestiegen ist. Fällt die Lebensenergie unter den negativen Wert der halben KO, zerfällt er binnen weniger Augenblicke: Haut und Fleisch lösen sich quälend auf, Schädel und Knochen verrotten zusehends und zerfallen zu stinkender Asche.

 **Verbrennen:** Eine sehr schmerzhaft Erfahrung für Vampire sind Verbrennungen (2W6 SP), die selten die direkte Vernichtung bewirken. Im untoten Fleisch entstehen klaffende Wunden, Haut und Haare werden verkohlt oder beginnen langsam, sich vom Körper zu lösen. In den meisten Fällen bleibt dem Vampir allerdings die Möglichkeit zur Gegenwehr oder zur heilbringenden Flucht.

 **Versengen:** Der Vampir erleidet geringfügigen Schaden (W6 SP) in Form von leicht blutenden Wunden oder starken Hautrötungen.

Die Wertangaben gelten für einmaligen Schaden, den ein Vampir augenblicklich erleidet. Soll der Gesamtschaden auf mehrere Kampf-

runden (Spielrunden, Stunden usw.) verteilt werden, sind die SP pro KR (SR, Stunde usw.) entsprechend anzupassen (s.u.).

Für die ausdrückliche Wirkung einfach oder zweifach geweihter oder gar heiliger Objekte gelten die Regeln für eine *schwere Empfindlichkeit* nach WdZ 232.

DIE MACHT DER ZWÖLFGÖTTER

Die Zwölfgötter und ihre halbgöttlichen 'Kinder' gelten als stärkste Feinde des Namenlosen. Seit Äonen bekämpfen sie ihn und sein Gefolge. Demzufolge werden Vampire besonders häufig von den Zwölfen und ihrem Gefolge 'verflucht'. All jenen Vampiren ist gemein, dass sie beim

WIRKSAME WAFFEN

Die traditionelle Waffe zur Vernichtung eines Vampirs ist ein Pflock aus dem Holz eines heiligen Baumes. Die richtige Wahl des Holzes richtet sich danach, von welchem Fluch ein Vampir getroffen wurde; falsch gewählte Hölzer gelten als profane Angriffe, ebenso, wenn der Angreifer von der verfluchenden Gottheit als Frevler gezeichnet ist.

Um einen verteidigungsbereiten Vampir zu 'pflocken', muss dem Angreifer ein *Todesstoß* bzw. ein *Gezielter Stich* gegen den Rumpf oder Hals des Vampirs gelingen; je nach Länge des Pflocks mit einem der Talente Dolche, Fechtwaffen, Schwerter oder Speere. Der Pflock gilt als improvisierte Waffe, jedoch sind die o.g. Manöver in diesem speziellen Fall erlaubt, ebenso dürfen auch Kämpfer, die die passenden SF nicht besitzen, versuchen, den Vampir zu pflocken, allerdings mit den doppelten Aufschlägen.

Wenn dem Vampir eine *waffenlose* PA gelingt, erleidet er nur einfachen Schaden durch einen *versengenden* Gegenstand (perai-neverfluchte Vampire: evtl. durch einen vernichtenden Gegenstand). Natürlich kann er auch mit einer *normalen Waffe* parieren und erleidet bei Gelingen dann keinen Schaden.

Gelingt ein Gezielter Stich und wird nicht abgewehrt, erleidet der Vampir auf jeden Fall einen verbrennenden Treffer, gelingt der Todesstoß und wird nicht abgewehrt, so ist dies ein vernichtender Treffer. Wenn der Held die Waffe wieder aus der Wunde herauszieht, muss ihm ein weiterer Treffer für weiteren Schaden gelingen. Belässt er die Waffe jedoch im Körper des Vampirs, richtet sie jede KR den genannten Schaden an; der Vampir kann sie sich jedoch mit einer Selbstbeherrschungsprobe +7/+12 (verbrennend/vernichtend) herausreißen. Ein gewöhnlicher Pflock wird mit der Vernichtung eines Vampirs ebenfalls von den übernatürlichen Kräften verzehrt.

Für den Einsatz *geweihter Waffen* gelten ähnliche Bedingungen: Damit eine Waffe überhaupt eine Wirkung zeigen kann, muss sie der gleichen Gottheit geweiht sein, die den Vampir 'verflucht' hat. Gegen alle anderen geweihten Angriffe ist der Vampir resistent. Zudem scheint es erforderlich zu sein, dass der Träger der Waffe aufrichtig an die jeweilige Gottheit glaubt und sie nicht frevelt. Eine auf solche Art wirksame geweihte Waffe richtet entsprechenden Schaden an (die Resistenz ist aufgehoben; Schaden kann nicht sofort regeneriert werden). Die TP einer *verletzenden* geweihten Waffe werden verdoppelt (siehe WdZ 56).

Magische Waffen sind nur gegen jene Vampire wirkungsvoll einsetzbar, die durch Magie zu verwunden sind (z.B. hesindeverfluchte Vampire). Der entsprechende Schaden einer wirksamen magischen Waffe umgeht die Resistenz und kann ebenfalls nicht sofort regeneriert werden. *Verletzende* magische Waffen richten zudem doppelte TP an.

Betreten heiliger, einfach oder zweifach geweihter Orte einer beliebigen Gottheit reagieren wie bei einer leichten Empfindlichkeit; bei den Göttern, die sie verflucht haben, wirkt eine schwere Empfindlichkeit. Intensive und vor allem aufrichtige Gebete eines Gläubigen dienen als wirksamer Schutz vor einem Vampirangriff. Auch heilige Symbole (dazu gehören neben den heiligen Pflanzen auch die Edelsteine) der jeweiligen Gottheit mögen helfen. Die einzige Bedingung ist, dass sie in festem Glauben an die Gottheit verwendet werden. Um festzustellen, ob ein Gebet Wirkung zeigt, oder ob der Gläubige auch stark genug in seinem Glauben ist, können sie Proben auf Charisma oder *Götter/Kulte* verlangen, die je nach Situation erschwert werden sollten. Leider sind Vampire nicht zu beeindrucken, wenn sie die entsprechende Verwundbarkeit der angerufenen Gottheit nicht besitzen.

Im folgenden haben wir beispielhaft verschiedene Arten von Verwundbarkeiten skizziert. *Vorkommen* gibt dabei an, welche Verwundbarkeiten besonders häufig auftreten. Wir verwenden hierbei die Stufen *extrem häufig* – *sehr häufig* – *häufig* – *gelegentlich* – *selten* – *sehr selten* – *extrem selten*. Ein Vampir kann durchaus von mehreren verschiedenen Flüchen getroffen werden. Die genaue Festlegung der Verwundbarkeiten und der entsprechenden Schadenswirkung möchten wir Ihrem meisterlichem Ermessen überlassen. So ist durchaus denkbar, dass z.B. ein Praisoverfluchter aus dem Mittelreich viel empfindlicher auf Sonnenstrahlen reagiert als beispielsweise ein Praisoverfluchter aus Alberrnia, der zudem noch von Efford verflucht wurde und etwa durch geweihtes Wasser schwer zu verletzen ist.

Praisoverfluchte entsprechen oft dem klassischen Bild des schwarzgekleideten Gruftvampirs. Sie meiden die Sonne und werden meist erst in der Nacht aktiv. Sie suchen sich gerne dunkle Verstecke, wo sie auf allzu unvorsichtige Opfer lauern.

Verwundbarkeiten: Sonnenlicht (vernichtend), einzelne Lichtstrahlen (verbrennend), heilige Pflanzen und Steine des Praios (Seite 34; versengend)

Vorkommen: extrem häufig

Rondraverfluchte sind besonders häufig Krieger, deren Charakter sich vor oder nach der Erhebung zum Schurken verkehrte. Sie scheuen den offenen Zweikampf und greifen ihre Opfer vor allem aus dem Hinterhalt an. Ehre und Tapferkeit widern sie an.

Verwundbarkeiten: Treffer im ehrenhaften Zweikampf, Blitze (jeweils vernichtend), Gewitterregen (verbrennend), heilige Pflanzen und Steine der Rondra (Seite 45; versengend)

Vorkommen: selten

Effordverfluchte ziehen sich meist ins Landesinnere zurück, da sie den Anblick von Meer und Flüssen kaum ertragen. Sie meiden Wasser in jeder erdenklichen Form und fürchten sich sogar davor. Wasser trägt sie nicht; sie müssen daher in Gewässern über den Grund laufen.

Verwundbarkeiten: geweihtes Wasser (vernichtend), Regen (verbrennend), fließendes Wasser, heilige Pflanzen und Steine des Efford (Seite 58; jeweils versengend)

Vorkommen: häufig

Traviaverfluchte sind meist treulose Einzelgänger, die einen besonderen Hass gegen Gefährten und Verwandte hegen. Sie neigen dazu, vor allem ihre Blutsverwandten zu verfolgen, in einer morbiden Mischung aus Sehnsucht und Rachsucht. Sie haben den zusätzlichen Nachteil, dass sie kein Heim ohne Einladung eines Bewohners betreten können (die sie allerdings mit ihren vampirischen oder magischen Fähigkeiten erzwingen können). Sie müssen stets auf Heimerterde schlafen, da sie sonst, sobald die bleierne Müdigkeit sie überwältigt, zu Asche zerfallen.

Verwundbarkeiten: Fackel oder Glut aus dem Herdfeuer (vernichtend), Umarmung/Zuwendung eines Verwandten (verbrennend), heilige Pflanzen und Steine der Travia (Seite 67; versengend)

Vorkommen: häufig

Boronverfluchte sind stets ruhelose Wiedergänger, für die kein Grab angelegt wurde. Ein Boronrad schreckt sie ab. Für sie gilt die zusätzliche Beschränkung, dass sie schlafende Opfer weder angreifen noch wecken können.

Verwundbarkeiten: Bestattung (auch bei Bewusstsein des Vampirs; vernichtend), heilige Pflanzen und Steine des Boron (Seite 74; versengend)

Vorkommen: gelegentlich

Hesindeverfluchte sind besonders häufig Magiebegabte, die auch als Vampir zaubern können. Doch während andere Vampire durch Magie kaum zu verletzen sind, wenden sich Hesindes Gaben mit aller Macht gegen sie. Die erhöhte Magieresistenz hat bei ihnen keine Gültigkeit.

Verwundbarkeiten: gegen den Vampir gerichtete Magie, magische Waffen (jeweils vernichtend), alchemistische Produkte, Schlangengifte (jeweils verbrennend), heilige Pflanzen und Steine der Hesinde (Seite 84; versengend)

Vorkommen: sehr selten

Firunverfluchte sind naturgemäß selten, überlebt doch kaum einer als Vampir den ersten Winter. (Eis und Schnee sind ihr Verderben, und in den Weiten des Nordens ist neues Sikaryan rar). Als Beschränkung gilt, dass sie kein Opfer angreifen können, ohne ihm vorher die Gelegenheit zur Flucht zu geben.

Verwundbarkeiten: Eiszapfen (vernichtend), Schneeflocken (verbrennend), Schnee- und Eisflächen, Jagdtrophäen, heilige Pflanzen und Steine des Firun (Seite 94; jeweils versengend)

Vorkommen: extrem selten

Tsaverfluchte sind üblicherweise friedlos und verbittert. Alles, was neu geschaffen wird oder Freude bereitet, empfinden sie als zutiefst abstoßend. Blühende Blumen sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihnen kaum nähern können.

Verwundbarkeiten: Berührungen von Kindern oder mit Hoffnung erfüllten Lebewesen (verbrennend), Blüten, frisch geschaffene Werkstücke und Kunstwerke, heilige Pflanzen und Steine der Tsa (Seite 103; jeweils versengend)

Vorkommen: sehr selten

Phexverfluchte sind meist raffgierige, humorlose Sammler, die ihr ewiges Unleben dazu verwenden, um Schätze anzuhäufen. Bei den Tulamiden gilt Phex mitunter als Gott der Magie, weswegen für phexverfluchte Tulamiden zusätzlich die gleichen Verwundbarkeiten gelten wie für hesindeverfluchte Vampire.

Verwundbarkeiten: Glückstreffer (vernichtend), Angriffe aus dem Hinterhalt (verbrennend), Nebel, heilige Pflanzen und Steine des Phex (Seite 108; versengend)

Vorkommen: gelegentlich

Peraineverfluchte können den Anblick von Wachsen und Gedeihen kaum ertragen. Alle Heilkräuter (nicht nur Peraines heilige Pflanze, der Knoblauch, und das magische Allheilmittel Alraune) sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihnen kaum nähern können.

Verwundbarkeiten: grünes Holz, Heilkräuter (jeweils vernichtend), Früchte, Honig, heilige Pflanzen – insbesondere Knoblauch – und Steine der Peraine (Seite 120; jeweils versengend)

Vorkommen: sehr häufig

Ingerimmverfluchte tauchen vor allem bei Handwerkern auf. Sie sind meist treulose Gesellen oder hinterlistige Pfscher, die stets auf den eigenen Vorteil bedacht sind.

Verwundbarkeiten: vor kurzem geschmiedete Waffen (verbrennend), Waffen aus Edelmetallen

tallen, Fackel oder Glut aus dem Schmiedefeuer (jeweils vernichtend), heilige Pflanzen und Steine des Ingerimm (Seite 124; versengend)

Vorkommen: gelegentlich

Rahjaverfluchte sind freudlose, von Leidenschaft verzehrte Wesen. Rauschmittel sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihnen nicht nähern. Sie können keine Opfer angreifen, die von inniger Liebe oder Schönheit erfüllt sind.

Verwundbarkeiten: Rauschmittel (besonders Wein; vernichtend), Lust (verbrennend), Umarmung, heilige Pflanzen und Steine der Rahja (Seite 135; jeweils versengend)

Vorkommen: sehr selten

ANDERE MÄCHTE

Bei den **Zwergen** sind Vampire recht selten, doch wissen ihre Chroniken hin und wieder von Fällen zu berichten, in denen ein zwergischer Vampir über den heimatlichen Stollen hergefallen ist. Vampire werden als kriecherische Diener des Drachen angesehen und dementsprechend erbittert bekämpft. Getroffen vom göttlichen Fluch des Angrosch sind zwergische Vampire in erster Linie durch die Elemente Feuer und Erz in reiner Form verwundbar. Darüber hinaus bestehen einige Parallelen zu ingerimmverfluchten Vampiren.

Die **Elfen** kennen und fürchten die Elfenvampire, *Feylamias*, von denen man sagt, sie seien von Pardona geschaffen worden. Feylamias sind ungewöhnlich selten, nur alle paar Jahrzehnte hörte man davon. Meist gelang es befallenen Elfensippen im letzten Augenblick, das Unwesen zu entlarven und zu vernichten. Menschen werden von Elfenvampiren meist völlig überrumpelt: Sie bewegen sich so lautlos, dass sie kaum noch wahrnehmbar sind. Ihre korrupte Elfenmagie macht sie überdies extrem gefährlich. Feylamias sind ausschließlich von Mada verflucht.

Bei den **Novadis** sind Vampire extrem selten. Seit Rastullahs Erscheinen mögen höchstens zwei oder drei Fälle aufgetreten sein. Nur wenige Wüstensöhne können mit Vampirismus überhaupt etwas verbinden. Die kleine Schar der Kundigen betrachtet Vampirismus als Fluch der Ungläubigen und ihrer Götzen. Da Rastullah zur Zeit schläft, ist er vermutlich nicht imstande, diesen Fluch zu brechen. Der rechtschaffene Gläubige befeißigt sich daher, dem Schrecken mit dem eigenen Glauben entgegenzutreten. So hofft man (möglicherweise zu Recht), einen Vampir durch die eifrige und aufrichtige Rezitation der 99 Gesetze abzuhalten. Zu verwunden ist ein Vampir angeblich nur im ehrenhaften Reiterkampf oder durch einen gezielten Bogenschuss mitten ins Herz.

Bei den Naturreligionen treten Vampire ebenfalls selten auf. Hier sind es vor allem die Schamanen, die durch ihre intuitiven Kräfte ihren Stamm vor dem Schlimmsten bewahren können: Die verschiedenen Stämme der **Waldmenschen und Utulus** zählen die Vampire zu besonders böartigen *Satuul*. Ihrer eigenen Lebenskraft beraubt streifen die Vampire durch den Dschungel und machen unerbittlich Jagd auf ihre ehemaligen Stammesgefährten. Sie gelten als extrem abergläubisch und meiden jede Art von Talismanen und Jagdtrophäen. Gefürchtet werden sie vor allem wegen ihrer Fähigkeiten im waffenlosen Kampf, wobei sie die Geschmeidigkeit ihrer Bewegungen mit der Schnelligkeit eines Jaguars kombinieren. Neben ihrem Aberglauben sind sie angeblich mit hölzernen Waffen effektiv zu bekämpfen.

Die **Nivesen** berichten über vereinzelte Fälle, in denen einsame Hirten durch die Macht des *Überzähligen* verführt und somit zu Vampiren gemacht wurden. Bei nivesischen Vampiren scheint oftmals die raubtierhafte Wolfsnatur auszubrechen, was auf eine Ähnlichkeit zur Lykanthropie hindeutet. Die Überlieferungen vermischen allerdings diesbezügliche Angaben zu den beiden Flüchen, so dass kaum gesicherte Erkenntnisse über Entstehung, Häufigkeit und wirksame Bekämpfung von Vampiren existieren. Jedoch gibt es immer wieder Andeutungen und Analogieschlüsse, dass Vampire besonders durch Waffen aus Silber, Mondsilber oder Zwergensilber zu verletzen sind. Bei den **Orks** sind Vampire vor allem unter den *Yurach* und unter jenen Orks zu finden, die in der Nähe von menschlichen Siedlungen leben. Über ihre Entstehung ist so gut wie nichts bekannt, doch hier

scheint der Glaube an eine oder mehrere Gottheiten einen entscheidenden Einfluss zu haben: Ein Brazoraghverfluchter ist vor allem anfällig gegen hitzige Kämpfe und gegen ungezügelte Naturgewalten. In einem Kampf ist er erst dann zu besiegen, wenn er oder sein Geg-

FEYLAMIA

MU, KL, IN, CH, GE je +7 **AU** unendlich **GS** +2 **MR** +10

LE: Sinkt die normale Lebensenergie auf null, fällt er bewusstlos zu Boden und erwacht erst wieder bei den nächsten Sonnenstrahlen. In praller Mittagssonne regeneriert ein Feylamia W6 LeP pro SR, in normalem Sonnenlicht W6/2 LeP pro SR, in schwachem Sonnenlicht 1 LeP pro SR. Ein Elfenvampir muss sich vom Sikaryan eines Elfen ernähren, die Lebenskraft anderer Wesen wirkt nur halb so stark. Fällt sein Sikaryan auf null, sinken alle Eigenschaftswerte sowie sein Attacke- und Paradowert auf 1. Darüber hinaus ruhen alle seine dämonisch gesteigerten bzw. erworbenen Eigenschaften und Fähigkeiten – mit Ausnahme der *Hypnose*.

RS: je nach Rüstung. Ein Elfenvampir ist ebenfalls resistent (TP halbiert) gegen *profane*, *magische* und *geweihte* Angriffe sowie vollständig immun gegen alle Gifte und Krankheiten. Durch folgende **Verwundbarkeiten** ist er effektiv zu verletzen:

 **Mondlicht:** Feylamias gefrieren augenblicklich zu Eis (2W20 SP), wenn sie von einem Mondstrahl getroffen werden.

 **Silber:** Silberne oder versilberte Waffen gelten als *verletzende* Waffen (TP verdoppelt), deren Schaden bei Sonnenlicht nicht sofort regeneriert werden kann. Ein gelungener gezielter Kopf- oder Rumpftreffer mit einer silbernen Waffe tötet den Feylamia auf der Stelle.

Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Herausragender Sinn (Gehör und Geruch), Dunkelangst

Talente: alle körperlichen Talente +7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff

Magische Fähigkeiten: Ein Feylamia verfügt über sämtliche Zauberei, die er vor seiner Erhebung beherrscht hat. Alle Zauberei mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* haben einen um 5 Punkte erhöhten ZiW.

Vampirische Fähigkeiten: Alle Elfenvampire verfügen zusätzlich noch über besondere vampirische Fähigkeiten. Jede der Fähigkeiten hat zu Beginn einen ZiW von 3, der im weiteren Verlauf des Vampirebens nach Maßgabe des Meisters gesteigert werden kann.

 **Gestaltwandlung:** Ein Feylamia kann die Gestalt eines von ihm getöteten menschenähnlichen Lebewesens annehmen. Dafür muss er drei SR lang den Körper des Leichnams fixieren und anschließend eine Probe auf MU/KO/KK +7 ablegen, bei deren Gelingen er sich augenblicklich verwandelt. Wenn ein Feylamia die Gestalt eines anderen Wesens aufgibt, kann er dieses Aussehen nie mehr annehmen. Ein Elfenvampir behält seine Eigenschaften und Fähigkeiten in jeder angenommenen Gestalt.

 **Hypnose:** Ein Feylamia kann sein Opfer in seinen Bann ziehen. Der Bann entspricht regeltechnisch dem Zauberei IMPERAVI (LCD 128).

Einsatz von Vampiren im Spiel

Vampire werden in jedem Fall als Meisterperson geführt und sind immer eines eigenen Abenteuers würdig. Als Meister sollten Sie Vampire gezielt und vor allem selten einsetzen. Je nach seiner Herkunft und seinem Glauben ist jeder Vampir eine einzigartige Persönlichkeit mit einer eigenen, wenn auch meist böartigen, Motivation. Viele Vampire sind sehr alt und wandeln bereits seit mehr als einem Jahrhundert auf Dere. Sie verfügen in der Regel über ein beachtliches Wissen auf verschiedenen Gebieten, das sie geschickt einzusetzen verstehen. Gegenüber Sterblichen zeigen sie sich bewusst überlegen und unbeeindruckt, haben sie doch im Laufe ihres Unlebens die meisten Schwächen eines Sterblichen überwunden. Nicht selten setzen sie ihr hohes Charisma gezielt gegen ihre Opfer ein. Vampire sind sehr mächtige Wesen, die von Ihren Helden nicht einfach im Handumdrehen beseitigt werden sollten. Gerade die weit verbreitete Unwissenheit über die Verwundbarkeiten macht Vampire so gefährlich.

Vampire eignen sich auch als tragische Gestalten. In den ersten Jahren kämpfen Vampire oftmals gegen ihr Schicksal an und versuchen, sich von ihrem Fluch zu befreien. Es gibt sogar einige Vampire, die ihrerseits auf Vampirjagd gehen und durch ihr göttergefälliges Verhalten auf Erlösung hoffen. Doch selbst dann kann ein Vampir nur durch direktes Eingreifen einer Gottheit geheilt werden – und am Ende siegt meist die unsterbliche Gier nach Sikaryan über die letzten Gedanken an Reue und Umkehr.

Wenn Sie einen Vampir einsetzen, geben Sie jedem Helden einen Überblick, was seine Vorstellungen über Entstehung, Wesen und Möglichkeiten der Bekämpfung seines unheiligen Gegners sind. Diese (möglicherweise auch falschen) Ansichten sollten von der Kultur, in der der Held aufgewachsen ist, und seinem Vorleben geprägt sein. Als Anhaltspunkt können Sie die oben vorgestellten Volksweisheiten heranziehen. Vielleicht machen die Helden auch Bekanntschaft mit einem verrückten Forscher oder unbeeindruckten Vampirjäger, der ganz vom Kampf gegen die Kreaturen des Namenlosen besessen ist. Die gesammelte Lebenserfahrung eines solchen Fanatikers kommt der Wahrheit möglicherweise schon recht nahe und kann den Helden aufschlussreiche Details geben – vorausgesetzt, dieser ist nicht bereits dem Wahnsinn verfallen.

Sofern Ihre Helden die Gelegenheit erhalten sollten, einen Vampir längere Zeit zu beobachten, sollten Sie ihnen (gegebenenfalls erschwerte) Proben auf *Götter/Kulte* oder *Menschenkenntnis* gewähren, um so Hinweise auf die Verwundbarkeiten des Vampirs zu geben. Beachten Sie dabei auch, dass ein junger, unerfahrener Vampir seine Verwundbarkeiten noch gar nicht kennt, sondern allenfalls ahnt.

ner in Bluttausch geraten. Blitz und Sturm, sengende Sonne und eisige Kälte können ihn schwer verletzen. Tairachverfluchte sind extrem selten und treten meist bei verstoßenen Schamanen auf. Sie sind in erster Linie durch Magie und freiwillige Blutopfer zu verwunden. In der Nähe von Toten- oder Naturgeistern leiden sie unter grausamen Qualen. Sobald sie jedoch die blutrote Mondscheibe am Himmel erblicken, zerfallen sie binnen weniger Augenblicke. Orkische Vampire, die von Gravesh oder Rikai verflucht wurden, weisen ähnliche Verwundbarkeiten wie Ingerimm- bzw. Peraineverfluchte auf.

Während der Vampirplage in Weiden sind auch unter den **Goblins** einige wenige Vampiropfer bekannt geworden. Betroffen waren vor allem unvorsichtige Jäger, die sich in die Nähe menschlicher Siedlungen gewagt hatten. Ein goblinischer Vampir gilt als extrem abergläubisch. Er ist durch zahlreiche Fetische und Trophäen zu verwun-

den, insbesondere durch Knochenwaffen aus dem Bein mächtiger Tiere wie Bär, Wolf und Hirsch oder aus Geweih oder Gehörn. Hinzu kommen elementare Verwundbarkeiten durch Feuer und Sturm.

Ob auch bei den **Trollen** Vampire existieren, ist bisher nicht bekannt geworden. Die aventurischen Gelehrten lehnen eine Existenz kategorisch ab und verweisen jegliche Spekulationen ins Reich der Hirnspinnste verwirrter Basarkrämer. Doch wollen diesbezügliche Gerüchte nicht abreißen, und gerade in Gauklergeschichten aus jüngeren Tagen ist bisweilen von einem uralten und sehr finsternen Troll die Rede, der irgendwo im Gebirge im Tiefschlaf verweilt und nur darauf wartet, geweckt zu werden ...

Bei den **Achaz** scheinen bisher noch keine Berichte über Vampirplagen bekannt geworden zu sein. Doch vielleicht mag das daran liegen, dass bisher kaum ein menschlicher Forscher sich mit diesem Thema eingehender befasst hat.

Mindere Vampire

Ein 'verhungertes' Vampir, dessen Sikaryan einmal erloschen ist, verliert für immer seine Seele und die Fähigkeit der sofortigen Regeneration; er wird zum *Minderen Vampir*. Normale Waffen und Gefahren fügen ihm Schaden zu. Auch sinken seine übermenschlichen Fähigkeiten auf normale Werte. Sinkt seine Lebensenergie auf null, fällt er in eine Bewusstlosigkeit von W20 Spielrunden, ehe er wieder voll regeneriert erwacht. Er ist endgültig vernichtet, wenn seine LE unter den negativen Wert der halben Konstitution fällt. Mindere Vampire sind weiterhin vollständig immun gegen Gifte und Krankheiten. Auch seine Verwundbarkeiten gelten nach wie vor.

Im Bann der Shaz-Man-Yat

Bei den *Lamijanim* (Einzahl: Lamijah) handelt es sich um 'Vampire', die anstatt dem Namenlosen vielmehr Belkelel bzw. Shaz-Man-Yat verpflichtet sind. (Die einst unabhängige Dämonin Shaz-Man-Yat stahl die Fähigkeit zum Sikaryan-Raub dem Namenlosen; sie gilt allerdings momentan als zum Gefolge Belkelels zugehörig.) Wie Vampire ernähren sie sich vom Sikaryan der Sterblichen. Dieses rauben sie jedoch nicht über einen Biss, sondern durch Kuss, Geschlechtsverkehr oder andere Liebkosungen, womit sie je Spielrunde W20 Punkte Sikaryan und W6 LeP rauben. Die oben vorgestellten Regeln für den Raub des Sikaryans gelten analog. Wer einmal so zum Opfer eines Belkelel-Vampirs wurde, ist diesem verfallen und kann mit dem *Befehl der Lamijah* (siehe **WdZ** 249) zu einem willenlosen Sklaven werden.

Lamijanim verfügen über die typische Resistenz der Vampire gegen profane, magische und geweihte Angriffe. Ähnlich wie 'klassische' Vampire zeichnen sich Lamijanim durch besonders hohes Charisma und dämonisch veränderte körperliche Fähigkeiten (CH, GE, KK jeweils +5; alle körperlichen Talente je +5) aus. Viel schwerer wiegt jedoch, dass sie anscheinend nicht vom 'Fluch der Götter' betroffen sind: Verwundbarkeiten im gewöhnlichen Sinne kennen sie nicht, lediglich der Rahja geweihte oder heilige Gegenstände meiden sie. Es heißt, dass sich Lamijanim von wahrhaft rahjagefälliger Hingabe abschrecken lassen. Herkömmlicher Wein und Rauschmittel eckeln sie an, so dass sie sich ihnen nur widerstrebend nähern können. Eine besondere Verletzlichkeit durch diese Stoffe besteht allerdings nicht.

Weitere Hintergrundinformationen zu Lamijanim finden Sie im Band **Blutrosen und Marasken** (S. 41f.) in der Box **Borbarads Erben**, die auf www.dasschwarzeauge.de zum kostenlosen Download bereitsteht.

MENSCHEN UND WÖLFE – VON DER LYKANTHROPIE

Über wenige seltsame Tiere ist mehr geschrieben worden als über Werwölfe – und selten so derart voneinander Verschiedenes. Einige aventurische Forscher führen ihren Ursprung auf die Dämonin Madayraël zurück, die sich im Norden als Wölfin *Kyrjaka*, im Süden als weißer Panther *Anpa-Tonku* manifestiert (siehe S. 164). Die Nivesen, die in der Lage sind, Wolfsgestalt anzunehmen, werden oft mit Lykanthropen verwechselt, tatsächlich sind beide Phänomene aber deutlich voneinander zu trennen. Neben den Werwölfen und Werpanthern werden auch Löwen-, Bären- und Tigergestalten vermutet, ja, auch von Haimenschen wurde schon berichtet. Der Einfachheit halber meinen wir hier stets alle Lykanthropen, wenn wir von Werwölfen sprechen. Die unten genannten Werte gelten allerdings speziell für Werwölfe als *Beispiel* für alle Lykanthropen; sie ersetzen die Aussagen von **ZBA 186**.

Aventurisch nur wilde Spekulation ist die Existenz von *Erz-Lykanthropen* – Werwesen, die als ursprüngliche Träger des Fluches gelten und über Kräfte verfügen, von denen die Alterslosigkeit noch die geringste ist. Genauere Berichte gibt es hierüber jedoch nicht.

Lykanthropie ist eine Krankheit der Stufe 20, die hauptsächlich im Norden (Steppen, Wälder und Tundren) sowie im Süden (Dschungel) vorkommt. Ausgelöst durch den Biss eines infizierten Opfers überträgt sich die Lykanthropie fast automatisch (95 %, also 2–20 auf W20) auf den Gebissenen, wenn diesem nicht eine KO-Probe +20 gelingt (Resistenzen und Immunitäten helfen natürlich). Elfen und Zwerge sind immun gegen diese Krankheit, was sie jedoch selbst in der Regel nicht wissen. Die Bisswunde schmerzt trotz etwaiger Heilung magischer oder profaner Natur sehr stark und bricht immer wieder auf.

Am ersten Tag nach der Infektion erleidet der Erkrankte durch Blutungen 1W+2 Schadenspunkte, an den darauf folgenden jeweils einen weniger (1W+1, 1W, 1W–1 etc.), bis die Wunde schließlich verheilt ist, sobald der Kranke einmal keine Schadenspunkte erleidet (bei 1W–1 also nur bei einer gewürfelten 1, bei 1W–2 bei 1 oder 2 etc.).

Der Infizierte erhält den Nachteil *Blutrausch*. Zudem muss er in der auf den Biss folgenden Vollmondnacht eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 ablegen, um die Verwandlung in die Wergestalt zu unterdrücken.

Misslingt diese Probe, erhält das Opfer für 7 Stunden seine Werwolfsgestalt, in der es blindwütig und unkontrolliert mordet und so viel blutiges Fleisch verschlingt, wie es nur bekommen kann.

In den folgenden Nächten nach Vollmond sind die *Selbstbeherrschungs*-Proben jeweils um 1 Punkte erleichtert und die Dauer der Verwandlung um eine Stunde verkürzt, so dass der Werwolf in der vierten Nacht nach Vollmond bei einer misslungenen Probe +3 (7 minus 4) noch 3 Stunden wütet. Nach einer Woche findet keine Verwandlung mehr statt, bis der nächste Vollmond heran ist. Gelingt die Probe schon in der ersten Vollmondnacht, hat der Werwolf die Verwandlung für die gesamte Mondphase unterdrückt und wiederholt sie erst beim nächsten Vollmond. So kann sich also der Ausbruch der Krankheit bei starken Naturen Monate hinauszögern, in denen der Betroffene in Vollmondnächten von merkwürdigen Krämpfen heimgesucht wird.

Mit jeder Verwandlung verliert der Infizierte jedoch einen Teil seiner menschlichen Natur, und die *Selbstbeherrschungs*-Proben werden pro Vollmondphase, in der der Lykanthrop sich wenigstens einmal verwandelt hat, um einen zusätzlichen Punkt erschwert.

Auch körperlich beginnt das Opfer sich langsam seiner Wergestalt anzunähern. Nach einer gewissen Zeit benimmt sich der Infizierte immer tierhafter und blutrünstiger, und selbst in unverwandelter Gestalt überkommt ihn der Hunger nach rohem Fleisch (am liebsten Menschenfleisch). Nach und nach kann es dann auch zu Verwandlungen kommen, sobald der Infizierte von Wut oder Hass erfüllt ist oder sobald ihm starke Schmerzen zugefügt werden (vergleiche die Auslöser beim *Blutrausch*).

Die 'bekannteste' Heilungsmethode bieten das äußerst seltene Kraut *Roter Drachenschlund*, das ganzjährig nördlich der Linie Dröl-Thalusa zu finden ist (und selbst von dieser Heilungsmethode wissen nur wenige erfahrene Heiler). Allerdings kennen in der Regel nur wenige kräuterkundige Einheimische die Standorte der Pflanze, so dass die Suche schnell zu einem kleinen Abenteuer werden kann. Und selbst, wer ihren Standort weiß, erkennt das unauffällige Pflänzchen nicht ohne weiteres. Das Blatt darf höchstens eine Woche alt sein und heilt einmal bei einem Menschen die Lykanthropie, solange sie noch nicht zum Ausbruch gelangt ist (sprich, solange noch keine Verwandlung stattgefunden hat). Ansonsten helfen nur der **SEGEN DER HEILIGEN THERIA** (Grad VI, Seite 277), ein Großes Wunder oder eine schamanistische *Geistheilung* (zwar nur Grad II, aber um die Stufe der Krankheit erschwert). Weitgehend unbekannt ist, dass eine Behandlung mit 49 Punkten Theriak die Krankheit wohl beenden könnte, wobei der Geheilte jedoch keinen permanenten Nutzen aus dem 'Grünen Gold' ziehen kann (abgesehen davon, dass die Verwendung von Theriak quasi ein Sumu- bzw. Peraine-Sakrileg darstellt). Mehr zu Werwölfen finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica** auf den Seiten 55f., 186f. und 262 (zum *Roten Drachenschlund*).

WERWOLF

MU, IN, GE, KO, KK je +5, **KL, CH, FF** je –7

GS +2 **AU** unendlich **MR** +12

LE: unverändert. Lykanthropen haben erstaunliche Regenerationsfähigkeiten (*Regeneration I*; **WdZ 235**), so dass ihre normalen Verletzungen (also solche, die nicht durch die unten genannten Metalle hervorgerufen wurden) in kürzester Zeit verschwinden: Je Kampfrunde regeneriert ein Werwolf 1W6 LeP. Sobald der Lykanthrop auf diese Weise den ganzen Schaden, der nicht schwer heilend ist, regeneriert hat, verschwinden regeltechnische Wunden in einer Geschwindigkeit von einer Wunde pro Spielrunde. Dies gilt natürlich nur für Wunden, die *nicht* durch die unten genannten Metalle geschlagen wurden. Alle Verletzungen, die von Silber oder magischen Metallen herrühren, heilen so schnell wie die Verletzungen normaler Menschen: mit 1W6 Punkten pro Nachtruhe plus eventueller Zuschläge durch KO-Proben und Vorteile.

RS: +2. Profane und magische Waffen richten ebenso wie Schadensmagie nur den halben Schaden gegen Lykanthropen in verwandelter Gestalt an (Resistenz), geweihte Waffen jedoch normalen Schaden. Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber oder einem magischen Metall wirkend *verletzend* (richten also doppelte TP an) und schlagen zusätzlich zum normalen Waffenschaden mit jedem Schadenstreffer eine *Wunde*.

Weitere Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragende Sinne (Sicht, Geruch, Gehör), Natürliche Waffen (Biss 1W+5, Prankenhieb 1W+3), Natürlicher Rüstungsschutz (2, s.o.); *Blutrausch*

Talente: Raufen, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich verstecken, Sinnenschärfe je +7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Wuchtschlag; tierische Angriffsformen Anspringen, Biss, Doppelanriff, Gezielter Biss, Umreißen, Prankenhieb, Raserei, Verbeißen/Festkrallen (genaue Werte jeweils Meisterentscheid)

Besonderheiten: Mit Lykanthropie Infizierte haben keine Oberbeschränkung bei der Steigerung ihrer körperlichen Eigenschaften oder ihrer Lebensenergie, so dass manche dieser Kreaturen schreckliche und zähe Kämpfer sind.

ZUM SPIEL MIT GÖTTERN UND GEWEIHTEN

Folgend finden Sie thematisch spezielle Artikel, die über die allgemeine Ordnung der Kirchen und Kulte hinausgehen und eher übergreifend von Interesse sind. Außerdem wenden wir uns hier mit einigen Artikeln

speziell an Sie als Spielleiter oder Spieler, um Ihnen einige Hinweise und Hilfsmittel an die Hand zu geben, damit sie den Einsatz von Göttern und Geweihten Spielfreude bringend arrangieren können.

PILGERREISEN UND WALLFAHRTEN

»So lasset euch hier im Schatten des gefallen Reiches sagen: Wenn die Götter nicht zu euch kommen, dann müsst ihr zu den Göttern kommen. Tretet vor ihr Angesicht, so dass sie eure Klagen anhören und euch reinwaschen von Zweifel und Verzweiflung.«

—Predigt eines Mönchs vom Bund des Wahren Glaubens, um Bosparans Fall, aus dem Bosparano

»Im verflossenen Jahr besuchten 7tausend85 Pilger das Heiligtum und steigerten Efferds Schatz um 4tausend76 Dukaten. Erfreulicherweise konnten sechs Novizen aufgenommen werden. Drei unserer Brüder traten die Große Fahrt an, auf der Efferd sie geleiten möge!«

—Rolle der Jahre des Efferd-Tempels zu Grangor, 30. Rahja 981 BF

Viele Religionen kennen die Wallfahrt zu heiligen Orten als Teil der Götterverehrung, als spirituelle Queste zur Selbstvervollkommenung oder um Abbitte für begangene Frevel zu leisten. Manche Priester und Wanderschwestern haben die Pilgerschaft zum Inhalt ihres Lebens gemacht, doch für die meisten einfachen Gläubigen ist es ein seltenes oder einmaliges Erlebnis. Oft ist eine Pilgerfahrt die einzige Möglichkeit, die Heimat zu verlassen, auf Wochen und Monate fremde Länder zu sehen und schließlich einen gepriesenen Ort zu

erreichen, an dem ein Gott selbst auf Dere gewandelt sein soll. Viele Pilger tragen einen mit farbigen Bändern (für Aves als Schutzgott der Reisenden) geschmückten Wanderstab, eine Kalebasse (Trinkgefäß aus Flaschenkürbis) und die Muschel (Efferdschale) als Essnapf, darüber hinaus zudem noch explizite Erkennungszeichen je nach Glaube. Sie stehen häufig unter besonderem Schutz, müssen weniger oder keinen Wegzoll zahlen oder erhalten kostengünstigere Übernachtungsmöglichkeiten. Manchen Aventurieren gelten die Pilger gar für die Dauer der Wallfahrt als 'wandelnde Kirche'.

DIE KULTE DER ZWÖLFGÖTTER

Die Pilgergruppen werden oft von Geweihten, Ordensschwestern oder Mönchen geführt. Auf den Sonnenzügen des *Praios*, die zumeist der Stadt des Lichts oder dem Orakel von Balträä zustreben, sind die Zeiten des Rastens, Essens und Schlafens streng geregelt.

Pilger, die sich der kriegerischen *Rondra* verschrieben haben, verbinden ihre Reise hingegen oft mit einer gefährlichen Queste und tragen als Erkennungszeichen das Mythraelsmal, eine rot-weiße Gesichtsbemalung.

Efferd-Pilgergemeinschaften, die mit Nähe des zu erreichenden Zieles immer größer werden, legen den größten Teil der Reise auf dem Wasserweg zurück, wie bei der gefährlichen Elida-Fahrt, die während der Namenlosen Tage nach Brabak führt.

Die bisweilen recht großen Pilgerzüge der *Travia* müssen Rommilys zu Fuß erreichen und führen häufig eine Schar Heiliger Gänse mit, was das Reisetempo sehr verringert.

Selten tagsüber zu sehen sind die schweigsamen Rabenzüge des *Boron*, die oft an den letzten Ruhestätten von Anverwandten vorbeiführen.

Die Gläubigen der *Hesinde* und des *Phex* kennen kaum eigens ausgewiesene Wallfahrten und legen eher individuelle Entdeckungsreisen und Questen zurück.

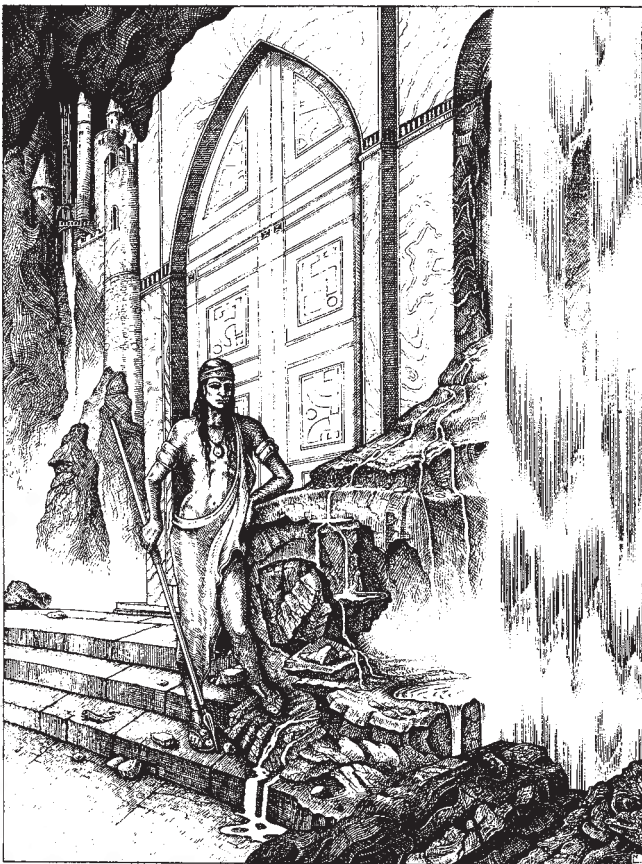
Wer sich auf den Pfad des *Firin* begibt, muss oft Unmenschliches leisten: Der barfüßige Bußgang nach Bjaldorn ist noch nicht die größte Herausforderung – vom Berg Asainyf im ewigen Eis kehrt nicht einmal jeder Dritte wieder.

Wie die Göttin *Tsa* selbst sind auch ihre Pilgerzüge unberechenbar und werden von Geweihten geführt, die ihre Gläubigen dazu aufgefordert haben, das Vergangene hinter sich zu lassen und hinter den Horizont zu blicken.

Die häufigen Glaubenszüge der *Peraïne* bringen Gebrechliche, Alte und Kranke zu den Orten der Heilung wie etwa dem heiligen Hain von Anchopal.

Ingerimms treue Anhänger kennen so genannte Laternenzüge, während derer sie freimütig handwerkliche Arbeiten annehmen und unterstützen.

Die sinnenfrohen Land- und Seereisen der Jünger Rahjas finden oft während des Festes der Freuden (oder dorthin) statt und enden in einem großen Gelage.



Gelegentlich führen Mönche vom *Bund des Wahren Glaubens* Gläubige der Zwölfgötter zum Felsenmonument von Mantrash'Mor, um die Einigkeit Alverans zu zeigen.

RASTULLAH-GLAUBE

Die *Novadis* kennen nur eine Pilgerfahrt: die Reise zum Feld der Offenbarung von Keft.

Da sie in keinem der 99 Gesetze Rastullahs verankert ist, streiten sich die Schulen über die Anzahl der Wallfahrten, die jeder Rechtgläubige unternehmen muss oder sollte. Während viele einmal oder aber neunmal für ausreichend halten, besteht die 'Schule von Keft' darauf, dass jeder Novadi 99 mal auf die Reise gehen muss – eine Ansicht, die nur jemand entwickeln kann, der wenige hundert Schritt vom Ort der Gotteserscheinung entfernt wohnt.

Während der oft langwierigen Reise durch Gebirge, Steppen und Wüsten sind die Rechtgläubigen nicht mehr oder weniger religiös als sonst. Entweder ist man Rastullah-Gläubiger oder man ist es eben nicht. Kaum ein Stamm erlaubt auch den Frauen, nach Keft zu reisen.

ANDERE KULTE UND GLAUBENSANSICHTEN

Maraskanern und *Thorwalern* ist der Gedanke von Pilgerfahrten eher fremd, wobei Erstgenannte mit dem Flug des Diskus am maraskanischen Neujahrstag eine ähnliche Tradition pflegen und letztere ihrem Gott auf See ohnehin stets nahe sind.

Auch Natur- und Geistergläubige wie *Nivesen*, *Waldmenschen*, *Ferkinas* und andere Völker pflegen kein spezielles Pilgerwesen; dennoch kennen auch sie ausgewiesene Orte, an denen die Kräfte der Elemente und der Ahnen stärker sind als anderswo. Gleiches muss für die *Orks* und *Goblins* gelten. Wie es die *Achaz* und andere Kaltblüter während ihrer Blütezeit mit ihren uralten Göttern hielten, ist in den Nebeln der Zeit verborgen. Heute sind Pilgerreisen zu heiligen Orten eine seltene und individuelle Angelegenheit. Neben der Angrosch-Verehrung kennen die *Zwerge* noch eine genealogische Wallfahrt: die Heimkehrfahrt in die Heiligen Hallen von Xorlosch, dem Schoß der Erde, von denen sich alle Zwergenfamilien zwischen Eiszinnen und Regengebirge mit feuchten Augen erzählen. Ja, selbst die Wilden Zwerge und die schauerlichen Tiefzwerge sollen sich vor Sehnsucht und Furcht nach dem Ort ihres Ursprungs verzehren, obwohl er ihnen auf immer verwehrt ist.

ABERGLAUBE IN AVENTURIEN

Ein Glaube, nach dem sich ein jeder Einzelne zu richten gedenkt, bezieht sich in der Regel auf ihm übergeordnete Mächte und Kräfte – seien es nun Götter, Erzdämonen und auch die Kraft der Magie. Doch mit dem Wissen um die Existenz übernatürlicher Phänomene und dem daraus resultierenden Glauben bleibt der Aventurier nicht gefeit vor einer fast genauso großen Macht: dem Aberglauben.

Da es in Aventurien viele verschiedene Weltbilder gibt, ist nicht selten das Handeln des einen dem anderen derart suspekt und fremd (oder verstößt gar gegen die eigene Weltanschauung), dass es ihm Furcht bereitet.

Mächtiger Nährer des Aberglaubens ist überdies das begrenzte Wissen, mit dem der Aventurier seine Umgebung und seinen Alltag erfasst und erklärt. Letzten Endes formt er sie aus den Gerüchten, Erzählungen und lokalen Legenden, die im Laufe seines Lebens an ihn herangetragen werden, und aus den bewährten Traditionen und Bräuchen seiner Urahren, die zu Teilen auch noch in seinem heutigen Leben Gültigkeit haben.

In diesem Sinne ist ein Aberglaube meist kein Ausdruck von Unglauben, sondern schlägt sich viel eher in verschiedensten Ausdrucksformen im Alltag nieder, die von einer harmlosen Schrulle über eine handfeste Marotte bis hin zur bedrohlichen Manie reichen können.

Generell kann fast jedes Ding oder jede Seltsamkeit mit einem bestimmten Aberglauben belegt werden – der Phantasie der Spieler sind hier keine Grenzen gesetzt. Der Aberglaube in Aventurien unterscheidet sich vom irdischen allerdings dadurch, dass auf Dere Magie und Wunder tatsächlich existieren. So gibt es sehr wohl wirksame Zaubersprüche, fluchende Hexen oder rachelsterne Geister der Toten. Allerdings vermag nur der wahrlich Gebildete oder welterfahrene Recke relativ

zuverlässig zwischen wahrem Zauber und eingebildetem Trug zu unterscheiden. Und auch die Grenzen zwischen religiösem Glauben und dem Aberglauben sind natürlich fließend.

Die meisten der im Folgenden genannten Beispiele beziehen sich auf die mittelreichische und horasische Kultur und sind oft durch den Zwölfgötterglauben geprägt – auch wenn die Geweihten dieser Götter das vehement abstreiten.

SCHICKSALHAFTE ZEICHEN

Vierorts herrscht der Glaube vor, bei Geburt eines Kindes würde ein neuer Stern aufgehen, der umso heller leuchte, je bedeutender das Wirken seines Schützlings sein würde, und der bei seinem Tod wieder verlöscht. Um die Geburt möglichst zu erleichtern, werden im Mittelreich alle Schlösser aufgesperrt und alles Beengende wie Schuhbänder, Strumpfbänder (im Weidenschen und im Bornland sogar der Sattelgurt) gelockert. Gleichzeitig verstopft man die Fenster, um übel gesinnten dämonischen oder koboldischen Kräften den Zutritt zu verwehren. Das Wimmern der Seelen ausgesetzter oder verstorbener Kinder ist dagegen bei heraufziehenden Unwettern zu hören. Muttermale entstehen, wenn sich die Mutter während der Schwangerschaft erschrocken hat, und man beseitigt sie am besten, indem man sie – wie in Andergast – mit Wasser benetzt, das man aus einem hohlen Eichenstumpf geschöpft hat.

Viel Aberglauben ist darauf ausgerichtet, Unglück abzuwenden oder ein günstiges Schicksal zu beschern. Das Tragen von Talismanen und Amuletten ist dabei weit verbreitet. Gern verwendet man dazu Teile des menschlichen Körpers wie Haare, Nägel oder Knochen, Körperteile von Tieren wie Federn, Pfoten und Augen, aber auch Pflanzen (in Almada zum Beispiel die letzten neun bei der Ernte nicht abgemähten Ähren, Glücksgarben genannt, die als Kranz geflochten Segen und Brot spenden, aber auch vor Blitzschlag schützen), Steine (vorzugsweise solche mit einem natürlichen Loch), Metalle und besondere Münzen (z. B. die bei der Geburt verschenkten Glückskreuzer, die am besten aus einem Phex-Tempel gestohlen werden) sowie mit Zaubersprüchen und Schutzformeln beschriebenes Papier oder Pergament.

Insbesondere Dinge, die mit dem Tod verbunden sind, gelten im Leben als glücksverheißend oder zu Übernatürlichem befähigend: Der Galgen oder der Richtblock ist ein zauberkräftiger Ort – wer dort schläft, kann angeblich die Zukunft in Erfahrung bringen. Das Galgenmännlein, die Alraune, wächst bevorzugt unter dem Galgen und ist Bestandteil vieler alchimistischer Rezepte. Die gegerbte Haut eines Leichnams erleichtert, als Leibbinde getragen, die Geburt, während ein Gürtel aus Menschenhaut die Verwandlung in einen Werwolf begünstigt.



Vor allem aber gelten alle Symbole von aventurischen Gottheiten als Glücksbringer oder Schutzzeichen, von denen die häufigsten Auge und Hand sind: das allsehende Praios-Auge in Gold und mit Sonnenstrahlen, das Schwarze Auge geschlossen und geheimnisvoll, die abwehrend erhobene Hand meist in Schwarz, Rot, Weiß oder Metall. Viele Seeleute, nicht nur Thorwaler, tragen Ohrringe, die den gierigen Blick der Seeungeheuer und Seejungfrauen ablenken und aufheben sollen. Als Zeichen speziell magischer Schutzwirkung gilt neben dem Praios-Zeichen auch der Drudenfuß (das Pentagramm), zuweilen auch der Sechsstern der Hesinde. Als besonders schützende Materialien gelten Elfenbein, Blutulmenholz und natürlich Silber. Insbesondere Nivesen, Tulamiden und Mohas bevorzugen Talismane aus mehreren Teilen, wenn möglich ohne Wissen des Trägers zusammengesetzt.

Der Übergang vom Tag zur Nacht gilt als gefährliche Zeit, da 'Geister, Hexen und Schlimmere' mit ihrem unheilvollen Tun beginnen und auch nicht immer durch das Entgegenstrecken des Praiosrundes oder des 'Gehörns' (Faust mit ausgestrecktem Zeige- und kleinem Finger, abwehrend gehalten) abzuwenden sind. Gänzlich abgeraten wird vom Tanz im Schein des Madamals – damit lockt man rastlose Seelen und Dämonen an.

Aus diesem Grund zieht man sich besser nach Sonnenuntergang in das eigene Haus zurück und schließt Türen und Fenster, denn niemand will einem zotteligen Tier mit den übergroßen Augen begegnen, dem Nachthund, der bei Dunkelheit durch das Dorf schleicht. Aber auch im Haus sind viele unerklärliche Geräusche zu hören: Das Klopfen an den Wänden, das Knarren der Dielen oder ein Rumpeln im Schrank verweisen auf einen übernatürlichen Ursprung und künden oft Unglück, Krankheit, Tod oder sogar Kriege und Seuchen an. Unerlöste Seelen halten sich bevorzugt in Türen auf – das Knarren und Quietschen derselben rührt von ihrem Klagen her. Deshalb vermeidet man es vielerorts, Türen zuzuschlagen, um das Leid der Seelen nicht zu mehren.

Tritt ein Fremder ins Haus, so muss er es durch dieselbe Tür wieder verlassen, ansonsten würde er das Glück mit sich forttragen (notfalls hilft auch, eine Prise Salz auf seinen Rücken zu streuen). Gastfreundschaft und Gastrecht sind dennoch weit mehr als nur durch den Glauben an Travia bestimmt. Mitunter gibt es sehr feste Regeln. So muss sich der Gast selbst bei einem kurzen Besuch stets setzen, um nicht die Ruhe, also den Hausfrieden, zu stören. Wenn der Gastgeber isst, muss auch der Gast zumindest symbolisch einige Bissen mitessen (insbesondere in archaischen Kulturen ist dies zu beherzigen!). Und ein lediges Mädchen, das sich auf der Bank des Gastgebers niederlässt, findet für die nächsten sieben Jahre keinen Mann. Ein lediger Mann hingegen, der einer Frau die Tür vor der Nase zuschlägt, bleibt sieben Jahre ungeküsst.

Beim Zubereiten von Brot und anderer Nahrung schließt man sich am besten selbst in der Küche ein, um zu verhindern, dass der böse Blick der Nachbarn den Teig verhext. Fenchel und Kümmel im Brotteig halten dämonische Kräfte fern, die sich in ihm einnisten wollen. Niest die Hausfrau beim Teigkneten, so stirbt ein Angehöriger, ehe das Brot verzehrt ist. Und niest der Hausmann beim Backen, mögen die fleißigen Wichtel und Braunchen das Brot nicht und verlassen das Haus. Springt das Brot in der Mitte, steht ein Begräbnis bevor, und kommt es mit weißer Rinde aus dem Ofen, ist mit dem eigenen Tod zu rechnen.

Wer sich wiederum an Festtagen nicht satt isst, der muss damit rechnen, die nächsten zwölf Monate zu hungern. Brombeeren sind dagegen in einigen entlegenen Gegenden des zivilisierten Aventuriens den Geistern vorbehalten, und man erzählt sich, dass der Namenlose seine Stiefel damit einschmiert.

Die große Affinität, die man Elfen und Druiden zu Astlöchern nachsagt, liegt wohl darin begründet, dass Astlöcher Behausungen von Dämonen und Durchgangspforten von übernatürlichen Kräften sein

GÖTTERGERICHT UND GOTTESURTEIL

Sehr eng an den religiösen Glauben gebunden ist die Überzeugung, die Götter würden einzelne Personen oder ganze Bevölkerungsgruppen durch ihr direktes Eingreifen bestrafen. Naturkatastrophen wie Erdbeben, Dürre oder Überschwemmungen gelten als Kollektivstrafe, bei denen nur die Gerechten verschont werden.

Um die Schuld oder Unschuld eines einzelnen Angeklagten bei schwerwiegenden oder übernatürlichen Vergehen festzustellen, bedient man sich dagegen gern des Gottesurteils (Ordal genannt), dessen Ausgang durch das Eingreifen der Gottheit bestimmt wird. Darunter fallen Zweikämpfe, Feuerproben (Scheiterhaufen, glühende Kohlen), Wasserproben (auch Hexenbad genannt: an Händen und Füßen gebunden ins Wasser geworfen) und Speiseproben (Verzehr von geweihten bzw. giftigen Speisen). Wer diese Proben unbeschadet übersteht, gilt als unschuldig. (Für gewöhnlich lehnt die Praios-Kirche all dies – entgegen aller anders lautenden Vorurteile – als Aberglaube ab und setzt dagegen auf gründliche Verhöre. Auch die Rondra-Kirche sieht lediglich im ehrenhaften Zweikampf ein gültiges Gottesurteil.)

sollen. Auch können sie zur Heilung von Krankheit oder als Orakel dienen.

Wird ein Jäger durch ein Astloch betrachtet, kehrt dieser laut bornländischer Überzeugung ohne Beute heim, ein Mädchen erblickt im Horasreich dagegen in ausgewählten Nächten ihren zukünftigen Gatten. Ein Alp schlüpft gern durch ein Astloch in der Holzwand in das Zimmer. Wenn man es bei Eichen in Nostria verstopft, ist er gefangen und entpuppt sich oft als schönes Mädchen, das entflieht, wenn man das Astloch wieder öffnet.

ABERGLAUBEN JENSEITS DES ZWÖLFGÖTTERGLAUBENS

Auch in anderen Kulturen und Religionen finden sich viele abergläubische Gedanken – die wiederum von den zwölfgöttlich geprägten Landen als hanebüchen und falsch angesehen werden.

So ist stellt für die Novadis die Zahl 13 eine Glückszahl dar, während die 12 Unglück verheißt. Auch sagen sie (wie alle Tulamiden), dass Rothaarige Glück haben und dass die Haare zu berühren das Glück überträgt. Die Insel Maraskan halten alle Novadis und viele Tulamiden (vor allem diejenigen im Binnenland) für verflucht – samt aller Menschen und Dinge, die von ihr kommen.

Für Thorwaler zeigen eigenartige Wolken die Nähe eines Seeungeheuers oder des grässlichen Hranngar selbst an. Wer dagegen einen Wal besteigt und das Wasser trinkt, das dieser ausbläst, kann ewig leben. Doch eines Tages wird eine Sturmflut kommen und die ganze Welt versenken – darum muss jeder auf der Hut vor steigendem Wasser sein.

Bei den Nivesen merkt man besonders den schmalen Grat zwischen Glauben und Aberglauben: Wölfe darf man nicht töten. Und wer ohne Wissen eine Wolfsspur passiert, wird bald sterben. Ein Kind, das während der Namenlosen Tage geboren wird, ist verflucht wie Mada.

Bei vielen Waldmenschen-Stämmen hat sich inzwischen herumgesprochen, dass die hellhäutigen Menschen deshalb alles aus Stein bauen, weil ihnen Holz unter den Händen stirbt. Und sie machen Jagd auf die Tapams der Waldmenschen, da sie sich von ihnen ernähren. Auch erzählt man sich, dass die dichten Wälder in einer nur den Erfahrensten und Ältesten verständlichen Sprache von Vergangenheit und Zukunft erzählen und gern auch Krieger oder Späher vor Gefahren warnen wollen.

ABERGLAUBEN ÜBER ANDERE KULTUREN

Wie man sieht, bildet sich Aberglauben nicht nur aus der Unverständlichkeit von Natur und Leben, sondern auch aus dem seltsamen Verhalten der 'anderen' (also: andersartigen) Bewohner Aventuriens: Thorwaler fahren nach Ansicht der Tulamiden deshalb in der Welt herum, weil sie sich nicht nach Hause trauen – denn dort warten ihre noch dreimal so kräftigen und brutalen Frauen. Die Drachenboote sind verzauberte Lindwürmer, die einen angreifen und töten, wenn man versucht, sie anzuzünden.

Im Horasreich ist man der Meinung, dass Mohas im Haus Glück für die Kinder bringen. Und Zwerge entstehen, wenn der Südwind in die Stollen fährt und den Fels belebt. Sowieso haben Zwerge alle den 'goldenen Blick': Sie wissen stets, wie viel man in der Tasche hat. Dafür können sie nicht reiten und fallen tot herunter, wenn man sie auf einen Esel zwingt.

Elfen pflegen eine 'hinterhältige Magie' und haben keine Seele (und wenn man ihnen zu tief in die Augen schaut, verliert man seine eigene auch noch). Sie schlafen nie, sind unsterblich und ihre Knochen bestehen – natürlich! – aus reinem Elfenbein. Halbelfen bringen sogar Unglück, vor allem ins Haus und an Bord eines Schiffes. Andererseits bringt eine Liebesnacht mit einem Elfen oder eine Elfe zehn zusätzliche Lebensjahre ...

ANDERE WESEN

Erst recht aber die unheimlichen, unbekannten Wesen Aventuriens

sind vom Aberglauben nur so umrankt – wobei hier der Aberglaube schwer von überliefertem, echten Wissen über solche Monstrositäten zu trennen ist.

Während der Volksmund glaubt, das Wesen der Vampire schon vollkommen erschlossen zu haben (Silberwaffen verletzen sie, Gold erst recht; Eichenpflocke verschaffen ihnen Erlösung; das Licht der Sonne lässt sie zu Staub zerfallen; sie hassen Knoblauch und können auch keine fließenden Gewässer überqueren – siehe Seite 290ff.), der Blick des Basilisken mit 'tödlicher Sicherheit versteinert' und das Einhorn nur von Jungfrauen berührt werden kann, mag doch manch einer über die holzräuberischen Buddler, die später die Welt anzünden, arg ins Staunen geraten.

Geister, Dämonen und Elementare werden dank unbekannter Unterscheidungshilfen gern in einen Topf geworfen oder der (harmlose oder ärgerliche) Schabernack der Kobolde mit dem undurchsichtigen Treiben in den Feenreichen verwechselt. Über Sumpfranzen erzählt man sich, sie seien von den Göttern gestrafte Schwarzmagier – und ob Tatzelwürmer und anderes Lindwurmgezucht tatsächlich Gefallen an blonden Jungfrauen und jungen Burschen finden, darf gleichfalls bezweifelt werden.

Weitere Details zum Glaubenverständnis und eventuellen Aberglauben der einzelnen Religionen und Kulturen (so auch zu den Goblins oder den Stammes-Achaz) finden sich bei den jeweiligen tiefgehenden Beschreibungen in dieser Box. Ein weiterer Überblick zum aventurischen Aberglauben und zur Wahrsagerei findet sich in der *Geographia Aventurica* ab Seite 199.

SPIELER-TIPPS: DER WEG ZUM GEWEIHTEN HELDEN – DIE PRAXIS

Hier haben wir einige Tipps für Spielleiter und Spieler zusammengetragen, mit denen Sie dem Spiel des Geweihten Leben einhauchen können. Konkrete Ideen zur Integration von Götterdienern in einen Abenteuer-Hintergrund sowie Ideen für Szenarien im Umfeld der Kirchen und Kulte finden Sie (neben ausgearbeiteten Abenteuern für Götterdiener) in der Abenteuer-Anthologie zu diesem Band.

"Azila, so komm doch endlich! Die Novadis werden uns umbringen!", schrie der Krieger Perainidan seiner Weggefährtin zu. "Komm! Wir müssen die anderen einholen!"

Doch Azila hörte ihn nicht. Stolz und aufrecht stand die Rondra geweihte Amazone im heißen Wüstensand, Brünne und Helm gleißten in der erbarmungslosen Sonne, und sie hielt ihren Säbel locker in der Rechten – ganz ein Abbild der kriegerischen Göttin, ganz eine 'Blutlöwin'. Immer größer wurde die Staubwolke der Novadis, die sich auf ihren Shadif im gestreckten Galopp durch den Sand kämpften. 'Wie schön sie sind!', dachte Azila und begriff zum ersten Mal, dass auch Männer in einer solchen Vereinigung mit ihren prachtvollen Pferden ein Anblick waren, der das Herz Rondras höher schlagen lassen konnte. 'Doch sie sind Heiden. Und sterben werden wir sowieso, ob hier oder schmachlich auf der Flucht. Rondra, mein Augenblick ist gekommen. Empfange mich!'

Perainidan sah, wie sich der Kiefer seiner Freundin zu dieser entschlossenen Miene spannte, die besagte, dass sie nicht umzustimmen war. Doch als sie sprach, mochte er ihren Worten kaum trauen: "Geh, Perainidan! Sorge für die anderen, vielleicht kommt ihr durch. Rettet die Prinzessin, sie hat ein tapferes Herz! Ich werde diesen Heiden einen Kampf liefern, der ihnen zeigen wird, dass man Frauen nicht in Zelte zum Sticken und Kinderkriegen wegsperrt." Der Krieger diskutierte nicht lange – dazu blieb keine Zeit. Ein letztes Mal klopfte er seiner Freundin auf die Schulter und flüsterte mit belegter Stimme: "Rondra mit dir, Azila."

Die Augen der Amazone waren klar und ohne Furcht, als sie seinen Blick erwiderte und kurz nickte.

Perainidan blickte nicht zurück, als er den anderen Gefährten folgte. Er hatte nicht den Mut zu tun, was Azila tat, doch er sah auch den Sinn nicht. Warum sterben, solange es noch Hoffnung auf Rettung gab? Warum das Leben wegwerfen, statt darum zu kämpfen, selbst wenn das hieß, zu fliehen? Doch möglicherweise lieferte Azila den Novadis tatsächlich eine Schlacht, wie sie noch keine gesehen hatten. Und vielleicht sorgte ihre Tat tatsächlich dafür, dass ihm und den anderen genug Zeit zur Rettung blieb.

Erst als er die ersten Felsbrocken erstiegen hatte, wandte er sich mit schwerem Herzen um. Azila stand noch immer furchtlos allein in der offenen Wüste und erwartete die Reiter.

"Für die Königin, für Rondra!", gellte der Kriegsschrei der Amazonen zu ihm herüber. Keinen Herzschlag später schloss sich die Staubwolke um die Frau und verwehrt Perainidan den Blick auf die Geschehnisse.

"Möge Rondra dir gnädig sein, Azila!", betete er laut, dann wandte er sich um und kletterte weiter

Als er schwitzend zu seinen Gefährten stieß, blickten diese ihn verwundert an.

"Wo ist Azila?", fragte der Händler und reichte ihm einen Wasser-schlauch.

"Azila beschreitet die Stufen nach Alveran", erwiderte Perainidan grimmig, trank einen Schluck und reichte den Schlauch zurück. "Sie hat uns wertvolle Zeit erkaufte. Kommt, lasst uns die Prinzessin nach Hause bringen. Und Rondra gebe, dass sie es wert war."

MYSTISCH ODER MENSCHLICH?

DAS GRUNDVERSTÄNDNIS ZUM GÖTTERWIRKEN

Im Spiel mit Geweihten müssen Sie sich als Spielleiter oder Spielleiterin auf solche oder ähnliche Situationen gefasst machen, besonders, wenn ein Praios-Diener, ein Kor-Geweihter, eine Tsa-Dienerin oder eine Rondra-Geweihte zu den Helden Ihrer Spielrunde gehört. Doch eine solche Handlung hat auch eine andere Seite: Hat die Rondra-Geweihte genug Mut, um sich dem mehrere Dutzend Köpfe zählenden Novadihaufen allein entgegenzustellen? Muss der Praios-Priester eine Mut-Probe ablegen, wenn er mit erhobenem Sonnenszepter und gilbornischen Gebeten auf den Lippen unbeirrt auf den monströsen Irrhalken zuhält, um ihn zu vertreiben? Wie steht es mit der Tsa-Priesterin, die sich den Lehren ihrer Göttin gemäß zwischen die Klingen zweier Hitzköpfe stellt, um den Kampf zu verhindern, oder um die Peraine-Priesterin, die noch mitten im Schlachtgetümmel das blutbedeckte Feld betritt, um zu tun, worauf sie ihrer Göttin das Weihegeflüßte schwor: Leidende zu versorgen, die ihrer Kunst bedürfen?

Natürlich geht es nicht nur um gewürfelte Mut-Proben. Die Frage, ob jemand für eine Weihe geeignet ist, betrifft die Geweihtenschaft ja immer dann, wenn die Vorschriften der Kirchen (also eventuell der Wunsch und das Wohl der Gottheit) mit den allzu menschlichen Werten wie Furcht und Mitgefühl kollidieren (wie etwa bei der Frage, ob man einen Gläubigen, den man nicht befreien kann, lieber tötet, als seine Seele an Dämonen oder den Namenlosen preiszugeben).

Die Frage lässt sich auf folgenden Kern reduzieren: *Regieren die Lehren der Gottheit und der Kirche über die Emotionen des Geweihten?* Hier sollten Sie (das heißt: Sie als Spielleiter und Planer der laufenden Kampagne und die Spieler Ihrer Runde als die Vertreter der wichtigsten Charaktere der geplanten Geschichte) schon vor dem Spiel entscheiden, welchen der folgend genannten Spielstile Sie bevorzugen - und diese Entscheidung auch im Laufe der Kampagne durchhalten. Möglicherweise entscheiden Sie sich auch für einen Mittelweg, der zwischen Alltagsleben und Ausnahmesituationen unterscheidet - in jedem Falle sollten Sie jedoch ein, zwei Gedanken darauf verwenden, wie Sie mit solchen Situationen umzugehen gedenken.

MENSCHLICHER SPIELSTIL

Geweihte sind auch nur sterbliche Lebewesen. Das heißt, dass sie ganz normale Gefühle mitbringen und auch nach der Weihe noch ebenso viele Ängste haben wie zuvor. Die Glaubenslehren sind nur Richtlinien, an die sich die Priesterschaft zu halten hat, und kein noch so glühender Glaube wird dies ändern. Eine Rondra-Priesterin, die sich den ansturmenden Novadi-Horden entgegenstellt, muss eine Mut-Probe ablegen, ebenso wie die Peraine-Priesterin, die sich noch unter den Schwertern der verfeindeten Parteien auf das Schlachtfeld wagt, um ihre Pflicht zu tun. Natürlich kann sie sich diese Probe vor-

her mit einem Mirakel erleichtern. Tut sie dies aber nicht oder versagt sie in dem einen oder anderen Fall, wird sie ihr Mut verlassen, und sie wird die Flucht ergreifen oder die Verwundeten sterben lassen - und anschließend eine größere Glaubenskrise durchmachen müssen.

Der menschliche Spielstil macht die Geweihten fehlbarer, belädt sie mit Selbstzweifeln und Versagensängsten, gestattet alles in allem also tragische Figuren und Gelegenheiten zum Rollenspiel, wenn eine Geweihte gegen ihren Glaubenseid verstoßen hat und Buße tun muss. Auf der anderen Seite erfordert dieser Spielstil mehr Würfelwürfe, da sich die Peraine-Priesterin zuerst durch ein Mirakel zur Steigerung des Mut-Wertes, dann durch die Mut-Probe und schließlich durch diverse Würfe auf Liturgien und *Heilkunde-Wunden*-Proben kämpfen muss.

MYSTISCHER SPIELSTIL

Anders dagegen der mystische Spielstil, der davon ausgeht, dass die Geweihten die Lehren ihrer jeweiligen Gottheit so verinnerlicht haben, dass sie sie in fast jedem Fall über ihr eigenes Wohl oder Wehe stellen. Die Rondra-Geweihte wird selbstverständlich keinen Fußbreit Boden zurückweichen, denn das hieße, vor den Augen der Göttin zu versagen. Die Peraine-Priesterin traut sich natürlich auf das Schlachtfeld, denn dort leiden und sterben Verwundete, die des Segens der Göttin bedürfen. Proben auf Mut fallen weg, eventuell können Sie als Spielleiterin oder Spielleiter sogar Mirakelproben weglassen, wenn die Handlungen nur dazu dienen, den Pflichten der Priesterschaft nachzukommen.

Der mystische Spielstil erlaubt *heroisches* Rollenspiel, in dem Ihre Helden intensiven Kontakt zu den aventurischen Göttern besitzen, wahrhaft gesegnet sind und immer ein klares Ziel vor Augen haben. Selbstzweifel werden nicht durch fehlgeschlagene Würfelwürfe ausgelöst (können aber natürlich durch Fehlentscheidungen oder Ähnliches trotzdem Relevanz für das Spiel besitzen). Mit diesem Stil ersparen Sie sich und Ihrer Runde viele Würfelwürfe in den schönsten und mystischsten Szenen und verleihen den Göttern und ihren Dienern einen 'überderischen' Hauch. Auf der anderen Seite berauben Sie sich einer wesentlichen Dimension des Spiels eines Geweihten: der Menschlichkeit und dem Aufeinanderprallen der bisweilen unmenschlichen Vorschriften und Bedürfnisse von Kirche und Gottheit auf der einen Seite und den menschlichen Gefühlen der Priesterschaft sowie der entsetzlichen Einsicht, dass diese beiden Größen bisweilen einfach nicht miteinander vereinbar sind, auf der anderen Seite.

Und so stellt sich letzten Endes eine weitere Frage: Wie spielt man Geweihten-Charaktere?

FÜR SPIELLEITER:

VOM UMGANG MIT DEN SPIELER-GEWEIFTEN

Einen Geweihten rollengerecht zu spielen, erfordert eine besondere Hingabe und Mühe (siehe oben), und weitaus mehr als bei anderen Heldentypen ist bei der Darstellung eines Geweihten die Zusammenarbeit von Meister und Spieler vonnöten: Der Spieler ist darauf angewiesen, dass dem besonderen Status seiner Figur - der viel vom Reiz eines Geweihten ausmacht - entsprechende Resonanz widerfährt und dass der Meister seinen Gott 'anständig' vertritt. Der Meister hingegen möchte sich sicher sein, dass der Spieler mit der Macht und den Möglichkeiten seines Helden verantwortungsvoll umgeht und

zur Atmosphäre des Spiels beiträgt. Darum sollten Sie, wenn einer Ihrer Spieler mit dem Wunsch, einen Geweihten zu spielen, an Sie herantritt, bereits im Vorfeld mit ihm (und eventuell auch den anderen Mitspielern) klären, wie Sie beide sich das vorgestellt haben und entsprechende Missverständnisse sogleich aus dem Weg räumen.



SPIELER-GEWEIHTER UND MEISTERPERSONEN

Wenn Sie einen Geweihten in der Gruppe haben, überlegen Sie sich, welchen Eindruck er auf Ihre Meisterpersonen macht. In Aventurien besitzen – anders als auf der Erde – die Geweihten wirkliche und von jedem wahrnehmbare Kräfte, hinter denen eine ebenso wirkliche Gottheit steht. Das ist den meisten Aventuriern (in ihrem jeweiligen Kulturkreis, und oft auch darüber hinaus) durchaus bewusst, und zusammen mit der teils beträchtlichen weltlichen Macht der Kirchen und Kulte wundert es daher nicht, dass den Geweihten Respekt und Ehrfurcht entgegengebracht wird – auch dann, wenn man den entsprechenden Gott oder seinen Kult nicht besonders schätzt. Natürlich gibt es auch die ein oder andere Ausnahme – sei es, weil derjenige mit Göttern insgesamt nichts anzufangen weiß (Vertreter dieser Gruppe haben meist spitze Ohren ...), sei es, weil er sich bewusst von ihnen abgewandt oder sich gegen sie aufgelehnt hat. Aber generell werden auch Angehörige fremder Kulturen erkennen, mit was sie es zu tun haben, wobei sie freilich auf ihre Weise damit umgehen.

Gleichzeitig wendet man sich aber auch gerne mit seinen kleinen und größeren Problemen an die Geweihten: "Meine Schwiegertochter und mein Sohn streiten sich ständig. Hochwürden, könnt Ihr nicht mal kommen und ein schlichtendes Wort sprechen?" (Travia) / "Es ist mir etwas unangenehm, Euer Gnaden, aber, ähem, mit meiner Manneskraft will es nicht mehr so recht klappen, was kann ich tun?" (Rahja) Es soll hier aber nicht verschwiegen werden, dass es auch so manchen Aventurier gibt – zumal in den Machtpositionen –, dessen Ambitionen die vielen Regeln, Gebote und Verbote der ein oder anderen Religion im Wege stehen. So mag er insgeheim hoffen, dass die Götter zu beschäftigt sind, um sich um ihn zu kümmern. Und so kann es sein, dass er einen enthusiastischen Geweihten eher als lästigen und gefährlichen Störfaktor betrachtet und ihm, statt den gebührenden Respekt zu zollen, vielmehr Steine in den Weg legt. Ganz zu schweigen von den völlig götterlosen Schurken, mit denen die Helden so häufig aneinander geraten.

GÖTTLICHES WIRKEN KANN MAN NICHT EINFORDERN

Im Spiel mag es vorkommen, dass ein Geweihter (bzw. dessen Spieler) in dem Glauben, den Geboten seines Gottes zu folgen, sich selbst und seine Gefährten in Bedrängnis bringt und dabei – vielleicht nur unbewusst – davon ausgeht, dass der Meister es als Vertreter seiner Gottheit schon 'irgendwie richten' werden. Tatsächlich wäre es zwar konsequent und angebracht, wenn Ritter der Göttin Alrik in seinem Sturmangriff auf eine erdrückende Übermacht von Wüstenkriegern einen fairen und ruhmvollen, aber letzten Kampf erlebt – aber dennoch stellt sich die Frage, ob diese Strategie inneraventurisch klug und angebracht ist.

Ihnen als Meister obliegt es, dem Spieler klar zu machen, dass es auch bei den strengen Geboten der Götter eine gewisse Verhältnismäßigkeit gibt – und dass Dummheit und unüberlegtes Vorgehen den wenigsten Göttern gefällig ist. Vielleicht geben Sie dem Geweihten eine kleine Vision oder einen Traum mit auf dem Weg, die die Konsequenzen solchen Tuns zeigen, oder ein anderer Geweihter macht in Anwesenheit des Helden genau diese Problematik zum Thema. Gebote sind nicht immer so einfach zu befolgen, und

die Götter wollen, dass ihre Diener sich Gedanken machen. Wie viel stimmungsvoller und für alle Seiten angenehmer wäre es, wenn Alrik aus dem obigen Beispiel stattdessen den Anführer der Wüstensöhne zu einem Duell auffordert?

Wenn der Geweihte dann trotzdem sein Verhalten beibehält – und diese freie Entscheidung ist das gute Recht des Spielers –, sollten Sie die Szene fair, aber auch konsequent und glaubwürdig behandeln. Und wenn es nicht mehr anders geht, sollten Sie es auch fatal enden lassen: Die Tatsache, Geweihter eines Gottes zu sein, beinhaltet mitnichten automatisch und in jedem Fall einen Anspruch auf Rettung.

Selbstverständlich bedarf es für ein überlegtes Vorgehen eines Geweihten inneraventurisch aber einiger Erfahrung. Gerade junge und noch unerfahrene Geweihte sind oft glühend in ihrem Fanatismus und versuchen so, ihrem Gott besonders zu gefallen. Auch hier ist also wiederum Ihr Fingerspitzengefühl als Spielleiter gefragt. Wenn der Geweihte sich voller Gottvertrauen in einen aussichtslosen Kampf (sei er nun mit Waffen, Worten oder Taten) zu Ehren seines Gottes stürzt, sollten Sie ihn in seinem Fanatismus vielleicht bremsen, wenn es das Spielgleichgewicht ansonsten durcheinander zu bringen droht. Dennoch schätzen die Götter ihre Geweihten – und sie wissen, dass es sich bei ihnen um Menschen oder andere 'fehlbare' Wesen handelt, die erst eine Menge lernen und sich 'die Hörner abstoßen' müssen. Wenn Rondras Blick auf den ihr geweihten Streiter fällt, der einer Übermacht in ihrem Namen zu trotzen versucht, mag sie dies vielleicht rühren – und vielleicht verhilft sie ihm entgegen aller Wahrscheinlichkeit wirklich einmal zum Sieg. Nur: Zur Regel werden sollte dies nicht.

VON DEN PFLICHTEN DER GEWEIHTEN

Oft wird vergessen, dass Geweihte Angehörige einer Glaubensgemeinschaft sind und dementsprechend auch eine Menge Verpflichtungen haben, aus denen sie sich nicht so leicht lösen können – und auch gar nicht wollen –, zumal die Spieler-Helden in der Hierarchie der

Kirchen meistens im unteren Bereich zu finden und dementsprechend

Befehlsempfänger sind. Binden Sie die Geweihten einerseits in Ihr Abenteuer ein,

brechen Sie aber auch nicht mit

ihrem speziellen Hintergrund. Ist der Geweihte im Auftrag seiner Kirche unterwegs und stolpert nun unbeabsichtigt in die

Handlung? Oder hat der Kult oder der Geweihte selbst Interesse an der Geschichte? So

könnte ein Hesinde-Geweihter vom örtlichen Tempel abgestellt werden, bei den Ermittlungen in einem

kniffligen Mordfall zu helfen, oder eine Phex-Geweihte sich an einer Expedition beteiligen, weil sie allein weiß,

dass sie so vielleicht ein wertvolles Artefakt in die Hände bekommt. Vielleicht beziehen Sie den Spieler einfach in

Ihre diesbezüglichen Überlegungen mit ein.

REGENERATION DER KARMAENERGIE

Generell ist die Regeneration der Karmaenergie für Sie als Meister die einzige Möglichkeit, den 'Mirakel-Output' der Spieler-Helden zu steuern und den Willen der Götter (oder ihr Missfallen) kundzutun.

Damit einher geht für Sie aber auch eine gewisse Verantwortung. Zum einen müssen Sie darauf achten, dass gewirkte Liturgien und Mirakel im Sinne einer gemeinsam erlebten, spannenden Geschichte nicht überhand nehmen, zum anderen gilt es aber



auch, den Spieler in seiner Rolle zu motivieren. Ein Geweihter, der alle Jahre einmal genug Karmaenergie hat, um seine göttlichen Gaben einzusetzen, bewirkt eher Gegenteiliges. Seien Sie grundsätzlich eher großzügig und ermöglichen Sie es Ihren Spielern, die KE ihrer Geweihten nicht 'für den Ernstfall' aufbewahren zu müssen, sondern auch den ein oder anderen Segen zwischendurch und der Stimmung zuliebe zu wirken. Wenn Sie aber der Meinung sind, dass Ihre Spieler nur Schindluder mit den Kräften ihrer Geweihten treiben, können Sie auch rigoros sein und Mirakelproben bei der KE-Regeneration deutlich verschärfen. (Freilich mag ein klärendes Gespräch die Situation aber weitaus besser bereinigen.)

GEBETE, RITUALE, LITURGIE

Auch hier gilt, dass (Spieler-)Geweihte nicht grundsätzlich ein Recht auf die Effektivität ihrer Liturgien haben – die unten präsentierte 'Götterferne' ist ein 'Stellmechanismus', mit dem Sie als Meister arbeiten können, aber auch Zweifel und schwankende Gemütszustände – nicht zuletzt auch das bisherige Verhalten des Geweihten – können Ansatzpunkte bieten. Wichtig ist es, Mirakel und Liturgien für den Geweihten, der die Entrückung schließlich spürt, stets mit dem Hauch der Göttlichkeit zu umgeben und sie so vom Wirken von Zauberei abzugrenzen, das ja ein 'Werkzeug' ist, das je nach Willen und Konzentration verschieden gut eingesetzt werden kann, aber sich grundsätzlich immer ähnlich verhält.

Sie finden bei den Beschreibungen der Liturgien recht genaue Regeln, die Sie aber als Versuch, das Geschehen spieltechnisch zu erklären, ansehen sollten und die Ihnen als Anhaltspunkt dienen mögen. Die konkreten Auswirkungen eines Mirakels legen Sie am besten individuell fest.

Das gibt Ihnen als Spielleiter aber nicht das Recht, ständig und nach Belieben Regeln außer Kraft zu setzen und dies mit den 'unergründlichen Wegen der Götter' zu erklären – Geweihte haben ihre Karmaenergie zur eigenverantwortlichen Nutzung erhalten und ein Anrecht darauf, dass ihre rituellen Handlungen Wirkung zeigen. Wenn Sie also wollen, dass eine Meisterfigur nur einen einzigen geröchelten Hinweis geben kann, bevor sie unwiederbringlich verstirbt, sollten Sie die Gelegenheit so gestalten, dass der Peraine-Geweihte momentan nicht zugegen ist ...

GÖTTERFERNE

Hin und wieder mag es vorkommen, dass sich der Geweihte an einem Ort befindet, den die Götter nur schlecht erreichen – seien es die dämonenverheerten Schwarzen Lande, eine Stätte des Namenlosen oder auch Globulen wie etwa die Feenwelten (obwohl speziell hier nicht alle Götter fern sein sollen, wie man munkelt). Nicht nur, dass der 'direkte Draht' zu den Göttern verloren geht, auch die mangelnde Zuversicht und der Zweifel am Glauben selbst dürften dadurch dem

Geweihten schwer zu schaffen machen. Wir wollen Ihnen für einen solchen Fall keine Regeln an die Hand geben, Ihnen aber nahe legen, Wunder und wundersame Handlungen an derartigen Orten (deutlich) seltener stattfinden zu lassen.

Beschreiben Sie dem Geweihten, wie schwer es ihm fällt, inneren Frieden zu finden und seine Kräfte anzuwenden – und betonen Sie den Triumph, wenn es ihm schließlich doch gelingt. Auch wenn Sie dem Geweihten richtige Mirakel ob dieser Götterferne untersagen, gönnen Sie ihm kleine, aber deutliche Zeichen der Götter: etwa der Peraine- oder Tsa-Geweihten das einsame Aufblühen einer kleinen Blume inmitten einer verdorrten und vergifteten Landschaft oder dem Praios-Geweihten ein paar, die Seele und den verfrorenen Körper wärmende, Sonnenstrahlen im ansonsten eisigen Nagrach-Reich – geben Sie dem Geweihten mit auf den Weg, dass er trotz dieses götterverlassenen Ortes nicht allein ist.

GEWEIHTE ALS MEISTERPERSONEN

Auch wenn Geweihte tiefere Einblicke in die Ordnung der Welt haben als der gewöhnliche Aventurier, sind sie nicht allwissend. Ebenso wenig, wie sich seine Kirche über den Willen seines Gottes sicher sein kann, weiß der Geweihte, was sein Gott eigentlich und letztendlich vorhat. Die meiste Zeit sind sein Glaube, sein Vertrauen und seine Überzeugung Grundlage seines Handelns und seiner Entscheidungen – wie bei jedem anderen Wesen auch. Trotz seiner besonderen Stellung ist er nur ein Mensch (Achaz, Zwerg ...) und neigt dazu, Fehler zu machen und sich von seinen Schwächen leiten zu lassen. Das soll kein Aufruf dazu sein, die Geweihten allzu weltlich darzustellen – ganz im Gegenteil. Aber so mancher hat seine ganz eigenen Ansichten und Ziele und handelt darum nicht immer 'richtig' – eventuell nicht mal nach der geläufigen Meinung seiner Kirche. Oder er ist autoritätsgläubig, schaltet den gesunden Menschenverstand aus und vertraut auf die Ratschläge aus verstaubten Büchern alter Kirchenlehrer. Das heißt übrigens ebenso, dass Geweihte nicht zwangsläufig die 'Guten' sein müssen. Auch ist die menschliche Moral nicht die der Götter. Es kann gut sein, dass etwa ein Phex-Priester nach den Maßstäben der Helden ein echter Schurke ist, dennoch aber die Gunst seines Gottes besitzt – oder sie zumindest nicht völlig verloren hat. Das gilt natürlich nur so lange, wie er nicht gegen die Gebote und Prinzipien des Gottes verstößt – eine interessante Herausforderung für die (hoffentlich gottesfürchtigen) Helden ist es aber allemal.

Diener eines bestimmten Gottes zu sein heißt nicht, dafür seinen Charakter völlig aufzugeben. So praktisch und unterhaltsam die Klischees vom zeternden und predigenden Priaien oder der zutiefst frommen und langweiligen Travia-Geweihten sein mögen: Versuchen Sie es doch auch einmal mit Rondralieb, der resoluten Travia-Priesterin, die es sich nicht nehmen lässt, verstockten Seelen die Gebote Travias höchstpersönlich mit dem Nudelholz näher zu bringen, und mit ihrer fahrbaren Suppenküche auch auf Schlachtfeldern auftaucht.

STURHEIT ODER DER WUNSCH, ZU BEKEHREN? TIPPS FÜR SPIELER

Wer einen Geweihten spielen möchte, ist in der Regel ein Freund des charakterlastigen Rollenspiels. Denn die Haupttätigkeit eines Geweihten ist Interaktion – mit den Meisterpersonen, aber auch mit den Figuren der Mitspieler. Ein Geweihter oder Priester hat nicht nur den Auftrag, im Sinne seines Gottes zu leben, er steht auch für seinen Gott ein. Das bedeutet: Er vertritt ihn und seine Prinzipien nach außen hin. 'Bekehren' heißt das Zauberwort, das jeder Aventurier, der einem Gott oder einer Göttin geweiht ist, ganz oben in seiner Prioritätenliste ansiedeln sollte, sei es nun mit Worten oder mit Taten.

So weit die Theorie. In der Praxis aber ist jeder Götterdiener so individuell wie sein Spieler. Selbstverständlich kann sich also ein Geweihter auch auf den Standpunkt stellen, dass "die Ungläubigen es nicht wert sind, den Namen Rondras oder Firuns auch nur auszusprechen und es ohnehin niemals schaffen werden, sich die Erlaubnis zu verdienen, diese Gottheit anzubeten". Auch ist es denkbar, dass ein Swafnir-Geweihter die Meinung vertritt, dass die speziellen Schutzgötter des thorwalschen Volkes auch nur für seine Landsleute zuständig sind – schließlich haben die Mittelländer ihren eigenen Schutzgott: Pra-

ios. Wozu also sollte man ihnen den Glauben an Swafnir nahe legen? Und für Schamanen wiederum gilt: Nicht jeder Schamane ist von einem Gott geprüft und akzeptiert; die meisten sind schlichtweg (wenn auch tief gläubige) Zauberer.

BEKEHREN

Sein Gegenüber von seinem eigenen Glauben zu überzeugen, muss nicht zwingend plakativ geschehen. So wird ein Hesinde-Geweihter vielleicht keine Gelegenheit verstreichen lassen, seinen Begleitern immer wieder aufs Neue die Wunder alter Schriften oder Artefakte nahe zu bringen. Und insofern ist es auch nicht unerwartet, dass er den Praios-Gläubigen heftigst ersucht, einen Fund nicht fortzuschließen, oder einen Magier vehement darauf hinweist, dass dieses und jenes Artefakt unmöglich zerstört werden darf, ehe es untersucht wurde – nein, es sei mitnichten ‘nur’ ein Unsichtbarkeitsring, es ginge doch auch um das Alter des Artefaktes selbst.

Ebenso ist es aber auch möglich, dass eine Geweihte des Boron eine immer heftiger werdende Diskussion lange Zeit schweigend verfolgt, um dann nach aufmerksamer Beobachtung und reiflicher Überlegung das Problem (und seine Lösung) in einem kurzen, prägnanten Drei-Wort-Satz auf den Punkt zu bringen. Ein Firun-Geweihter mag seine Gefährten auf die Natur und ihre Tücken aufmerksam machen, indem er mitnichten ihr angeregtes Geplaudere unterbricht, sondern sich räuspert und ins Tal auf zwei spielende und daher unachtsame Jungtiere zeigt, die von einem am Himmel kreisenden Habicht belauert und im nächsten Moment getötet werden.

Kurz und gut: Wer immer nur darauf beharrt, dass etwas so und so gemacht werden muss (“Nein, wir Praios-Geweihten erlauben das nicht!” – “Nein, wir Rondra-Geweihten fliehen nicht!”), wird niemanden überzeugen können, sondern seinen Begleitern vielmehr binnen kürzester Zeit gehörig auf die Nerven gehen.

Dies aber ist gewiss nicht im Sinne der Gottheit. Denn keiner der Zwölfgötter, ihrer Geschwister, nicht die göttlichen Zwillinge, Rastulah oder irgendeine andere Gottheit hat sich und ihren Geweihten oder Priestern ‘Stumpfsinn’ oder ‘besserwisserische Sturheit’ auf die Fahnen geschrieben.

DAS RECHTE MAß

Da aber jede Gottheit doch für gewisse Prinzipien steht und ihre Anhänger nach diesen zu leben versuchen, kommt es häufiger zu Auseinandersetzungen, wenn ein Geweihter in der Heldengruppe ist. Dies liegt – so möchten wir behaupten – mitnichten an ‘dem Geweihten als Heldentyp’. Die Tsa-Geweihte, die ihren Mitreisenden die Niederhöllen heiß macht, weil sie sich ihrer Feinde erwehren – und sie dabei vermutlich auch töten –, und sich fortan schmolend in die Ecke setzt, weil niemand ihr während des Kampfes zuhört oder gar seine Waffen senkt, oder der Travia-Geweihte, der dem Feind während der Nachtwache die Tür öffnet, um ihn gegen den Willen der Gruppe an das Herdfeuer zu lassen, handelt nicht verantwortungsvoll. (Zudem handelt der Spieler nicht verantwortungsvoll, denn er setzt in diesem Moment die Vorgaben, die für *seine* Figur gelten, über das *gemeinsame* Spielerlebnis. Ein Held / Charakter ist eine Spielfigur. Sie hat keinen eigenen Willen – schon gar keinen, den sie dem Spieler oder der Spielerin aufzwingen kann.) Nicht Trotz sollte die Motivation eines Geweihten sein, sondern der Wunsch zu überzeugen. Gelingt dies nicht, so waren die Argumente des Geweihten nicht gut genug – und er sollte sich redlich mühen, bessere zu finden. Im Vorfeld des Kampfes hat die Tsa-Geweihte die Möglichkeit, gemeinsam mit ihrer Gruppe nach Alternativen zu einer bewaffneten Auseinandersetzung zu suchen. Und der Travia-Geweihte sollte gleichfalls nicht ohne Absprache die Zuflucht der Gruppe gefährden, nur um stur und ohne gedankliche Eigenleistung

einem Dogma gerecht zu werden. Selbiges gilt für die auf Seite 302 beschriebene Rondra-Geweihte Azila. Wenn es wirklich klug ist und die einzige Überlebenschance der Gruppe, so mag ein der Rondra gefälliger Opfertod Sinn machen. Aber so ein ‘Alveranskommando’ will gut überlegt und mit gesundem Menschenverstand geprüft sein.

Denn über diesen verfügt auch ein Geweihter – oder sollte es zumindest tun. Ein aventurischer Charakter ist in seiner Welt ein Wesen aus Fleisch und Blut. Er sollte nicht den Prinzipien geopfert werden, weil ‘es ja so im Regelbuch steht, dass der Geweihte das und das so und so macht’. Gerade bei einem Geweihten ist es ungemein spannend, sich in diese facettenreiche Figur hineinzudenken – und dabei eben nicht zu vergessen, dass er ein lebendiges Wesen ist, das den Tod (selbstverständlich) auch fürchtet. Dazu kommt, dass ein sturer Dogmatiker (und das gilt jetzt nicht nur für Geweihte, sondern natürlich auch für ‘Patrioten’ oder Vertreter einer beliebigen Weltanschauung) sich sicherlich nicht einer so heterogenen Gemeinschaft wie einer Heldengruppe angeschlossen hätte – oder nicht lange bei ihr geblieben wäre.

REAL EXISTENTE GÖTTER

Der Aventurier glaubt nicht nur, dass es seine Götter gibt, er hat sehr gute Gründe zu behaupten, dass er es *weiß*. Denn schließlich haben einige der Götter nicht nur ‘persönlich’ in die Geschehnisse ihrer Gläubigen eingegriffen, man kann ihr Wirken auch ständig und direkt spüren – nicht zuletzt, da den Geweihten, Schamanen und Priestern vieler Götter die Fähigkeit des Mirakel- oder Ritual-Wirkens gegeben ist. Dennoch ist auch ein aventurischer Gläubiger in vielen Fällen auf seinen Glauben angewiesen.

Ein Zwiegespräch eines Geweihten mit seinem Gott ist in den allermeisten Fällen eher ein Gefühl denn eine Diskussion. Ausnahmen mögen hier vielleicht einige Phex-Geweihte bilden, die derart geschickt zu handeln verstehen, dass ihr Gespräch mit dem Listenreichen wirklich ein direktes Zwiegespräch (und nicht einen Selbstdialog) darstellt. Selbst die Momente, in denen der Geweihte wirklich Kontakt mit seinem Gott hat (der Zeitpunkt seiner Weihe und wenn er während seiner Meditation um die Zuteilung von Karmaenergie bittet), sind selten ‘konkret’, sondern vom Zustand der Entrückung verklärt.

Doch bei vielen Geweihten, Gläubigen und Priestern bleibt es vielmehr der Glaube selbst, der sie die Nähe zu ihrem Gott spüren lässt. Oder auch: Der Glaube kann Berge versetzen.

Dass dem Aventurier die Götter real erscheinen, schließt nicht aus, ja erlaubt es sogar, auch ‘Ungläubigen’ die Existenz ‘ihrer’ Götter zugestehen, auch, wenn man sie als nicht verehrungswürdig oder die darauf aufbauende Religion als grundfalsch ansieht: Auch der Novadi sieht die Wunder der Zwölfgöttergeweihten, aber er sieht sie nicht als Beweis für die Überlegenheit der Zwölfe, sondern hält sie häufig für anmaßend. Und da nicht überall kompetente Analysemagier oder Hesindengeweihte zugegen sind, hat auch eine Kaskju der Nivesen einen Anspruch darauf, dass ihre Heilungen als göttliches Wirken angesehen werden.

RADIKALE UND GEMÄßIGTE

Selbstverständlich gibt es auch in Aventurien radikale Vertreter ihres Glaubens. Doch sitzen diese in den allermeisten Fällen ihr Leben lang in einem Tempel – oder sie leben nicht lange. Ein Geweihter, der über eine längere Zeit mit einer Heldengruppe durch Dere gewandert ist, hat gelernt, auch mit den schwierigsten Situationen zu leben. Denn er hat sich entschlossen, seinen Glauben in die Welt hinaus zu tragen und mit ihm in der rauen Praxis Dinge zu bewegen. Insofern ist dem lange Jahre wandernden Praios-Geweihten der Magier in seiner Gruppe – obschon immer noch ein Dorn im Auge – vor allem ein Partner vieler Diskussionen. Setzt der Gefährte die

Magie gewissenhaft ein? Weiß er, welche Verantwortung er trägt, und müht er sich, dieser gerecht zu werden? Ist der Praios-Geweihte, der dem Scharlatan Wahrhaftigkeit predigt, wirklich nur ein miesepetriger Spielverderber? Oder hilft er nicht vielmehr auch, den Blick seines Gefährten zu schärfen für die Grenze zwischen einer guten Geschichte und einer Lüge, deren Folgen unabsehbar sein könnten? Die Rondra-Geweihte, die ihren Begleitern ein Gefühl für Ehre nahe bringt, oder der Aves-Geweihte, der sie lehrt, jeden neuen Tag als eine Herausforderung zu begreifen, der Nandus-Geweihte, der ihren Blick für den Wert des Wissens schärft oder der Rur-und-Gror-Priester, der mit seinem unerschütterlichen Optimismus gewiss viel zur Moral der Heldengruppe beiträgt – all diese Götterdiener tragen den Geist ihrer Religion in ihre Heldengruppe.

In diesem Sinne ist ein Geweihter in der Heldengruppe für seine Mitreisenden das, was er sein sollte: ein kritischer Beobachter, der vieles in Frage stellt und seinen Gefährten unermüdlich die Prinzipien seines Glaubens nahe bringt. Und insofern ist er – auch über die Mirakel- oder Ritualfähigkeit mancher Priester oder Schamanen hinaus – eine Bereicherung für jede Heldengruppe.

DIE KUNST DER BALANCE

Die denkbaren Möglichkeiten für eine für Spiel und Spielspaß sinnvolle Balance zwischen Situationsentscheidungen, individueller Charaktergestaltung und publizierten Vorgaben sind so mannigfaltig wie die

Charaktere der Spieler (und ihrer Helden), die sich diesem Balanceakt stellen. Der Spielspaß aller steht im Vordergrund einer Rollenspielrunde und sollte letzten Endes das ausschlaggebende Kriterium sein.

Kurz gesagt: Spielen Sie Ihren Geweihten-Charakter gern prinzipientreu, aber auch realistisch. Und vergessen Sie über der aventurischen Hingabe Ihres Helden zu seinem Gott den Spaß Ihrer irdischen Spielrunde nicht. Glaubensdispute können ein Spiel ungemein bereichern. Aber irgendwann sollte auch die noch so hitzigste Diskussion vertagt oder zu den Akten gelegt werden, damit auch eher pragmatisch orientierte Charaktere wie Söldnerin oder Jäger wieder zum Zuge kommen.

Letzten Endes liegt die Verantwortung für ein gelungenes Spiel mit Geweihten hier – wie immer – bei allen Mitspielern. Der Spieler selbst sollte wissen, welche Motivation sein Geweihter hat, bei ausgerechnet dieser Gruppe mitzureisen, und sich überlegen, was ihn auch in schwierigen Situationen 'bei der Stange' halten kann. Aber auch die Begleiter des Geweihten (und ihre Spieler) sollten nicht aus den Augen verlieren, was es inneraventurisch bedeutet, mit einem Götterdiener unterwegs zu sein – dies gilt sowohl für die 'Hackordnung' innerhalb der Gruppe als auch für die Anwendbarkeit diverser Methoden (Einbruch, Meuchelmord, Armbrust-Benutzung oder hinterhältige Fallen). Und nicht zuletzt liegt es in der Verantwortung des Spielleiters, sein Abenteuer kritisch daraufhin zu prüfen, wie seine Meisterpersonen mit Geweihten umgehen werden und ob die Geschichte für den Geweihten überhaupt spielbar ist.

SCHAMANEN UND PRIESTER DER ANIMISTISCHEN RELIGIONEN

Den Stammeszauberern bei den animistischen Kulturen kommt in vielerlei Hinsicht die Rolle von Geweihten zu. Einmal abgesehen davon, dass es sich bei Schamanen natürlich meistens um magiebegabte und nicht karmal gesegnete Personen handelt, trennt sie vor allem eines von den anderen priesterlichen Professionen: Sie gehören keiner Kirche oder religiösen Gemeinschaft an. Daher wollen wir an dieser Stelle einige weitere Bemerkungen zum rollengerechten Umgang mit schamanistischen Helden verlieren, die das bisher Gesagte ergänzen sollen.

RELIGION UND WELTSICHT

Die oben dargestellten Probleme und Sichtweisen gelten sinngemäß auch für Schamanen, selbst wenn sie andere Ursachen und Hintergründe haben mögen. Da die animistischen Kulturen jedoch keine Kirchen kennen, existieren auch kaum feste (oder gar kodifizierte) religiöse Lehren, an die Schamanen gebunden wären – selbst die unveränderten Erinnerungen der Tairach-Priester sind durch stetig neue Auslegung deutlich wandelbar. Vielmehr bestimmt der Schamane selbst Verhaltensmaßregeln und Gebote, die das Überleben der Sippe sichern sollen, denn nur er kennt die Eigenheiten der Geister. Er ist also nicht seinem Gott und der Kirche, sondern zunächst einmal einzig und allein seiner Sippe gegenüber verantwortlich.

Natürlich wird er stets seinem (Geister-)Glauben treu bleiben, denn dieser ist die Quelle seiner Magie – die *Gottergebenheit* eines Geweihten aber wird ihm vermutlich ewig fremd bleiben. Schamanen dienen nicht einer Gottheit und handeln in deren Auftrag, sondern wissen nur um deren und der anderen Geister Macht und kennen Möglichkeiten, diese zu beeinflussen.

Dennoch streben Schamanen ähnlich den Geweihten sehr wohl nach höheren Zielen und der Erfüllung 'heiliger' Pflichten. Für die meisten Kirchen zählen dazu allerdings (wenn auch nicht ausschließlich) moralische Ideale sowie die Verbreitung des Glaubens, während Schamanen weniger einem göttlichen Sendungsbewusstsein als vielmehr dem Drang zum Schutz ihrer Sippe folgen. Dies wird in ihrem Be-

wusstsein nicht selten gleichgesetzt mit dem Schutz ihres Stammes, ihrer Rasse oder der ganzen Welt (wenn etwa der Mediziner einen bösen 'Satul' auf immer in einer Tabuzone einzukerkern trachtet).

Der wesentliche Unterschied zwischen Geweihten und Schamanen lässt sich also vielleicht dadurch ausdrücken, dass anstelle der formalistischen und in vielen Bereichen durchaus sehr irdischen *Religion* der Kirchen die animistische *Weltsicht* der jeweiligen Stammeskultur tritt. Auch Schamanen sind natürlich von der realen Existenz ihrer Götter und Geister überzeugt (siehe dazu auch *WdZ* 342ff.), entwickeln aber meist keine echte Beziehung zu ihnen und sind ihnen in ihrem Handeln keine Rechenschaft schuldig. Ihr Glaube äußert sich nicht durch gottgefälliges Verhalten, sondern in einer allgemeinen (jedoch nur rudimentär reglementierten) Vorsicht gegenüber den allgegenwärtigen Geistern.

Welchen Weg ein Schamane als Spielerheld also auch immer gehen mag, der Schlüssel zu seiner erfolgreichen Darstellung ist immer das unbedingte Festhalten an den Glaubenswerten seiner Kultur. Sie sind für ihn genauso charakterprägend wie für den Geweihten, und indem er ihnen treu bleibt, wird er auch außerhalb seiner gewohnten Umgebung und Kultur stets seinen Platz in der Welt zu finden und auch zu behaupten wissen.

MENSCHLICHER UND MYSTISCHER SPIELSTIL

Dass sie nicht von einer Gottheit mit Karma gesegnet wurden (mit Ausnahme der geweihten Hochschamanen), spricht eigentlich deutlich für die Verwendung des *menschlichen* Spielstils in Bezug auf Schamanen (s.o.). Andererseits stellen Schamanen üblicherweise das Wohl der Sippe über das eigene, und als spirituelle Führer ihrer Kulturen haben sie natürlich auch gewisse zentrale Glaubensinhalte verinnerlicht. Wenn also Kernbereiche des jeweiligen animistischen Weltbildes betroffen sind (Bewachung einer Tabuzone, Wahrung des Friedens

zwischen Nivesen und Wölfen usw.), kann der Spielleiter durchaus auch für Schamanen auf den *mystischen* Spielstil zurückgreifen – nicht zuletzt, um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, dass seine Ziele diesen Einsatz auch wert sind. Überhaupt sollte er im Umgang mit Schamanen in seiner Runde stets möglichst flexibel in der Auslegung der Regeln bleiben (WdZ 342ff.).

HOCHSCHAMANEN

Eine besondere Stellung nehmen die kar-mal gesegneten Hochschamanen ein. Sie haben ein stark ausgeprägtes Sendungsbewusstsein und tiefere Einblicke in das Wesen der Gottheit, was sie in vielen Bereichen einem Geweihten ähnlicher als einem einfachen Schamanen macht. Zum Hochschamanen wird man jedoch erst mit gehöriger Erfahrung und gefestigter Persönlichkeit, weswegen die Umsetzung und der Umgang mit seinen Gaben und Erkenntnissen für jeden Hochschamanen ein individueller Weg ist, über den kaum allgemeine Aussagen getroffen werden können.

DIE FESSELN DER KULTUR

Wenn Sie einen Schamanen verkörpern wollen, bedenken Sie stets, dass diese Helden sehr fest in ihre Stammesstruktur eingebunden sind und daher einen wirklich triftigen Grund benötigen, um auf Wanderschaft auszugehen. Würden sie es aus reiner Neugier tun, wäre nicht nur ihre Position gefährdet, sondern vielleicht gar das Überleben ihrer Sippe. Die Suche nach seltenen Ingredienzien für ein mächtiges Heilmittel, die Weisung eines Geistes oder die Suche nach einem verlorenen Schutzgeist oder gestohlenen Ritualgegenstand können einen Stammeszauberer allerdings sehr wohl in die Fremde treiben. Die Erfah-

run-gen, die sie dort machen können, werden von vielen hoch geschätzt, und doch zieht es sie fast alle zurück in die heimischen Zelte oder Hütten.

Gelegentlich mag es sogar vorkommen, dass ein Schamane von seinem Stamm ausgestoßen wird – sei es, weil es ihm nicht gelang, den Häuptling von seiner Besessenheit zu heilen und jener an den Folgen des Exorzismus starb, sei es, weil die Jagd so wenig erfolgreich war, dass dem Stamm der Hungertod droht, oder aus anderen Gründen, die man den Geistern und den Elementen, oder besser, dem schlechten Kontakt zu ihnen, zuschreibt. Solche Schamanen sind entweder unterwegs, um mit sich und den Geistern ins Reine zu kommen, oder weil sie auf Rache sinnen. Zu diesen Zwecken nehmen sie oft gefährlichste Mühen und Anstrengungen auf sich – die man nur im Rahmen einer Helden-gruppe überleben kann. Solche Ausgestoßenen und auch jene Schamanen, die ihrer Sippe aus anderen Gründen für immer den Rücken gekehrt haben, stellen eine besondere rollenspielerische Herausforderung dar. Viele werden zu verbitterten Einzelgängern, manche aber lernen in der weiten Welt andere Orte und Personen so schätzen, dass sie sie ebenso vor bösen Geistern zu behüten trachten wie einst ihre Heimat und Sippe.

Der Hintergrund, den der Spieler (in Absprache mit dem Spielleiter) für seinen Schamanen wählt, entscheidet demnach auch darüber, ob dieser die Bande zu seiner Sippe und seiner Heimat durchtrennt hat. Ist dies nicht der Fall, sollte der Nachteil *Verpflichtungen* gewählt werden, der aus diesem Grunde nicht in das Paket der automatischen Nachteile aufgenommen wurde (mit Ausnahme der Goblin-Schamannin, deren Verpflichtung unabhängig von ihrer Geschichte stets der ganzen Rasse gilt).



GOTT WILL ES! – TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

»Und PRAIOS sprach zu mir.«

—aus Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten;
Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters, 849 BF

»Ihr telora seid nicht anders als die anderen Gesichtspelzigen. Aus allem macht ihr einen Gott. Wir feya sagen: Simia der aus dem Licht trat, und ihr macht einen Gott der Erleuchtung daraus. Wir sagen: Ori-ma, das was geschehen wird, und die gobiana rufen: "Orvai, Orvai, lass Gutes geschehen!". Wir sagen: nurdra, und der Riesenaffe murmelt "Nurmm Da", wenn er nach Wurzeln sucht. Ihr seid seltsam, Rosenohren.«

—Biundiel Abendsang, Auelfe aus Donnerbach

In diesem Band finden Sie eine große Fülle an Regeln und Hintergrundmaterial zu den aventurischen Göttern, ihren Kulturen, ihren Kirchen und ihren Geweihten. Gleichwohl wird es im Spiel immer wieder Situationen geben, in denen diese Informationen allein nicht ausreichen, um ein wundersames Geschehen, das die Helden erleben, plastisch an den Spieltisch zu übertragen oder die Beziehungen zwischen Göttern, ihren Geweihten und den 'Normalsterblichen' in all ihrer Komplexität zu beleuchten. Im Folgenden möchten wir Ihnen

darum ein paar Ratschläge und Anregungen mit auf den Weg geben, um Götter, Wunder und Geweihte reizvoller darstellen zu können. Aber wie immer gilt: Wenn Ihnen etwas partout nicht gefällt, überlesen Sie es einfach und spielen Sie so, wie es Ihnen Spaß macht.

Die Götter sind existente und äußerst machtvollere Wesenheiten, die ohne allzu große Mühe Kaiser stürzen und ganze Landstriche umwälzen können. Aber warum sollten sie das tun? Zum einen verhindert ein selbst gewähltes Gesetz (vielleicht auch ein Naturgesetz) – das Mysterium von Kha – allzu große Einmischungen in die Welt der Sterblichen, zum anderen wird das tägliche Treiben in der Dritten Sphäre für sie auch sonst von eher nebensächlichem Interesse sein. Versuchen Sie, sich in die Rolle solch eines Wesens hineinzusetzen: Für die Götter ist ein einzelnes Wesen unbedeutend – bevor sie überhaupt merken, dass dieser da ist, ist er wahrscheinlich schon den Weg alles Derischen gegangen. Gehen Sie ruhig davon aus, dass für einen Gott 'hundert aventurische Jahre wie ein Tag sind'. Die Spanne eines Menschenlebens ist mit dem 'Abend' vorbei, die Reiche Aventuriens bestehen selten länger als eine 'Woche'.

Dazu kommt, dass die Götter mächtig, aber nicht allmächtig sind, wissend, aber nicht allwissend, am Bestand des Kosmos und der Sterblichen interessiert, aber nicht 'gut' im Sinne eines ihnen über-

geordneten Prinzips. Und sie sind damit beschäftigt, den Kosmos vor dem Chaos zu schützen, sprich: die Dämonen daran zu hindern, die Welt, wie die Aventurier sie kennen, zu vernichten.

Dennoch haben die Götter ihre ureigenen Ansichten und Motivationen – und vielleicht auch menschlich anmutende Schwächen. So mag es geschehen, dass ein einzelner Sterblicher durch seine Taten oder auch durch eine Laune eines der Himmlischen dessen Aufmerksamkeit auf sich zieht, zum Guten wie zum Schlechten. Denken Sie daran, wie Sie schon einmal einer Biene geholfen oder ein Unkraut ausgerissen haben. Und auch wenn sich die Götter nicht allzu sehr um die Belange der Wesen kümmern, mögen sie doch durchaus auch Pläne haben, die diese einschließen oder gar vorsehen. Zwar erstrecken sich diese Pläne oft über Jahrtausende, aber vielleicht ist gerade jetzt, da die Helden vom finsternen Schwarzmagier an seinen Hausgötter verfüttert werden, einer der Himmlischen der Meinung, dass genau das seine Planung stört ...

KIRCHLICHE INTERPRETATION

Göttlicher Wille muss nicht zwangsläufig und ausschließlich das sein, was die Kirchen und religiösen Gemeinschaften als solchen verbreiten. Das soll nicht heißen, dass etwa das Hohe Paar keine Ahnung

von Traviass Ansichten hat – immerhin spüren sie in ihren Meditationen die Nähe der Gottheit. Aber letztendlich *wissen* können es die Hochgeweihten auch nicht – wie sollten sie auch mit ihrem beschränkten Geist den Willen einer Göttin erfassen? Auch die Priester *interpretieren* bloß die Zeichen, die die Götter ihnen senden, und diese Auslegungen können durchaus einmal völlig unterschiedlich und auch anders sein, als der Gott sich das dachte – kümmern wird ihn das aber wohl selten. Sie als Meister können also durchaus die Aspekte, die einem der Götter zugeordnet sind, ein wenig dehnen, wenn es Ihrer Geschichte zuträglich sein sollte. Letzten Endes ist der Wille der Götter vielleicht nicht unergründlich, aber für die Sterblichen schwer verständlich und zudem über die Zeiten wandelbar. Übertreiben Sie es aber nicht – es ist höchst unwahrscheinlich, dass die seit Jahrhunderten etablierten Kirchen und Kulte ganz und gar daneben liegen. Wie Sie sehen, gibt es vielerlei Möglichkeiten, das Wirken der Götter in der Dritten Sphäre darzustellen und zu dosieren. Letztendlich bleibt es dem Spielstil Ihrer Runde überlassen, wie oft, wie stark und auf welche Weise die Götter tatsächlich eingreifen. Unser Ratschlag: Gehen Sie sparsam mit den überderischen Mächten um, damit sie das bleiben, was sie sind: Götter, deren Wille, deren Vorstellungen und deren Handeln sich dem Begriffsvermögen der Sterblichen entzieht und mit denen man darum auch nicht rechnen können sollte.

ERSCHEINUNGEN UND GÖTTERBOTEN, ERWÄHLTE UND AVATARE – GÖTTLICHES EINGREIFEN

Es kommt zwar selten vor, dass die Götter direkt auf Dere eingreifen (also nicht in der Form ihrer geweihten Diener und ihrer Mirakel und Liturgien), aber wenn sie es tun, hat dies meist einen besonderen Grund. Allerdings wandeln die Götter höchst selten persönlich auf Aventurien, sondern sie bedienen sich besonderer 'Hilfsmittel': den Götterboten (auch 'Alveranische Herolde' genannt), den Erwählten (besondere sterbliche Personen) und den Avataren, welche als 'herabgestiegene Inkarnationen' oder Bewusstseins-Splitter der jeweiligen Gottheit anzusehen sind. Diese Varianten wollen wir im Folgenden näher erklären und Ihnen einige Tipps geben, wie man diese in ein Abenteuer einbringen und von Meisterseite aus darstellen kann. Im Anschluss daran finden Sie eine kurze Betrachtung zu – zwar von Sterblichen erlebten, aber dennoch durch direkte göttliche Manifestation in die Welt gebrachten – Großen Wundern.

ALLGEMEINE VORAUSSETZUNGEN

Göttliches Eingreifen in einem Abenteuer erfordert meisterliches Fingerspitzengefühl und vor allem die richtige Geschichte. Die Götter interessieren sich nicht für das Ausheben einer Räuberbande oder die Entlarvung eines sinistren Schwarzmagiers. Wenn Sie direktes göttliches Eingreifen in ein Abenteuer einbringen wollen, achten Sie darauf, dass es stimmig bleibt. Natürlich können Sie dabei den Helden auch Informationen vorenthalten, die Götter müssen ihr Verhalten nicht erklären, denn wenn die Räuber gerade dabei sind, ein wichtiges göttliches Artefakt zu stehlen oder das Opfer des Schwarzmagiers im Plan einer Gottheit in Zukunft eine Rolle spielt (z.B. als künftiger Patriarch), dann haben die Götter durchaus einen Grund, den Helden einen Boten zu schicken.

Einen Überblick über die im Spiel einsetzbaren Alveraniare und Heiligen sowie die mit dem jeweiligen Gott assoziierten Tiere, Pflanzen und Mineralien erhalten Sie bei den Texten der jeweiligen Gottheit. Sollten Sie dort jedoch keinen adäquaten Götterboten finden, steht es Ihnen selbstverständlich frei, eigene, neue Alveraniare zu kreieren. Die himmlischen Heerscharen sind groß, und nicht jeder Alveranar ist auf Dere namentlich bekannt. Sie kollidieren also bei der Ent-

wicklung eigener Alveraniare keineswegs mit dem Bild des offiziellen Aventurien.

Bei den Heiligen sieht es ähnlich aus – welche Heilige in welcher Kirche eine Rolle spielen, können Sie ebenfalls den Texten entnehmen. Anders als bei den Alveraniaren ist jedoch das Entwickeln eigener Heiliger mit etwas Fingerspitzengefühl zu behandeln. Die Heiligen Aventuriens sind Teil der Geschichte, und es wird oft auf ihre Taten verwiesen. Das Einbringen eines eigenen Heiligen würde gegebenenfalls im Widerspruch zum offiziellen Aventurien stehen, was aber einen Spielleiter nicht davon abhalten sollte, einen neuen Minder- und Regionalheiligen, der genau so gut göttliche Botschaften überbringen könnte, zu erfinden, wenn er einen benötigt.

Selbst erfundene Erwählte ins Spiel zu bringen, gestaltet sich äußerst schwierig, wenn man nah am offiziellen Aventurien spielen will. Durch die Tatsache, dass ein Erwählter eine große Menge Karmaenergie von 'seiner' Gottheit erhält (aber häufig so gut wie nichts davon regeneriert), ist ein solches Wesen natürlich immer 'weltverändernd' (und auch eine Festlegung, dass die betreffende Gottheit existiert und in der Lage ist einzugreifen). Ein neu erschaffener Erwählter würde somit in einem krassen Gegensatz zum offiziellen Aventurien stehen. Sollten Sie jedoch in einem 'eigenen Aventurien' spielen, ist der Einsatz eines Erwählten als Mentor, Auftraggeber oder als Ziel einer Queste eine reizvolle und spannende Variante.

Avatare manifestieren sich noch seltener auf Dere als Alveraniare, und wahrscheinlich wird ein Held in seinem Leben niemals einen Avatar zu Gesicht bekommen – es sei denn, der jeweilige Gott hat ein starkes, persönliches Interesse an den stattfindenden Geschehnissen und zieht es vor, nicht einen Alveranar oder Heiligen zu schicken, sondern selbst in Erscheinung zu treten. Avatare sind nicht nur unnahbar, sondern auch unberechenbar – wer weiß schon, was in den Köpfen der Götter vorgeht?

TIERE, PFLANZEN UND VISIONEN

»... und ein Schwarm Wildgänse, der Travia heilige Tiere, soll über ihre Häupter hinweg gebraust sein, bis auf eines, welches mitten unter ihnen

war und mit menschlicher Stimme schrie: „Helft! Bei Travia, bei den Zwölfen, helft!“

—Dythlind Sensendengler, Auf der Suche nach der Elfenstadt, ca. 1023 BF

Die einfachste Möglichkeit, Helden mit dem direkten Eingreifen einer Gottheit zu konfrontieren, ist der Einsatz von 'natürlichen' Dingen. Den meisten Göttern Aventuriens sind bestimmte Tiere, Pflanzen und Gesteine traditionell zugeordnet, und diese eignen sich hervorragend als 'Götterboten'. Die oben erwähnten Gänse der Travia, der phexische Fuchs oder gar ein 'brazoraghgefälliger' Stier – Tiere, die sich seltsam menschlich und intelligent verhalten oder gar mit menschlicher Stimme sprechen, sind meist ein Indiz dafür, dass hier göttliche Mächte am Werk sind. Ebenso können Pflanzen und Mineralien als Kommunikations-Mittel eingesetzt werden. Efferdgefällige Seerosen, die Muster auf einem Teich bilden; Blutulmen oder Steineichen, deren Äste in eine bestimmte Richtung zeigen oder gar Gesichter oder Augen ausbilden; Wilder Wein, der Buchstaben mit seinen Ranken formt, ein schmaler Sonnenstrahl, der durch die Wolken bricht und einen bestimmten Ort beleuchtet, und bestimmte Steine, die in Zeichen oder gar Schriften auf dem Weg liegen – all dies ist möglich.

Weiterhin kann sich der Spielleiter entscheiden, ob seinen Helden diese Begegnungen mit Pflanzen und Tieren in der aventurischen Realität widerfahren, oder ob er sich zusätzlich dem Mittel der Träume und Visionen bedient: Tiere und Pflanzen lassen sich jedenfalls in von den Göttern geschickten Träumen oder gar als blitzartige Tagträume bzw. als Visionen einsetzen – viel besser, als wenn die Ereignisse eindeutig und überprüfbar sind.

Hier muss noch einmal betont werden, dass solche 'Fingerzeige' eher auf göttliches Eingreifen schließen lassen als darauf, dass ein bestimmtes Tier oder eine ausgewählte Pflanze wirklich 'karmal hervorgehoben' sind: Wenn keine Wildgänse anwesend sind, kann sich der Wille Travias auch durchaus in Möwen oder Spatzen manifestieren. Diese Art der Erscheinung des göttlichen Willens (und die unten genannten Geräusche und Gerüche) ist übrigens eine derjenigen, die sich nach dem 'Mysterium von Kha' den alveranischen Göttern am ehesten eröffnet.

GERÜCHE, GERÄUSCHE, GEGENSTÄNDE

Ebenfalls als einzelne Komponente oder in Kombination mit Tieren/Pflanzen / Träumen können Gerüche und Geräusche als Anwesenheit von Götterboten interpretiert werden. Ein einzelnes Donnernrollen an einem Sonnentag, der Geruch von Rosenholz oder einem prasselnden Kaminfeuer in einer Eis- oder Sandwüste, das Rauschen von Rabenschwingen, der Duft von Apfel- oder Kirschbäumen oder ein plötzlich auftauchender Regenbogen – alles, was an Gerüchen und Geräuschen absolut nicht zu Tages- oder Jahreszeit oder zur Umgebung passt, kann von göttlicher Seite aus initiiert worden sein.

Auch das plötzliche Erscheinen von Gegenständen quasi 'aus dem Nichts' kann ein Indiz für das Eingreifen eines Gottes gewertet werden. Darüber hinaus sehen sicher viele Aventurier in ganz normalen Ereignissen göttliches Wirken – sei es nun der durstige Wandersmann, der hinter dem nächsten Hügel eine Quelle findet oder der von Goblins Überfallene, dem 'wie von den Göttern gesandt' eine Heldengruppe zur Hilfe eilt.

STATUEN UND STANDBILDER

Es kommt vor, dass Statuen oder Standbilder, Reliefs oder Stelen mit Darstellungen der göttlichen Wesen eine Art Eigenleben entwickeln: Das Material wirkt plötzlich lebendig, die Augenlider zucken und die Augäpfel bewegen sich, ein vorher nicht bemerkbares Lächeln umspielt die Lippen oder der Kopf, die Finger oder die Arme bewegen sich. Ein so zum Leben erwachtes Standbild kann entweder durch

einen Alveranier oder einen Heiligen beseelt sein oder gar als Gefäß für den Bewusstseinssplitter eines Gottes dienen (siehe jeweils im Folgenden).

GÖTTERBOTEN

»... und plötzlich war die Erscheinung da: eine strahlende Kriegerin in altertümlicher Rüstung. Leuchtende Linien liefen kreuz und quer über ihr Gesicht und ihre Arme, dies mussten die Stellen sein, an denen die Klingen der Novadis einst ihren Körper zerstückelten. Sie lächelte und sprach: "Seid begrüßt im Namen der Rondra ... mein Name ist Thalionmel ..."«
—Bericht eines unbekannten Augenzeugen zu einer Heiligen-Erscheinung in Neetha, um 1010 BF

Bisweilen schicken die Götter ihre Stellvertreter hinunter nach Aventurien: die Götterboten oder 'Alveranischen Herolde'. Diese Wesen rekrutieren sich aus den verschiedensten 'Klassen der Heiligkeit' – es kann sich dabei um echte Alveranier handeln, also Wesen göttlichen oder halbgöttlichen Ursprungs; um die sphärischen Abbilder oder gar Seelen von Heiligen oder um Wesen, die eher den mystischen Tieren zugeordnet werden müssen, wie zum Beispiel der Mantikor des Kor oder die Greifen des Praios.

Auch bei diesen, der jeweiligen Gottheit nahe stehenden Wesen gilt, dass ihr Erscheinen sehr selten in einem Heldenleben vorkommen und als ein besonderes Ereignis herausgehoben werden sollte.

Das Erscheinen eines Götterboten wird oft mit einer Veränderung der Umwelt angekündigt (ob sich die Umwelt wirklich direkt verändert oder lediglich die Wahrnehmung der Beteiligten manipuliert wird, sei der Phantasie des Spielleiters überlassen): ein plötzlich verfinsteter Himmel, das Gefühl von Wind auf der Haut, ohne dass Blätter oder Staub aufgewirbelt werden, ein leises Klingen oder Läuten wie von weit entfernten Instrumenten sowie die bereits erwähnten Düfte, die Objekten der jeweiligen Gottheit zugeordnet sind. Den Götterboten selbst umgibt ein sphärischer Lichtglanz – ein helles und strahlendes Leuchten, das sich wie eine Aura um den Körper legt und in dem oft auch in Sprenkeln, Strahlen oder Lichtbahnen die Farbe der jeweiligen Gottheit vorhanden ist.

Alveranier können unter Umständen Gegenstände wie Waffen oder Werkzeuge bei sich tragen, die ebenfalls mit einer leuchtenden Aura, seltener mit einer flackernden Flammenlohe überzogen sind. Die Augen können tiefen, dunklen Brunnen mit sternengleichen Einsprenkelungen gleichen, während die Gesichter weise und dennoch jugendlich wirken. Weiterhin können die Stimmen der Götterboten tief und beruhigend klingen, aber – beim Erteilen von Anweisungen oder Befehlen – einen so bedrohlichen Unterton annehmen, dass sich ein Normalsterblicher dabei wie im Bann einer mystischen Macht fühlt. Auch wenn sich Alveranier gerne in Gestalt von Menschen manifestieren, kann es dennoch vorkommen, dass sie auch pflanzliche oder tierische Gestalt wählen – aufrechtgehende Löwinnen oder Eidechsen und wandelnde Bäume und Büsche, die mit der bereits erwähnten leuchtenden Aura umgeben sind.

Die Heiligen der einzelnen Kirchen sind Sterbliche, die in ihrem Leben eine große Tat für ihren Gott vollbracht haben und aus diesem Grunde von eben diesem Gott erhöht worden sind. Wenn ein Heiliger den Helden erscheint, achten Sie darauf, aus welchem Grund diese Person einst zu einem Heiligen wurde: So sind Spuren von Folter oder Wunden immer noch sichtbar (oder bluten sogar noch) und stehen somit in einem krassen Gegensatz zu der sonst strahlenden Erscheinung.

Heilige haben wenig bis gar keine göttliche Macht und eignen sich daher eher als (punktuelle) 'Ratgeber' oder Überbringer von Nachrichten und weniger als klassische 'Kavallerie-Unterstützung' einer in Not geratenen Heldengruppe (wobei allerdings die Erscheinung als solche nicht außer Acht gelassen werden sollte, da sie bei einer abergläubischen Person durchaus Erschrecken hervorrufen kann).

URSPRUNG UND WANDEL DER RELIGIONEN

Religionen entstehen aus vielerlei Bedürfnissen: auf Seiten der Sterblichen der Wunsch, die Welt erklären zu können und schützende Mächte um sich zu wissen, auf Seiten göttlicher Entitäten der Wunsch, die Seelen Deres zu veredeln, ihre Prinzipien zu stärken und den Kosmos nach ihrem Willen zu gestalten.

Offenbarung: Vor allem Religionen, die eine tatsächlich existente Gottheit anbeten, sind oft durch Offenbarungen seitens dieser Gottheit entstanden, durch Gesandte, Orakel und Visionen.

Eroberung: Oftmals bedienen sich die Götter auch erwählter Einzelpersonen oder ganzer Völker, um ihren Glauben weiter zu verbreiten und Ungläubige zu missionieren. Mit den Einflüssen neuer Kulturen geht fast zwangsläufig ein Wandel des Glaubens einher.

Tradition und Imitation: Die Überlieferung von Glaubensinhalten gehört zu jeder Religion. Selten kommt es auch zu überraschenden Entwicklungen: Eine von ihrer Umwelt abgeschlossene Forschergruppe entdeckt im Dschungel die Überreste eines alten Kultes und rekonstruiert die nötigen Gebete zur Ordination so gut, dass sie einen möglicherweise 'schlafenden' Gott wieder erwecken. Randvölker nehmen die Prinzipien und Begriffe einer (untergegangenen) Hochkultur in ihre eigene Welt-sicht auf. Anpassungsversuche schaffen Religionsvermischungen. Tradierungsfehler und Interpretationen können Probleme schaffen, so etwa beim Rastullah-Glauben, in dem keine einheitliche Überlieferung der Offenbarung von Keft existiert.

Glaubenswandel: Die meisten Gläubigen sind der Überzeugung, der Zwölfgötter-Glaube (und natürlich auch die Zwölfe selbst) habe seit Anbeginn der Zeiten so existiert, wie er sich heute darstellt. Je nach Traditionsbewusstsein, Integrität und Anpassungsdruck kann sich ein Kult jedoch im Laufe von Jahrhunderten mehr oder weniger wandeln. Vor 2.000 Jahren soll der Praios-Kult weit weniger Magie verdammend gewesen sein, während die Tulamiden Rondra als den männlichen Rahandra angebetet haben. Was die Kirchen niemals zugeben würden: Vielen Veränderungen scheinen die Götter recht viel Toleranz entgegenzubringen, sie setzen Grenzen auf einer höheren Ebene und spenden ihren Geweihten weiterhin Karmaenergie (was etwa auch das Dilemma der beiden konkurrierenden Kulte des Boron ist). Dennoch kann es geschehen, dass sich ein Kult so weit von den Idealen seiner Gottheit entfernt, dass diese die Gläubigen nicht mehr erreichen kann oder will.

ERWÄHLTE

Erwählte nennen wir jene Sterblichen, denen im Gegensatz zu einem 'normalen' Geweihten ein immenser Teil der karmalen Kraft eines einzelnen Gottes zuteil wurde und die daher mit einer ungleich größeren Machtfülle ausgestattet sind. Solche Erwählte sind äußerst selten, und in der aventurischen Geschichte sind kaum eine Handvoll Personen bekannt, die diesen Status erhalten haben – der mythische Held Geron der Einhändige scheint ein von Rondra Erwählter gewesen zu sein, und in jüngster Zeit macht der orkische Aikar Brazoragh von sich reden. Halbgöttliche Wesen wie Rohal oder Illoinen Schwanentochter zählen aufgrund ihrer Abstammung eher nicht zu den Erwählten, und auch viele Heilige der Kirchen sind sicher keine Erwählten gewesen. Zudem scheint es so zu sein, dass speziell nicht-alveranische Gottheiten sich bisweilen eines oder einer Erwählten als Werkzeug bedienen. Auf dem Nachbarkontinent Myranor sollen vor vielen tausend Jahren 'Heroen' der Götter – ein anderer Ausdruck für Erwählte – die ersten

Religionen gestiftet haben, und für genau diesen Zweck setzen die Götter gerne Erwählte ein. (Und aus diesem Grund sollten sie auch entsprechend selten sein.)

AVATARE

*»Donnernd fuhren die Schwerter der Götter in die Reihen der Dämonen-Knechte – des Herrn Praios Zorn wütete unter den Frevlern, die Herrin Rondra brachte Verderben, der Herr Efferd schlug die Schergen der Kaiserin zu Hunderten und der Herr Ingerimm mähte die Liebfelder Brut nieder wie der Schnitter das reife Korn – denn siehe, die Götter waren unter uns!«
—aus der Volkssage um die Schlacht von Brig-Lo, um 500 BF*

Avatare sind die mächtigste Form göttlicher Präsenz, denn sie bestehen aus reiner, manifestierter Karmaenergie, die direkt aus der Essenz der göttlichen Entität erschaffen und beseelt wurde – ein Avatar trägt einen Bewusstseinsplitter der Gottheit in sich und kann somit als fast gottgleich gelten. Das bekannteste Auftreten von Avataren ist das Erscheinen von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm während der Zweiten Dämonenschlacht bei Brig-Lo, doch auch das Auftauchen Borons als 'Jüngling am Strand' von Havena, das von Phex im Orkenhort und die Vernichtung Grangors (zurückgenommen) sollte nicht unerwähnt bleiben.

(GROSSE) WUNDER

Bei der Präsentation eines Wunders (im Gegensatz zu 'weltlichen' Mirakeln und Liturgien) haben Sie prinzipiell völlig freie Hand, etwas wirklich Fantastisches zu schaffen, denn Regeln wollen wir für solch ein Ereignis nicht aufstellen. Dennoch lohnt es sich, ein paar Dinge zu beachten. Im Spiel – also auf aventurischer Ebene – wird ein Wunder seitens eines Spieler-Geweihten meist spontan stattfinden. Auf Spieler-Ebene aber sollte der Einsatz und vor allem die Darstellung gut geplant sein – schnell ein Eingreifen Praios' zu improvisieren, würde dem Wunder seine Besonderheit rauben. Nehmen Sie sich also bei Bedarf ruhig eine Auszeit (oder lassen Sie das Spielgeschehen erst einmal weiter laufen), um sich das 'Ob und Wie' durch den Kopf gehen zu lassen. Wichtig ist es, den Geschmack Ihrer Spieler zu treffen. Hier schadet es also sicher nicht, ein paar Punkte mit ihnen abzusprechen, damit das Wunder auch auf sie die gewünschte, 'wundersame' Wirkung hat. Und: Zweifellos ist ein Wunder stets eine machtvollere Angelegenheit. Das muss aber nicht heißen, dass es immer mit spektakulärsten Begleit-effekten daherkommt. Es ist zu überlegen, in welches Gewand der betreffende Gott sein Wunder verpackt. Rondra und Praios setzen womöglich andere Akzente als etwa Phex oder Travia, und die weniger mächtigen Götter und göttlichen Wesen sind in ihren Möglichkeiten eingeschränkt. Daneben hat es Einfluss, was der Gott bewirken möchte: Möchte er nur etwas 'geradebiegen', was ihm 'nicht passt', oder will er den Sterblichen seine Macht demonstrieren? Letzteres ist sicherlich ungleich eindrucksvoller, aber unwahrscheinlich, wenn der Ort des Geschehens die Einsamkeit der Grimmfrostöde ist. Letztendlich sollte ein Wunder aber immer das sein, was der Name sagt: etwas, was sich schwer begreifen lässt und über das Gewöhnliche weit hinausgeht. Dazu gehört auch, dass man spürt, dass man soeben Zeuge eines Wunders war. Zwar ist auch die Zauberei in der Lage, die Naturgesetze Deres zu biegen oder zu brechen. Aber eine göttliche Intervention geht über dieses bloße 'Herumpfuschen' hinaus – die Kräfte, die hier wirken, sind dieselben, aus denen der Kosmos besteht. Sie sollten daher versuchen, ein Wunder von mächtiger Magie zu unterscheiden. Betonen Sie die harmonische Eigenart von Wundern. Gehen Sie auf jeden Helden individuell ein und verflechten Sie das Erlebnis auch mit dessen Vorstellungen. So wie der Glaube etwas höchst Individuelles ist, mag auch jeder Held das himmlische Ereignis ein wenig anders erfahren.

MEISTERHINWEISE: DIE QUANIONS- QUESTE DER PRAIOS-KIRCHE

*»Wenn die Welt sich wandelt und die Schatten länger werden,
ergreift Angst Besitz von den Herzen der Gläubigen.
Es wird Mitternacht im Garten von Gut und Böse.
Doch seht: Ein neuer Morgen dämmert schon!*

*Wohlverborgen ist der Keim, der Funke, der die Flamme neu entfacht.
Der Bogen des Lichts führt hinauf zum Paradies,
doch erst müsst ihr hinabsteigen in die dunkle Nacht der Seele,
auf dass in eurem Innerem Raum sei für das Leuchten.*

*Suchet das Licht, das alle Farben auslöscht und in sich vereint.
Schemen vergehen in der Sonne wie die falsche Schlangenbrut,
und wo Licht ins Mark der Erde dringt, fliehen die Geschöpfe der Tiefe.
Doch niemals darf der Götter Glanz vor der Finsternis weichen.*

*Eine neue Sonne wird das Firmament überstrahlen,
sie wird sein, wie sie war; bevor sie war, wo sie ist.
Dreifach ist ihre Herrlichkeit, und dreifach wird sie den Menschen wieder
erscheinen.
Sumyrdalun.*

*Aus den Trümmern der alten Ordnung wird eine neue entstehen.
Dies ist das Los der Gläubigen, und dies ist das Los der Geweihten.
Aufrichtig lernend, vom Rechten nicht abkommend:
Auf diesem Weg werdet ihr sicher schreiten.
—die 'Verkündung durch hundert Zungen', gehört aus dem Munde des
Lichtboten vor der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale in Gareth, 1. Praios
1028 BF*

DAS EWIGE LICHT

Bei dem Allerheiligsten im Tempel der Sonne, das der Stadt des Lichts den Namen gab, handelt es sich um eine vollkommene, schwebende, gleißend weiße Kugel aus reinem Licht, die Phosphäre (aur.: Lichtkugel). Sie wurde nach der Kirchenlehre von den ersten Gildenländern nach Aventurien gebracht und über Generationen bewahrt und weitergegeben. Hela-Horas ließ sie aus der Kaiserstadt Bosparan entfernen, da der Talisman ihre Pakte mit den Erzdämonen und weitergehende Pläne behinderte. Während der Zeit der Klugen Kaiser wurde das Ewige Licht schließlich wiedergefunden und nach Gareth gebracht.

Das Ewige Licht ist Ursprung des allerheiligsten Kernstückes aller Praios-Tempel. Zur Weihe eines neuen Tempels wird ein Funke des Lichts in uralten geweihten Gefäßen zum künftigen Gotteshaus gebracht.

Als die Fliegende Festung, die den Samen des Erzdämons Blakharaz trug, am 29. Peraine 1027 BF auf Gareth stürzte, zerschlug ein tiefrot glösendes Trümmerstück die Kuppel des Tempels der Sonne. Das seltsame Geschoss verletzte keinen Menschen, sondern löste sich inmitten von infernalischer Finsternis und Qualm spurlos auf, doch mit ihm verschwand das Ewige Licht. Seither konnte in ganz Aventurien kein neuer Tempel des Götterfürsten geheiligt werden.

ERSCHÜTTERUNG DER KIRCHE

Die Auswirkungen der Ereignisse auf die Kirche sind schwerwiegend. Die Zahl derer, die angesichts des Verschwindens des Ewigen

Lichtes seine unwiederbringliche Vernichtung befürchten, ist unter den Gläubigen bedeutend und wäre auch in der Priesterschaft nicht gering, hätte nicht am 1. Praios 1028 BF die wundersame 'Verkündung durch hundert Zungen' stattgefunden, als aus dem Munde von Erwählten überall in Aventurien auf Aureliani in bewegender Weise das Jahresorakel hervorbrach, und die deutlich, wenn auch rätselhaft, die Möglichkeit eines Neuanfangs verheißt.

Es gibt darüber hinaus Feinde des Götterfürsten, die ihre Bemühungen verstärken, in offenen Konfrontationen oder im Verborgenen seine Tempel zu entweihen und auch solche, die danach streben, das Saatkorn des Blakharaz aufzufinden oder wiederherzustellen.

Die Krise und Anspannung in dieser schwierigen Zeit lässt Risse in der Struktur der Praios-Kirche entstehen. Ihre Kräfte beginnen uneinheitlich zu denken und zu handeln. Der Bote des Lichtes Hilberian Praiogriff II. ist der ruhende Mittelpunkt der Kirche in dieser Zeit, der einem jeden Aufmerksamkeit entgegenbringt und Trost spendet, wenn es angebracht ist. Ermutigt von ihm beginnt die Priesterschaft mit der Suche nach dem Ewigen Licht, der sogenannten Quanions-Queste. Es ist eine Suche, die sich nicht darin erschöpft, einen verborgenen Ort zu finden, sondern die es erfordert, einen Sinn in den Worten der Verkündung zu finden und einen Weg zu beschreiten, der die Gläubigen zum verheißenen neuen Tagesanbruch führt.

Viele Mystiker versinken in zeitweiliger oder andauernder Meditation, entwickeln Überlegungen zu den Geschehnissen, erleben echte oder vermeintliche Visionen. Pragmatische Geweihte verlassen die Tempel, reisen durch die Ortschaften und befassen sich unterwegs mit den Problemen der Bevölkerung. Die Traditionalisten stöbern in



den Archiven und tragen altes Wissen zusammen. Es gibt namhafte Persönlichkeiten, die nun Gareths Zeit als Nabel der Welt für beendet halten und Beilunk, Vinsalt oder andere Orte nach 1.000 Jahren Bosparan und 1.000 Jahren Gareth als religiösen Mittelpunkt der Gläubigen und auch als entstehendes Zentrum Aventuriens kommen sehen. Viele Erwählte, aus deren Munde das Jahresorakel verkündet wurde, ziehen als Prediger durch die Lande, um ihren eigenen Deutungen Geltung zu verschaffen und Gläubigen neuen Mut und Vertrauen in die Götter zuzusprechen. Darüber hinaus existiert eine unüberschaubare Vielzahl von Gläubigen, die ihre eigenen mehr oder weniger erleuchteten Schlussfolgerungen ziehen.

QUANIONS SPUREN

Nach dem Fall Bosparans waren die ältesten Tempel des Götterfürsten teils von Hela-Horas entweiht, teils von Goblins besudelt. Ohne die Kraft des Ewigen Lichts konnten neu errichtete oder entweihte Tempel nicht mehr geweiht werden. Während der Zeit der Klugen Kaiser machte sich der Hl. Quanon, Sohn eines Beilunker Steinmetzen, auf, das Ewige Licht wieder zu finden, um den Beilunker

Praios-Tempel weihen zu können. Seine Queste führte Quanon von den Ruinen Bosparans über das Orakel von Balträa bis ins Land der Ersten Sonne. Über hundert Jahre nach dem Verschwinden des Lichtes war er der Erste, der weder die Hoffnung aufgab, noch auf dieser gefährlichen Suche scheiterte oder gar sein Leben verlor. Nach acht Jahren kehrte er triumphal mit dem Ewigen Licht zurück. Zum Geweihten des Praios erhoben, brachte er vielen Tempeln die göttliche Gabe, bevor das Ewige Licht schließlich nach Gareth gebracht wurde und dort verblieb.

DIE SUCHE

Aufmerksame Helden können eine besondere Entdeckung machen: In Feld und Flur wachsen kleine, golden im Sonnenlicht leuchtende Blumen von unerwarteter Symmetrie und Kontur. Ihre Verteilung ist nur scheinbar willkürlich. Bevorzugt wachsen sie an Orten, an denen Unheil und Unrecht drohen, als ob das Licht des Götterfürsten auch dort gegenwärtig wäre. Ihr Anblick schenkt dem Götterfürchtigen Mut und Vertrauen. Eine gepflückte Blüte bleibt dann erhalten, wenn die Helden (oder andere Gläubige) an dem Ort ihres Wachstums für

DIE QUANIONSQUESTE ALS SPIELELEMENT

Die Suche ist keine kurze Episode oder ein Szenario mit straffem Handlungsfaden, sondern als mehrere Jahre währende Periode angelegt. Dies ist eine Zeit, in der die Geweihten des Götterfürsten die Welt bereisen und nach Fingerzeigen ihres Gottes, nach verborgenen Wahrheiten, vergessenen Geheimnissen und Spuren des Göttlichen suchen. Was die Spielwelt betrifft, ist gewissermaßen bereits der Weg das Ziel: Die Phase des Umbruchs und der Neubeginnung des Praios-Kultes ist der Hintergrund, vor dem Sie viele Abenteuer ansiedeln können. Die Begegnung mit Sinn suchenden Praios-Geweihten gibt ihren Spielern die Möglichkeit, die Priester nicht als befehlende Störfaktoren zu erleben, sondern als ernsthafte, nach tiefgründiger Wahrheit und Gerechtigkeit suchende Diener ihres Gottes kennen zu lernen.

Aufgrund des umfassenden Anspruchs der Suche wie auch der Praios-Kirche selbst haben Sie große Freiheiten, eigene Abenteuer um die neue Queste der Geweihtenschaft zu schaffen. Um die Suche dereinst zu einem (wie auch immer gearteten) erfolgreichen Abschluss zu führen, müssen zahllose Mosaiksteine zusammengeführt werden (und bestimmte Orte und Schauplätze durchaus mehr als einmal aufgesucht werden) – und vielleicht sind es letztendlich die unterwegs gewonnenen persönlichen Erfahrungen der Suchenden, die den Ausschlag geben.

Es besteht die Möglichkeit, dass sie eine Verbindung von den Helden zum Heiligen Quanon und zu dessen vorbildlichem, wenn auch nicht makellosem, Verhalten ziehen. Quanon war während seiner Suche kein Geweihter, sondern ein einfacher Gläubiger auf der großen Queste seines Lebens, gewissermaßen ein 'Held', ohne dabei übermächtig zu sein.

Folgende Stichworte können Ihnen Ansätze für Expeditionen im Auftrag der Gemeinschaft des Lichts liefern: *Balträa* (das Praios-Orakel auf der gleichnamigen Zyklopeninsel), *Jilaskan* (Heimstatt der letzten Anhänger der Priesterkaiser), das *Güldenland* und das *myranische Imperium* (Herkunft des Horas und des aventurischen Praios-Glaubens), *Bosparans Ruinen* bei Vinsalt (vor Gareth Sitz der Lichtboten), die *'Stadt der Sonne'* (sagenumwobener Ort in der Khom-Wüste), *Höt-Alem* (praioseggällige Stadt im ansonsten "sündigen" Süden, Heimat der greifenähnlichen Greifkatzen), *Ancchir*

(eine legendäre Stadt von "Praios' erstem Volk" im Regengebirge), *Glyndhaven* (ein Stützpunkt der Praios-Kirche im unwirtlichen Norden), *Greifengras* (von Greifen behüteter Ort im Orkland, hier erhielt Hilberian einst eine Prophezeiung), *Uthuria* (legendäre Heimat der Gryphonen), *Szinthr* (legendäres, nur wenigen Saurologen bekanntes Echsenvolk, das die Sonne anbetete).

Die andere Seite der Suche ist die Auseinandersetzung mit dem eigenen Glauben und den Vorstellungen anderer. Die Verkündung durch hundert Zungen lässt viele Formen der Auslegung zu – und verschiedene Menschen haben unterschiedliche Ansatzpunkte. Neue Denkrichtungen bilden sich, prallen aufeinander und vergehen wieder (oder setzen sich durch): von konservativen 'Polit-Praioten' traditioneller Schule, die ihre Pfründe sichern wollen, über selbstvergessene Asketen und erzreaktionäre Fanatiker bis zu Apokalyptikern und nahezu ilaristischen Aufrührern. Wichtig ist allerdings, dass wir (auch wenn es zeitweise anders scheinen mag) keine Spaltung, sondern nur eine Krise der Kirche erleben, an deren Ende eine neue Gesamtordnung stehen wird.

Für Meisterpersonen und Spieler-Geweihte bieten sich neben der eigentlichen Quanon'squeste interessante Optionen. Wie deuten sie die Zeichen? Zu welcher Denkrichtung tendieren sie? Durchlaufen sie einen Wertewandel – eventuell sogar mehrfach? Da es eine nicht näher definierte Zahl an Orakelerscheinungen gab, bietet es sich übrigens an, einen Praios-Geweihten in Ihrer Runde zum Werkzeug des Wunders zu machen – das göttliche Augenmerk gilt Spieler-Helden ohnehin in besonderem Maße.

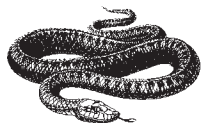
Gehen Sie davon aus, dass die Mystiker innerhalb der Gemeinschaft des Lichts großen Zulauf erhalten (auch wenn sich kaum drei von ihnen auf eine gemeinsame Auslegung der Zeichen einigen können), während der Typus des Herrschaftspriesters seltener wird und in den Hintergrund tritt. Spielen Sie Geweihte des Götterfürsten im Großen und Ganzen bescheidener: Sie befinden sich nun selbst auf der Suche nach der Wahrheit, anstatt die Weisheit gepachtet zu haben. Berücksichtigen Sie ferner, dass die Ausbildung der Novizen nicht mehr an zentraler Stelle durchgeführt wird, sondern verstärkt in den einzelnen Tempeln, was den Charakteren eine stärkere regionale Prägung verleiht.

Aufrichtigkeit, ausgeglichene Ordnung und Gemeinschaft eintreten, üble Kräfte austreiben, Zwist beilegen und Machtmissbrauch eindämmen. Wenn der Träger selbst im Grunde seines Herzens aufrichtig ist, wenn er bemüht ist, ausgeglichen zu reagieren, wenn er auf seine Weise Menschen hilft, dann kann er viele leuchtende Blüten

sammeln, wie sie dieser Tage überall in Aventurien wachsen. Haben die Helden erst einige Blüten gesammelt, entsteht der Name Quanionen für diese Pflanzen, als sei es eine Selbstverständlichkeit.

WEITERE QUELLEN

Herz des Reiches Seiten 84f (Stadt des Lichtes und Quanionsqueste), Seite 177 (Hilberian Praiogriff II.) und Schild des Reiches Seite 182 (Quanionen)



SPIELTIPPS ZU VISIONEN UND PROPHEZEIUNGEN

Es mag mitunter geschehen, dass dem gemeinen Aventurier ein wirrer Wanderprediger oder ein Prophet mit stechendem Blick begegnet, der von unheilvollen Zeiten oder nahenden Schrecken künden will. Oder ein von seinem Schicksal geplagter Held sucht Rat beim alten Hexenweib oder der Khunchomer Kartenlegerin, um nach der Lösung

eines geheimnisvollen Problems, nach zukünftiger Liebe, möglichem Gold oder dem Befinden im hohen Alter zu fragen. Keine Frage, der Wunsch, in die Zukunft schauen zu können, ist groß in Aventurien – und kann somit auch an Ihrem Spieltisch immer wieder Thema werden.

AVENTURISCHE METHODEN DER PROPHEZIE

Als sogenannte *Mantie* werden die Weissagung oder das Orakel bezeichnet, die sich in Aventurien in unterschiedliche Methoden und Möglichkeiten differenziert. Sehr verbreitet sind dabei die *Astrologie* (Sterndeutung) und die *Traumdeutung*, während das *Zweite Gesicht* schnell zu Ausgrenzungen des Sehenden führen kann – denn selbst in einer magischen Welt wie Aventurien stehen viele Leute unerklärlichen Phänomenen misstrauisch gegenüber.

In ländlichen Gebieten versucht man, das Wetter durch *Vogelschau* (Deutung des Vogelflugs) vorherzusagen, während manche Gaukler, aber auch beispielsweise Tsa-Geweihte das vergangene und zukünftige Leben mittels der *Chiromantie* (Handlesen) erkennen wollen.

Die Tulamiden besitzen eine reiche Weissagungs-Tradition, die sich vor allem in der *Kababyloth* (Zahlenmystik zur Bedeutungsfindung, ähnlich dem *Buchorakel*, bei dem per Zufall eine Textstelle in einem Buch ausgewählt und diese interpretiert wird), dem *Teesatzlesen* und den heute vielerorts verbreiteten *Inrah-Karten* ausdrückt. Von den Thorwalern wiederum stammt das *Runenwerfen*.

Ebenso wie die Efferd-Geweihten, einige alafanische Boronis und angeblich die Hexen der Bukanier greifen die Nordleute gelegentlich auch zur *Tierkörperlesung* (dem Versuch, aus den Eingeweiden von Opfertieren zu deuten). Druiden, aber auch Hexen und Aves-Pilger suchen dagegen Antworten mittels der *Deromantie*, dem Lesen aus der Anordnung von Landschaften und dem Auffinden von Besonderheiten wie unterirdischen Flussläufen oder Kraftlinien. Verschiedenen Magiekundigen ist zudem noch die *Kristallomantie*

(der Blick in die Kugel oder den Spiegel; inzwischen auf Edelsteinzubereitung im allgemeinen ausgeweiteter Begriff) und auch die verruchte *Nekromantie* (die Befragung der Seelen der Verstorbenen; mittlerweile ist dieser Begriff ebenfalls viel weiter gefasst) bekannt, der sich auch Schamanen und Stammespriester gern anvertrauen. Bei Schamanen sind Drogen oder bewusster Blutverlust ein übliches Mittel, um sich in Trance zu versetzen und dadurch Visionen herbeizuführen.

Viele Anhänger der Zwölfgötter verlassen sich auch auf scheinbare Hinweise ihrer Götter, vor allem durch deren heilige Tiere übermittelt. So wird in Al'Anfa mit dem Gänselocken Travia befragt, ob sie einem Eheschluss ihren Segen gibt, oder der Flug eines Raben gibt Auskunft über einen nahen Tod, das Spiel einer Pferdeherde über zukünftige Liebe.

Sicherlich gibt es noch zahlreiche weitere Möglichkeiten der Wahrsagerei – hier können Sie sich auch gerne an den unzähligen irdischen Vorbildern bedienen.

Viele dieser 'volkstümlichen' Methoden – egal, ob von Teesatz, Göttern oder Geistern inspiriert – sind allerdings schlichter *Aberglaube* (siehe das entsprechende Kapitel auf den Seiten 300ff.). Verwenden Sie sie als Spielleiter ruhig häufiger einmal – dann wird schon der ein oder andere Treffer dabei sein. (Dass genau solche Zufallstreffer im Gedächtnis hängen bleiben, während die vielen Fehldeutungen vergessen werden, ist einer der Tricks irdischer 'Weissagungs'-Scharlatane – als Spielleiter einer fiktiven Welt haben Sie jedoch alles Recht, sich solcher Tricks zu bedienen.)

DER SPIELLEITER ALS PROPHET

Omen, Visionen, Träume, Orakel und alte Prophezeiungen – sie alle sind, wie Magie und Drachen, elementare Bestandteile der Phantastik. Der prophetische Traum, die vor Jahrhunderten niedergeschriebene Prophezeiung oder die warnenden Worte einer seherischen Hexe sind längst zu Klischees geworden. Sie kündigen als klassisches Mittel der dramaturgischen Vorausdeutung Unheimliches und Unbekanntes an. Am Ende der Geschichte hat sich die Weissagung trotz der individuell handelnden Protagonisten in der Regel dennoch erfüllt. Aufgabe des Spielleiters ist es, vorher zu entscheiden, welche Art von Zukunfts-

schau den Helden zu teil werden kann, ohne dieses Mittel schon nach dem dritten Mal ausgereizt zu haben. Dazu gehört auch, wie oben schon erwähnt, durchaus jede Menge falsche 'Prophezeiungen' zu präsentieren – wenn die Spieler schon früh merken, dass Prophezeiungen, die mit einer bestimmten Stimmlage ausgesprochen werden oder zu denen es 'zufälligerweise' Handouts gibt, auch in Erfüllung gehen, müssen diese schon besonders kryptisch sein.

Ganz unspektakuläre 'Vorhersagen' sind zum Beispiel simple Vermutungen von Meisterpersonen, wie bestimmte Ereignisse ihren Lauf

nehmen könnten. Aussagen wie "Wenn der Fürst weiter eine solch harte Hand pflegt, werden die Bauern früher oder später ihren Zorn nicht mehr bändigen können." oder "Hört, meine Freunde: Viel Zeit bleibt uns nicht mehr, denn der Feind plant wohl in den nächsten Wochen einen heimlichen Vormarsch." setzen die Spieler sehr einfach und ohne Magie, Traumdeutung oder göttliche Vision unter zeitlichen Druck. Ebenso effektiv – nur noch präziser – sind direkte Zeitsetzungen im Abenteuer. Im Stile von "Die Wirkung des Giftes wird in drei Tagen sein Schicksal besiegelt haben." oder "Das Ultimatum des schwarzen Heerführers endet beim nächsten Vollmond." setzen ohne Frage ein deutliches zeitliches Limit.

Dem gleichen Prinzip folgt auch das *Verfestigen von Vermutungen*: Angenommen, einer der Spieler ahnt bereits zu Beginn des Abenteuers, was die Gruppe in nächster Zeit erwarten könnte. Diesem Spieler erklärt man, dass sein Held aus verschiedenen (persönlichen) Gründen in seinen Vermutungen immer sicherer und fester wird und offenbar mit Wissen agiert, das den anderen Helden nicht zur Verfügung steht. Dadurch übernimmt jener Held für die restlichen Mitspieler gewissermaßen auch die Rolle eines Propheten, ohne dass Sie einen solchen 'aus dem Hut zaubern' müssen.

Je freier Sie Ihr Abenteuer gestaltet haben, desto eher besteht auch noch die Möglichkeit, Aussagen und Vermutungen von Spielern (oder die Ergebnisse gelungener *Prophezeien*-Proben) direkt in die Planung der zukünftigen Handlung einzubauen.

All diese direkten Vorgriffe auf Ereignisse im Abenteuer ersetzen ohne Spannungsverlust die 'kürzlich erst entdeckten Schriften', den Traum des warnenden Geistes oder andere mystische Elemente, die man sich besser für seltene Augenblicke in einem Abenteuererleben aufsparen sollte.

Doch irgendwann ist in fast jeder Spielrunde der Punkt erreicht, wo Schatten der Vergangenheit und Mächte anderer Sphären das kommende Schicksal Deres und der Heldengruppe beeinflussen werden und sich in Teilen auch durch 'Zeichen der Zeit' im Voraus offenbaren. Diese geschickt auszuwählen fällt leichter, wenn man die unterschiedlichen Arten der Zukunftsschau im Zusammenhang mit der Kosmologie Aventuriens betrachtet.

Das aventurische *Gesetz der Prognose* besagt, dass sich Häufigkeit und Wahrheitsgehalt grundsätzlich gegensätzlich zueinander verhalten. Dies will heißen, dass Satinav, der die Zukunft als einziger wirklich kennt, sich nie einem anderen Wesen anvertrauen wird, und der Dra-

BERÜHMTE ORAKELSTÄTTEN, PROPHETEN UND SCHRIFTEN

Das **Orakel vom Purpurberg** (Schild des Reiches, Seite 179) ist vermutlich die geheimnisumwittertste Weissagungsstätte in Aventurien, während das **Orakel von Balträa** nur selten Antworten gibt. Das zerstörte **Orakel der Hesinde auf Altaia** ist seit dem Untergang der Stadt wie von Sumus Leib verschwunden. Mit der Rückkehr des Dämonenmeisters erhielt man unter anderem von Thamos Nostriacus und seinen **Alanfanischen Prophezeiungen**, den **Orakelsprüchen von Fasar** und den **Heiligen Rollen der Beni Rurech** Kenntnis.

che Teclador nur im äußersten Notfall in Erscheinung tritt. Die Helden hingegen können durchaus häufiger verwirrende Träume haben, die jedoch meist nur einen sehr verschwommenen Blick auf 'die Zukunft' gewähren. Dazu kommt, dass 'die Zukunft' auch im derischen Kosmos nicht linear festgelegt ist – auch Satinav ist es eigentlich untersagt, eine bestimmte Zukunft zu sehen und damit festzulegen.

Wenn Sie also mit dem Mittel der Zukunftsschau spielen möchten, müssen Sie sich im Voraus überlegen, wer in dem Abenteuer Kunde von der Zukunft erlangt haben könnte und darüber hinaus noch Interesse hat, dies den Helden mitzuteilen. Der Geist eines Toten wird sich demnach meist in *Träumen* oder mittels *körperloser Stimmen* bemerkbar machen. Göttliche und halbgöttliche Wesen dagegen kündigen einem Auserwählten die mögliche Zukunft in Form einer *Vision* an, während die selbstständige Schau zukünftiger Ereignisse (meist mit Hilfe der weiter oben beschriebenen Methoden) den Betreffenden sehr gern dazu anregt, der Nachwelt sein Wissen in Form einer *Weissagung* oder *Prophezeiung* zu hinterlassen.

Auch möglich ist der Einsatz eines *Omens*. Dies ist ein 'Zeichen', das weniger durch Vorsatz als einfach durch die bevorstehende Kulminierung von Ereignissen entsteht und dadurch dann erkannt werden kann. Ähnlich flexibel einsetzbar sind die *Orakelstätten*, die größere Formen von Zukunftsdeutungen ermöglichen, wenn sie von den Helden aufgesucht werden. Und die Suche nach einem verschollenen Orakel kann schon allein genug Stoff für mehrere Spielabende bieten.

DER SPIELER ALS PROPHET

Mit der Gabe *Prophezeien* und der Liturgie PROPHEZEIUNG ist es Helden fast täglich möglich, einen mehr oder minder verschwommenen Eindruck von zukünftigen Ereignissen zu erhaschen. Dem Spielleiter obliegt die Aufgabe, die Balance zwischen der Preisgabe zu vieler oder zu weniger Informationen zu wahren. Denn einerseits wissen Sie selbst nicht ganz genau über die Zukunft der Helden Bescheid, hängt diese doch auch von deren Verhalten ab. Daher müssen Sie sich auf Dinge beschränken, die auf jeden Fall eintreten werden oder schon eingetreten (den Spielern aber nicht bekannt) sind, oder Sie stellen Vermutungen an und gehen das Risiko ein, dass die Prophezeiung sich im Endeffekt als falsch erweist.

Weiterhin kann ein Übermaß an Prophetie viele Abenteuer vorzeitig enden lassen oder den Wahrsager zu sehr in den Mittelpunkt rücken. Beschränken Sie also die Möglichkeiten der Zukunftssicht und lassen Sie es auch zu, dass der Held sich gründlich vertut. Am besten würfeln Sie Talent- oder Liturgie-Proben *verdeckt* und entscheiden sich je nach TaP* bzw. LkP*, was Sie dem Spieler erzählen. Eine einfach misslungene Probe könnte bedeuten, dass der Held überhaupt keine Erkenntnisse erhält – nur wenn eine größere Menge an Punkten zum Gelingen der Probe fehlt (die genaue Menge sei Ihnen überlassen),

können Sie den Spieler mit Fehlinformationen füttern – wie gesagt: auch in Aventurien ist Prophetie alles andere als zuverlässig. Wenn Sie und Ihre Spieler Freude daran haben, können Sie den Vorgang der Zukunftsschau auch ausspielen (wobei Tarotkarten, Runensteine und Teesatzlesen sicherlich angebrachter sind als das Aufschneiden der Haustiere des Spielleiters ...). Der Erkenntnisprozess sollte den Spieler schon eine Zeit lang fordern, doch er sollte auch spüren können, dass es in Aventurien nicht unmöglich ist, in die Zukunft (oder zumindest *eine mögliche Zukunft*) zu schauen.

Hilfreich ist auch, lieber wichtige Details zu verschlüsseln, als unwichtige klar zu beschreiben. Nun ist es nicht immer einfach, spontan Dinge so zu umschreiben, dass sie den Helden nicht zu viel verraten und doch ihren Sinn behalten. Hierbei haben sich zwei Methoden bewährt:

Beim *Assoziieren* nimmt man einen wichtigen Fakt oder Gegenstand aus dem Abenteuer und beschreibt ihn in der Vision des Helden sinnbildlich, metaphorisch oder symbolisch. Dabei kann man sich ruhig auch von Standards wie *dunkle Wolken* für Unheil oder *Ströme von Blut* für die Endschlacht entfernen. Wichtig ist, dass die Spieler am

Ende des Abenteuers die Assoziation nachvollziehen können (wenn von einem 'kalten Spiegel' die Rede ist, wird die Verbindung zum zu-gefrorenen See vielleicht erst deutlich, wenn die Helden bereits auf ihm stehen).

Die zweite Methode ist die *Detailbeschreibung*: Ohne den Begriff beim Namen zu nennen, wird dem sehenden Helden in bildreichen Worten ein wichtiges Detail in Umschreibung geschildert. Dies ist sehr reizvoll, kann doch aus einer einfachen Wiese ein "flauschiger Tep-

pich, in die Farben der Elfenlande getaucht, mit unendlichen und sanften Zacken, die sich mal in die eine, mal in die andere Richtung biegen" werden.

Bei den Schilderungen sollte möglichst nicht nur die optische Wahrnehmung angesprochen werden. Ein Orakel voller Geräusche und Stimmen, eine Vision einzig aus Gerüchen oder gar das Spüren zukünftiger Ereignisse am eigenen Körper können die Stimmung am Spieltisch ungemein erhöhen.

DIE LITURGIEN IM ÜBERBLICK

Name	Grad	Ziel	Reichweite	Ritualdauer	Wirkungsdauer	Seite
Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim	VI	PPPP	Fern	Zeremonie	augenblicklich	261
Aller Welt Freund	IV	G	Sicht	Stoßgebet (12)	speziell	282
Allmacht der Lohe	II	P	Berührung	Andacht	LkP* SR	278
Alte Schuppen	III	P	Berührung	Andacht	permanent	287
Am Busen der Natur <i>siehe</i> Zuflucht finden						282
Anathema	V	P	Fern	Zyklus	permanent	254
Angroschs Opfergabe	II	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	285
Angroschs Zorn <i>siehe</i> Waliburias Wehr						285
Anrufung der Erdkraft	II	P	Berührung	Andacht	LkP* Stunden	276
Anrufung der Winde	II	Z+	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	262
Anrufung Nuiannas	III	ZZZ	Sicht	Andacht	LkP* Stunden	263
Arcanum Interdictum	VI	ZZ	Sicht	Zeremonie	bis 1. Praios	258
Argelions bannende Hand	V	P(Z)	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	269
Argelions Mantel	III	G	Selbst	Gebet	LkP* SR	269
Argelions Spiegel	IV	G	Selbst, Sicht	Stoßgebet (2)	LkP* KR	269
Ascandears Hingabe	III	P	Berührung	Stoßgebet (10)	LkP* Stunden	280
Auge der wartenden Seelen <i>siehe</i> Nemekaths Geisterblick						288
Auge des Händlers	II	Z	Sicht	Andacht	augenblicklich	273
Auge des Mondes	II	G	Selbst	Gebet	LkP* Stunden	274
Aura der Form	III	P	Berührung	Andacht	augenblicklich	269
Aura des Regenbogens	III	Z	Berührung	Stoßgebet (4)	LkP* SR	272
Auraprüfung	IV	ZZ	Sicht	Andacht	augenblicklich	258
Azilas Quellgesang	III	Z	Berührung	Zeremonie	LkP* Stunden	263
Bann der Geisterkräfte <i>siehe</i> Praios' Magiebann						288
Bannfluch des Heiligen Khalid	III	P	Sicht	Gebet	augenblicklich	266
Begehen der Heiligen Wasser	III	G	Selbst	Andacht	LkP* Spielrunden	263
Belemans Hochzeit	IV	ZZZ	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	263
Bindung der Schlange	II	P	Berührung	Zeremonie	max. LkP* Monate	286
Bishdariels Angesicht <i>siehe</i> Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath						266
Bishdariels Auge	II	P	Berührung	Gebet	LkP* SR	266
Bishdariels Warnung	III	P	Fern	Zeremonie	LkP* Tage	266
Blendstrahl aus Alveran	I	P	Sicht	Stoßgebet (2)	LkP* KR	259
Blick an den klaren Himmel <i>siehe</i> Sterne funkeln immerfort						269
Blick auf das Geisterwirken <i>siehe</i> Sicht auf Madas Welt						288
Blick der Weberin	III	P	Sicht	Andacht	augenblicklich	269
Blick durch Tairachs Augen <i>siehe</i> Blick der Weberin						288
Blick für das Handwerk	II	P	Berührung	Andacht	augenblicklich	278
Blick in die Erinnerung <i>siehe</i> Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath						288
Blick in die Flammen	III	G	Sicht	Andacht, Zeremonie	augenblicklich	285
Blutschwur <i>siehe</i> Großer Eidsegen						255
Bootssegen	III	PP	Berührung	Andacht	permanent	263
Borons süße Gnade	IV	P	Berührung	Zeremonie	permanent	267
Buchprüfung	III	P	Berührung	Andacht+	augenblicklich	274
Canyzeths Weisheit <i>siehe</i> Ingalfs Alchimie						270
Cereborns Handreichung <i>siehe</i> Handwerkssegen						269
Daradors Bann der Schatten	IV	Z	Berührung	Andacht	LkP* Stunden	259
Daradors prüfender Blick <i>siehe</i> Unverstellter Blick						259
Das Schwarze Fell durch das Rote Blut	II	G	Selbst	Stoßgebet (10)	LkP* SR	283
Der Gänsemutter warmes Nest <i>siehe</i> Zuflucht finden						264
Des Herren Goldener Mittag <i>siehe</i> Weisung des Himmels						259

Dorlens Verbrüderung	VI	PPP	Sicht	Gebet	augenblicklich	280
Dreifacher Saatsegen	III	ZZ	Sicht	Andacht	permanent	276
Dythlinds Wandeln im Feuer <i>siehe</i> Vertrauter der Flamme						264
Efferdsegen	III	ZZZ	Sicht	Andacht, Zeremonie	LkP* Tage	263
Eherne Kraft – lodender Zorn	VI	ZZZ	Sicht	Andacht	augenblicklich	285
Ehrenhafter Zweikampf	II	P + P	Sicht	Stoßgebet (10)	LkP* x 10 KR	261
Eidechsenhaut	III	P(G)	Berührung, Selbst	Stoßgebet (8)	LkP* Stunden	272
Eidsegen	I	P	Berührung	Gebet	max. LkP* Monate	251
Ein Bild für die Ewigkeit	II	G	Selbst	Gebet	LkP* x 10 KR, perm.	283
Ein Freund in Zeiten der Not	IV	G	Fern	Zyklus	augenblicklich	282
Elementwandlung	II	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	287
Entzug des Wissens <i>siehe</i> Entzug von Nandus' Gaben						288
Entzug von Nandus' Gaben	II	P	Berührung	Stoßgebet (15)	LkP* Stunden	284
Erlösung des Tapams <i>siehe</i> Borons süße Gnade						288
Erneuerung des Geborstenen	I	P	Berührung	Andacht	augenblicklich	278
Etilias Gnade	III	P	Berührung	Zeremonie	permanent	267
Etilias Zeit der Meditation <i>siehe</i> Ruf zur Ruhe						267
Ewiger Wächter	V	S	Selbst	Zeremonie	permanent	288
Ewiges Wissen	V	P	Berührung	Ritual	augenblicklich	288
Exkommunikation	III	P	Sicht	Andacht	bis Buße vollzogen ist	255
Exorzismus	III	P	Sicht (7 Schritt)	Stoßgeb. (15) o. Zerem.	augenblicklich	255
Feuersegen	I	G	Berührung	Stoßgebet (8)	LkP* x 10 KR bzw. LkP* Stunden	251
Feuertaufe <i>siehe</i> Initiation						286
Firuns Einsicht	IV	G	Fern	Andacht	LkP* SR	271
Flagge des Regenbogens	III	G + PPP	Sicht	Zeremonie	LkP* SR	272
Freundliche Aufnahme	III	G	Fern	Andacht	LkP* SR	282
Frieden der Melodie	I	Z	LkP* Schritt	Gebet	LkP* Spielrunden	282
Fünfte Lobpreisung des Frühlings	V	P	Berührung	Zyklus	augenblicklich	276
Fürbitten des Heiligen Therbûn	III	P	Berührung	Zyklus	augenblicklich	276
Garafans Gleißende Schwingen	V	P	Fern	Zeremonie	unterschiedlich	259
Gebet der verborgenen Halle	VI	ZZ	Berührung	Gebet	LkW Tage	266
Gebieten der Lava	V	Z	Sicht	Andacht	LkP* SR	278
Geburtssegen	I	P	Berührung	Gebet	bis zum 12. Geburtstag	252
Geistermantel <i>siehe</i> Argelions Mantel						288
Geläutert sei Erz und Goldgestein	III	P	Berührung	Andacht	augenblicklich	286
Gemeinschaft der treuen Gefährten	II	(P + P)	Berührung	eine Woche	LkP* Monate	264
Gesang der Delphine	II	P(G)	Berührung, Selbst	Gebet	LkP* Spielrunden	263
Gesang der Wale <i>siehe</i> Ruf der Gefährten						285
Gesegneter Fang	II	PP	Berührung	Gebet	LkP* Stunden	263
Geteiltes Leid	II	P	Berührung	Gebet	max. LkP* Wochen	284
Gift der Erkenntnis	II	G	Selbst	Gebet	max. LkP* x 10 KR	287
Gilborns heilige Aura <i>siehe</i> Argelions Mantel						259
Gleichklang des Geistes	I	P	Berührung	Gebet	LkP* KR	276
Glückssegen	I	P	Berührung	Stoßgebet (6)	LkP* SR	252
Goldene Rüstung	II	G	Berührung	Stoßgebet (10)	LkP* x 10 KR	259
Goldener Blick	III	G(ZZ)	Fern	Gebet	LkP* x 10 KR	286
Gorfangs Fluch <i>siehe</i> Sippenfluch						289
Göttliche Verständigung	II	G	Fern	Stoßgebet (10)	augenblicklich	255
Göttliches Zeichen	I	ZZ	Sicht	Stoßgebet (5)	LkP* SR	255
Grabsegen	I	P	Berührung	Gebet	permanent	252
Graues Siegel	III	P	Berührung	Gebet	permanent	274
Grispelz' Ackersegen <i>siehe</i> Dreifacher Saatsegen						289
Grispelz' Fruchtbarkeit <i>siehe</i> Tsas wundersamer Fruchtbarkeit						289
Große Seelenprüfung	V	P	Berührung	Zeremonie	augenblicklich	258
Große Seelenwaschung <i>siehe</i> Exorzismus						276
Große Weihe des Heimsteins	VI	Z	Berührung	Zyklus	permanent	265
Großer Eidsegen	III	P + P	Berührung	Andacht	permanent	255
Großer Giftbann <i>siehe</i> Großer Speisesegen						276
Großer Reisesegen <i>siehe</i> Reisesegen						264
Großer Speisesegen	III	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	264
Großer Weihesege der Waffe	VI	PPP	Sicht	Gebet	max. LkP* Tage	261
Großes Tabu <i>siehe</i> Siegel Borons						289
Gruß des Versunkenen	IV	Z	Selbst	Gebet	LkP* Stunden	263

Händlersegen	II	P + P	Berührung	Gebet	max. LkP* Jahre	274
Handwerkssegen	II	P	Berührung	Gebet	eine Probe, max. LkP* Tage	256
Harmoniesegen	I	P	Berührung	Stoßgebet (12)	LkP* SR	252
Hashnabiths Flehen	II	G	Selbst	Gebet	LkP* Stunden	264
Hauch Borons	III	Z	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	267
Hauch der Leidenschaft <i>siehe</i> Handwerkssegen						280
Hausfrieden	III	Z	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	265
Haut des Chamäleons <i>siehe</i> Verborgene wie der Neumond						272
Heilige Salbung der Peraine <i>siehe</i> Tsas Heiliges Lebensgeschenk						277
Heilige Schmiedeglut	I	P	Berührung	Gebet	LkP* SR	278
Heiliger Befehl	II	P	Sicht	Stoßgebet (10)	max. LkP* Tage.	256
Heiliger Lehnseid	II	P + P	Berührung	Gebet	max. LkP* Jahre	259
Heiliges Liebesspiel	II	P + P	Berührung	Gebet	LkP* Stunden	280
Heilung des Tapams <i>siehe</i> Segen der Heiligen Noiona						289
Heilungssegen	I	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	253
Herr über Feuer und Glut	IV	Z	Sicht	Stoßgebet (15)	LkP* SR	278
Hesindes Fingerzeig <i>siehe</i> Buchprüfung						269
Hilfe in der Not	II	G	Fern	Gebet	LkP* Tage	284
Hoftag der Sprachen	IV	G + PP	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	284
Indoktrination	IV	P	Berührung	Zyklus	augenblicklich	256
Ingalfs Alchimie	IV	P	Fern	Andacht	LkP* Stunden	269
Ingerimms Zorn verschone uns	V	ZZZZ+	Fern	Gebet	LkP* Tage	278
Initiation	II	P	Berührung	Andacht	permanent	256
Innere Ruhe	I	G	Berührung	Stoßgebet (8)	LkP* SR	259
Jagdglück	III	P + P	Fern	Gebet	LkP* Tage	271
Kälbchensegen	I	P	Berührung	Gebet	LkP* Wochen	277
Kamalqu's Fluch <i>siehe</i> Sippenfluch						289
Kamalqu's unerbittlicher Speer <i>siehe</i> Bannfluch des Heiligen Khalid						289
Khablas Jugend	III	P(G)	Berührung, selbst	Zeremonie	LkP* Monate	280
Khablas makelloser Leib	V	P	Berührung	Zeremonie	permanent	280
Kirschblütenregen	II	Z	Berührung	Stoßgebet (4)	max. LkP* x10 KR	272
Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath	II	P	Berührung	Gebet	LkP* SR	267
Kleine Segnung des Heimsteins	II	G	Berührung	Zeremonie	permanent	265
Kleiner Giftbann	II	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	277
Kleines Tabu <i>siehe</i> Ruf zur Ruhe						289
Konsekration	V	Z	Berührung	Zerem., Zyklus	permanent	256
Kräftigung der Schwachen und Versehrten	V	P	Berührung	Zyklus	augenblicklich	277
Kräutersegen des Heiligen Nemekath <i>siehe</i> Rahjas Rauschsegen						267
Largorax' Hammer rufen	V	G	Fern	Gebet	LkP* SR	286
Levthans Fesseln	III	P	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	280
Licht des Herrn	III	Z	Sicht	Gebet	LkP* SR	259
Licht des verborgenen Pfades	II	G	Sicht	Gebet	augenblicklich	279
Lohn der Unverzagten	II	G	Selbst	Gebet	LkP* Tage	277
Lug und Trug <i>siehe</i> Unverstellter Blick						274
Mannschaftssegen	III	PPP	Berührung	Andacht	LkP* Tage	264
Marbos Geisterblick <i>siehe</i> Nemekaths Geisterblick						267
Marbos Geleit	V	P	Berührung	Zeremonie	bis die Reise vollendet ist	267
Märtyrersegen	I	G	Selbst	Stoßgebet (4)	ein Kampf, max. LkP* SR	253
Meisterstück <i>siehe</i> Wandeln in Hesindes Hain						279
Mondsilberzunge	III	G	Selbst	Stoßgebet (8)	LkP* SR	274
Nandus' Schriftkenntnis <i>siehe</i> Schrifttum ferner Lande						284
Nemekaths Bannfluch <i>siehe</i> Bishdariels Warnung						267
Nemekaths Geisterblick	II	G	Selbst, Sicht	Gebet	max. LkP* SR	267
Nemekaths Zwiesprache	IV	G	Selbst	Zeremonie	LkP* SR	267
Neun Streiche in Einem	I	G	Selbst	Stoßgebet (2)	LkP* x 10 KR	283
Nimmermüde Wanderschaft	II	P	Berührung, Selbst	Gebet	LkP* Stunden	282
Noionas Zuspruch <i>siehe</i> Segen der Heiligen Velvenya						268
Obarans Bannstrahl <i>siehe</i> Zerschmetternder Bannstrahl						289
Objektsegen	I	P	Berührung	Gebet	max. LkP* Tage	257
Objektweihe	II+	P	Berührung	Zeremonie	max. LkP* Wochen, perm.	257
Ordination	IV	P	Berührung	Zyklus	permanent	257
Parinors Vermächtnis	III	P	Berührung	Gebet	permanent	277
Peraines Pflanzengespor	II	PP	Berührung	Gebet	LkP* KR	277
Phexens Augenzwinkern	III	P	Sicht (max. 7 Schr.)	Stoßgebet (5)	augenblicklich	274

Phexens Elsterflug	III	P	Berührung	Stoßgebet (12)	LkP* Monate	274
Phexens Kunstverstand <i>siehe</i> Blick für das Handwerk						274
Phexens Meisterschlüssel	V	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	274
Phexens Nebelleib	IV	G	Selbst	Andacht	LkP* Stunden	275
Phexens Schatten	V	ZZ	Fern	Stoßgebet (15)	LkP* SR	275
Phexens Sternenwurf	IV	P	Selbst	Stoßgebet (4)	augenblicklich	275
Phexens wunderbare Verständigung	II	G	Selbst	Gebet	LkP* Stunden	275
Praios' Magiebann	IV	Z	Fern	Gebet	LkP* SR	259
Praios' Mahnung	III	P	Berührung	Gebet	LkP* SR	260
Prophezeiung	I	P (G)	Berührung, selbst	Gebet	augenblicklich	258
Purgation	III	P	Berührung	Zyklus	augenblicklich	260
Quellsegen	III	P	Berührung	Andacht	LkP* Wochen	264
Rahjalinas Kuss	IV	P	Berührung	Andacht	LkP* SR	280
Rahjalinas Weinranke <i>siehe</i> Parinors Vermächtnis						280
Rahjas Erquickung <i>siehe</i> Schlaf des Gesegneten						281
Rahjas Fest der Freude	III	Z	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	281
Rahjas Freiheit	IV	P	Berührung	Andacht	augenblicklich	281
Rahjas geheiligter Wein	IV	P	Fern, Berührung	Andacht	augenblicklich	281
Rahjas heitere Gelassenheit <i>siehe</i> Segen der Heiligen Noiona						281
Rahjas Rauschsegen	II	P	Berührung	Gebet	LkP* SR	281
Rahjas Schoß	IV	G oder P	Berührung	Andacht	LkP* Tage	281
Rahjas Sinnlichkeit	VI	P(G)	Berührung, Selbst	Gebet	LkP* SR	281
Reichung des Amethyst	I	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	281
Reisesege	II	P	Berührung	Andacht	LkP* Tage	265
Rondras Hochzeit	IV	ZZ	Fern	Gebet	LkP* Stunden	262
Rondras wundersame Rüstung	V	G	Selbst	Stoßgebet (12)	max. LkP* Stunden	262
Ruf der Gefährten	II	P	Fern	Gebet	augenblicklich	264
Ruf in Borons Arme	II	P	Berührung	Gebet	LkP* Stunden	268
Ruf zur Ruhe	I	P	Sicht	Stoßgebet (12)	max. LkP* Wochen.	268
Salbung der Heiligen Noiona <i>siehe</i> Exorzismus						268
Sankt Gilborns Bannfluch <i>siehe</i> Argelions bannende Hand						260
Schattenlarve	VI	P	Berührung	Zyklus	permanent	275
Schiffssegen	IV	PP	Berührung	Zeremonie	permanent	264
Schlaf des Gesegneten	I	P	Berührung	Gebet	LkP* Stunden	268
Schlangentab	II	P	Berührung	Stoßgebet (6)	LkP* SR	270
Schneesturm / Eissturm	V	ZZ	Sicht	Gebet	bis zu LkP* Stunden	271
Schrifttum ferner Lande	III	G	Selbst	Andacht	augenblicklich	270
Schutz des Geleges	II	PP	Berührung	Gebet	max. LkP Wochen.	287
Schutzsegen	I	Z	Berührung	Stoßgebet (10)	LkP* SR	253
Schwitzhütte <i>siehe</i> Fünfte Lobpreisung des Frühlings						289
Seelenprüfung	III	P	Berührung	Zeremonie	augenblicklich	258
Segen der Gabetaj <i>siehe</i> Parinors Vermächtnis						289
Segen der Heiligen Ardare	IV	G	Selbst	Stoßgebet (12)	max. LkP* Stunden	262
Segen der Heiligen Noiona	III+	P	Berührung	Zyklus	LkP* Wochen, permanent	268
Segen der Heiligen Theria	VI	P	Berührung	Andacht	augenblicklich	277
Segen der Heiligen Velvenya	III	P	Berührung	Gebet	LkP* Tage	268
Segen des Heiligen Badilak <i>siehe</i> Segen der Heiligen Noiona						265
Segen des Heiligen Hlûthar	IV	PPP	Fern	Gebet	max. LkP* Stunden	262
Segen des Plättlings	II	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	264
Segensreiches Wasser	IV	P	Fern	Andacht	LkP* Stunden	277
Segnung der Schlacht	V	PPP	Fern	Gebet	max. LkP* Stunden	262
Segnung der Stählernen Stirn	I	P	Berührung	Gebet	max. LkP* Stunden	262
Segnung des Heimes	III	PPP	max. LkP Schritt	Andacht	LkP* Wochen	265
Sichere Wanderung im Schnee	II	P(G)	Berührung, Selbst	Gebet	LkP* Stunden	271
Sicherer Weg durch Fels	IV	G + PP	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	279
Sicht auf Madas Welt	II	G	Sicht	Stoßgebet (15)	augenblicklich	270
Siegel Borons	III	P	Berührung	Gebet	permanent	268
Simias Kelch <i>siehe</i> Tsas Segensreicher Neuanfang						279
Sippenfluch	IV	P	Sicht, Fern	Zeremonie	LkP* Monate	289
Speisesege	I	P	Berührung	Stoßgebet (8)	augenblicklich	253
Speisung der Bedürftigen	I	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	277
Speisung der hungernden Seele	II	PP	Berührung	Gebet	augenblicklich	265
Sprechende Symbole	I	G	Selbst, Berührung	Gebet	augenblicklich	270
Sterne funkeln immerfort	I	G	Selbst	Gebet	LkP* Stunden	

275

Sternenglanz	II	G	Berührung	Gebet	LkP* SR	275
Sternenspur	II	G	Selbst, Berührung	Stoßgebet (6)	LkP* Stunden	275
Sternenstaub	II	G oder P	Sicht	Stoßgebet (10)	LkP* x 10 KR	276
Sulvas Gnade	II	G + P	Selbst, Sicht	Gebet	LkP* Stunden	282
Swafnirs Fluke	V	ZZZ	Sicht	Andacht	LkP* Stunden	264
Swafnirs Ruhelied	I	P	Berührung	Gebet	LkP* SR	285
Tabu <i>siehe</i> Siegel Borons						289
Tairachs Fluch <i>siehe</i> Sippenfluch						288
Thalionmels Schlachtgesang	III	G	Selbst	Stoßgebet (7)	maximal LkP* SR	262
Therbüns Erkenntnis	I	P	Sicht (max. 1 Schritt)	Gebet	augenblicklich	277
Tierempathie	II	G + P	Sicht	Stoßgebet	LkP* SR	284
Tiergestalt	III	G	Selbst	Gebet	LkP* Stunden	258
Tiersprache	III	G + P	Sicht	Stoßgebet	LkP* SR	284
Tranksegen	I	PP	Berührung	Stoßgebet (8)	augenblicklich	253
Traviabund <i>siehe</i> Großer Eidsegen						265
Travias Gebet der sicheren Zuflucht	V	Z	Berührung	Gebet	LkW Tage	266
Travinians Segen der Schwelle	III	Z	Berührung	Gebet	LkP* Stunden	266
Trophäe erhalten	II	P	Berührung	Andacht	LkP* Tage	271
Tsas Ewige Jugend	VI	P	Berührung	Zeremonie	speziell	272
Tsas Heiliges Lebensgeschenk	V	P	Berührung	Zyklus	augenblicklich	273
Tsas Lebensschutz	IV	P	Berührung	Andacht	augenblicklich	272
Tsas Segensreicher Neuanfang	II	Z	Sicht	Gebet	LkP* Tage	273
Tsas Wunderbare Erneuerung	V	P	Berührung	Zyklus	augenblicklich	273
Tsas Wundersame Fruchtbarkeit	IV	P	Berührung	Andacht	LkP* Tage	273
Über die Wolken	V	G	Selbst	Zeremonie	LkP* Stunden	283
Ucuris Geleit	II	G	Selbst	Gebet	LkP* SR	260
Unterpand des Heiligen Rhys	IV	P	Berührung	Andacht	LkP* Monate	279
Unverstellter Blick	III	G	Sicht	Gebet	mindestens 1 SR	270
Urischars ordnender Blick	III	G	Sicht	Andacht	augenblicklich	260
Vaês Tränen	IV	P	Sicht	Gebet	augenblicklich	289
Verborgen wie der Neumond	III	G	Selbst	Stoßgebet (8)	LkP* SR	276
Versiegeltes Wissen <i>siehe</i> Graues Siegel						270
Vertrauter der Flamme	II	G	Selbst	Stoßgebet (10)	LkP* SR	279
Vertrauter des Felsens	II	G	Selbst	Stoßgebet (10)	LkP* SR	279
Vertreibung des Dunkelsinns	IV	P	Berührung	Zeremonie	augenblicklich	261
Visionssuche	III	G	Selbst	Zeremonie	augenblicklich	258
Waliburias Wehr	III	Z	Sicht	Stoßgebet (12)	augenblicklich	279
Wandeln in Hesindes Hain	V	G	Selbst	Zyklus	bis Werk vollendet	270
Weg des Fuchses	I	G	Selbst	Stoßgebet (10)	LkP* SR	276
Weihe der Ewigen Flamme	IV	P	Berührung	Andacht	genau 1 Jahr	280
Weihe der letzten Ruhestatt	II	Z	Berührung	Andacht	permanent	268
Weihegesang der Heiligen Elida	V	ZZZ	Sicht	Gebet	LkP* Stunden	264
Weisheitssegen	I	P(G)	Berührung, Selbst	Stoßgebet (15)	LkP* Stunden	253
Weisung des Himmels	I	G	Selbst	Gebet	LkP* SR	271
Wille zur Wahrheit	IV	PPP	Sicht	Andacht	LkP* SR	261
Winterschlaf	IV	P	Berührung	Andacht	max. LkP* Monate	271
Wort der Wahrheit <i>siehe</i> Heiliger Befehl						261
Wunderbarer Geschlechterwandel	III	P(G)	Berührung, Selbst	Zeremonie	LkP* Wo.	287
Wundersame Blütenpracht	I	Z	Sicht	ein Lied	LkP* KR	273
Wundsegen	II	P	Berührung	Gebet	augenblicklich	278
Zerschmetternder Bannstrahl	V	P	Sicht	Stoßgebet (10)	augenblicklich	261
Zuflucht finden	II	G	Selbst, Fern	Gebet	max. LkP* Stunden.	271

ÜBERSICHT: WUNDERWIRKEN

REGENERATION VON KARMAENERGIE (SEITE 241)

pro 4 Stunden Meditation / Gebet: LkP* KaP bei Gelingen einer Mirakelprobe*

Experte: pro Tag während der nächtlichen Regeneration: 1 KaP**

*) erschwert nach *Ort* und *Zeitpunkt*, eventuell nach *Seelenlage*, auf jeden Fall nach *zeitlichem Abstand* zur letzten Regenerations-Meditation. Siehe Tabelle **Modifikationen der Mirakelprobe**.

**) wenn der Geweihte ein allgemein gottgefälliges Leben führt

ERHÖHUNG DER KE-BASIS (SEITE 241)

Karmalqueste: zwei Wochen dauernde Meditation (einmal pro Jahr) erlaubt eine Mirakelprobe, bei deren Gelingen der Geweihte IN/4 + LkP*/10 KaP zum Grundvorrat hinzugewinnt. Für Geweihte nicht-alveranischer Gottheiten gilt: IN/5 + LkP*/10 KaP. Die Mirakelpro-

be ist nach *Ort*, *Zeit* und *Seelenlage* modifiziert (siehe Tabelle **Modifikatoren der Mirakelprobe**). Jeder permanent verlorene (eingesetzte) Karmapunkt seit der letzten Karmalqueste erleichtert die Mirakelprobe bei der aktuellen Karmalqueste um einen Punkt.

MIRAKELPROBE (SEITE 242)

Probe auf MU / IN / CH, ausgeglichen mit dem Liturgiekenntniswert des Geweihten. Übrig behaltenen Liturgiekenntnispunkte (LkP*) bestimmen häufig die Wirkung.

Misslungene Mirakelproben kosten 1/5 der geplanten KaP.

Sofortige Wiederholung einer misslungenen Mirakelprobe erschwert die neue Probe um je 3 Punkte pro Versuch.

MIRAKEL (SEITE 242)

Der Geweihte setzt 5 Karmapunkte ein und würfelt eine Mirakelprobe, um entweder ein Talent oder eine Gabe um $LkP^*/2+5$ oder eine Eigenschaft um $LkP^*/2+2$ Punkte zu erhöhen. Modifiziert gemäß der Tabelle **Modifikationen der Mirakelprobe**, insbesondere nach Art des zu verbessernden Talents / der zu verbessernden Eigenschaft.

LITURGIEN (SEITE 242)

Formalisierter Einsatz der Karmaenergie in Gebeten / Andachten etc. Erfordert eine Mirakelprobe, die nach den Maßgaben der Tabelle **Modifikation der Mirakelprobe** beeinflusst ist, insbesondere nach dem Grad der durchgeführten Liturgie.

MODIFIKATOREN DER MIRAKELPROBE (SEITE 244)

*Nach der Motivation und Seelenlage des Geweihten*¹:

aus einer Notlage heraus	-3
zur Erfüllung eines göttlichen / kirchlichen Auftrages ²	bis zu -7
aus eigensüchtigen Motiven ²	bis zu +7
unter (magischer) Beherrschung / Beeinflussung	+12
frisch konvertierter Geweihter ³	+3
Geweihter ist Eidbrecher / Frevler	+3 / +7

Nach dem Ort:

auf geweihtem Boden eines anderen Zwölfgottes	-1
in einer Kapelle / Schrein der Gottheit (einfach geweihtes Territorium)	-2
in einem Tempel der Gottheit (zweifach geweihter Grund)	-3
an einem Heiligen Ort der Gottheit	-4
tief im Territorium beliebiger Ungläubiger und Zweifler	+3
in der Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler	+3
in einer anderen Welt / Globule / im Limbus	mindestens +7
auf dämonisch verzerrtem Territorium	mindestens +7

*Nach der Zeit*¹:

im Monat des Zwölfgottes	-1
am Feiertag der Gottheit	-3
während der Namenlosen Tage	+7

Nach den Umständen (nur bei Liturgien):

je nach Harmonie mit dem Weltgeschehen ⁴	-2 bis +7
Ziel einer segnenden Liturgie ist Eidbrecher / Frevler ⁵	+2 / +5

Nach der gewünschten Wirkung:

Mirakel je nach Talent und Gottheit +/-0, +6 oder +18:	
erwünschtes Talent	+/-0
neutrales Talent	+6
missbilligtes Talent	+18
Liturgien je nach Grad der Liturgie	
Grad 0	-2
Grad I	+/-0
Grad II	+2

Grad III	+4
Grad IV	+6
Grad V	+8
Grad VI	+10
'aufgestufte Liturgie' (siehe Seite 248) +2 pro Veränderung	

Nach Abstand zur letzten Regeneration (nur bei Regeneration):

ein Tag +12	
zwei Tage	+8
eine Woche	+4
ein Monat oder mehr	+/-0

Bei gemeinsam gewirkter Liturgie (Seite 243) (für den Vorbeter):

1 bis 6 Mitbeter	-1
7 bis 12 Mitbeter	-2
13 bis 59 Mitbeter	-3
60 und mehr Mitbeter	-5
einzelne Probe der jeweiligen mitbetenden Geweihten	+3
einzelne Probe der jeweiligen mitbetenden Akoluthen	+/-0
je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten	1 Bonus-LkP
je 5 LkP* eines mitbetenden Akoluthen	1 Bonus-LkP

1) Diese Modifikationen sind bei Mirakeln nur in halber Höhe anzurechnen.

2) Gerade die Bewertung der Absichten des Geweihten ist schwer zu regeln, allgemein sollte aber gelten, dass die Probe um so eher gelingt, je mehr sie mit der Rolle des Geweihten als Vorkämpfer seiner Gottheit zusammenhängt, und um so schwerer ist, je mehr der Geweihte seine Kraft anwenden will, um sich das Leben bequemer zu machen.

3) Gemeint sind all jene Geweihten, die den Glauben gewechselt haben, und Zauberer, die sich haben weihen lassen. Der Zuschlag gilt je nach Glaubensfestigkeit und Verhalten des Geweihten bis zu drei Jahre lang.

4) Dies heißt: Je harmonischer sich die Wirkung einer Liturgie in die Wirklichkeit einpasst – je weniger eine solche Wirkung also 'übernatürlich' erscheint und je mehr sie der 'natürlichen Ordnung' entgegenkommt –, desto einfacher ist sie zu wirken.

5) Ein Verdammter kann überhaupt keinen Gewinn aus segnenden Liturgien ziehen. (Ein EXORZISMUS gegen einen Dämon, der sich in einem Ziel einer Liturgie niedergelassen hat, wirkt gegen den Dämon selbst und ist daher keine *segnende* Liturgie.)

Die Modifikatoren nach Zeit, Ort, Motivation und Seelenlage gelten auch für die Mirakelproben zur Regeneration von Karmaenergie oder der Durchführung von Karmalquesten.

OPTIONAL: ENTRÜCKUNG (SEITE 243F.)

Geisteszustand der 'Nicht-Weltlichkeit' eines Geweihten; entsteht durch die Umsetzung von Karmaenergie: Jeder umgesetzte KaP bringt 1 Punkt Entrückung.

● 1/10 der Entrückungspunkte, maximal jedoch 7, werden als Boni oder Mali angerechnet.

● Der Geweihte erhält diesen Wert als Bonus in allen Talenten und Gaben, die seinem Gott gefällig sind ("Mirakel+") sowie beim Wirken weiterer Mirakel und Liturgien.

● Alle Tätigkeiten, die nicht direkt mit der Erfüllung des göttlichen Willens zu tun haben (im Grunde alle anderen) erleiden einen Malus in der gleichen Höhe. Die entgegengesetzten Talente ("Mirakel-") werden sogar mit dem doppelten Zuschlag versehen.

● Entrückung baut sich mit einer Rate von 1 Punkt pro Stunde wieder ab, allerdings nur, wenn der Geweihte sich in dieser Zeit mit weltlichen Dingen beschäftigt. Wenn er weitere Mirakel oder Liturgien wirkt, kommt deren KaP-Aufwand natürlich zu seiner aktuellen Entrücktheit hinzu.

- In den Stunden, die der Geweihte zur Rückgewinnung von Karma-punkten (oder aus anderen Beweggründen) in Meditation oder Gebet verbringt, baut sich die Entrückung ebenfalls nicht ab.
- Während des Schlafs baut sich die Entrückung mit einem Punkt pro 2 Stunden ab.
- Akoluthen, die an einem karmalen Ritual teilnehmen, erhalten jeweils 1/10 der Entrückung des zelebrierenden Geweihten, vollkom-mene Laien immerhin noch 1/50.
- Für Zauberer gilt: Die AE-Regeneration ist um 1/10 der Entrü-ckungs-Punkte vermindert.

GRADE VON LITURGIE

	Kosten	Probe	Übl. Wirkung
Liturgien des 0.Grades	2 KaP	-2	LkP*/2
Liturgien des I. Grades	5 KaP	+/-0	LkP*/2
Liturgien des II. Grades	10 KaP	+2	LkP*/2+5
Liturgien des III. Grades	15 KaP	+4	LkP*+5
Liturgien des IV. Grades	20 KaP	+6	LkP*+10
Liturgien des V. Grades	25 KaP, davon 1 pKaP	+8	LkP*+15
Liturgien des VI. Grades	30 KaP, davon 3 pKaP	+10	LkP*+20
Liturgien des VII. Grades	35 KaP, davon 5 pKaP	+12	LkP*+25
Liturgien des VIII. Grades	40 KaP, davon 7 pKaP	+14	LkP*+30

VERÄNDERUNG VON LITURGIE

- Pro Veränderung wird der effektive Grad einer Liturgie um eins erhöht
- Karmakosten, Probenzuschläge und Wirkungsstärke entsprechen den dem neuen Grad; zusätzlich ist für jede Veränderung die Mira-kelprobe um 2 Punkte zusätzlich erschwert.
- Der dreifache Grad der aufgestuften Liturgie darf nicht höher als der Liturgiekenntnis-Wert des Geweihten sein.
- Mehr als eine Aufstufung pro Kategorie der Liturgie ist nicht er-laubt. Als Kategorie zählen *Ziel*, *Reichweite*, *Ritualdauer* und *Wir-kungsdauer*.

ZIEL EINER LITURGIE

- G** der Geweihte selbst
P einzelne Zielperson oder ein einzelnes Objekt
PP bis zu zehn Personen oder Objekte
PPP mehr als zehn, jedoch höchstens hundert Personen oder Objekte

Jede weitere Zehnerpotenz steigert den Grad des Rituals um jeweils 1.

- Z** Zone von etwa 10 Schritt Radius
ZZ Zone von etwa 30 Schritt Radius
ZZZ Zone von etwa 100 Schritt Radius

Größere Zonen steigern den Grad des Rituals um 1 pro Faktor 3.

REICHWEITE EINER LITURGIE

- Selbst** Geweihte kann die Liturgie nur auf sich selbst anwen-den.
- Berührung** Nutznießer muss/müssen vom Geweihten berührt werden.
- Sicht** Geweihter kann Wirkung der Liturgie an beliebige Stelle innerhalb seines Sichtfelds eintreten lassen
- Fern** Wirkung tritt an einem frei wählbaren Ort ein.

RITUALDAUER EINER LITURGIE

- Stoßgebet** 1 bis 20 Aktionen
Gebet eine Spielrunde
Andacht ca. eine halbe Stunde
Zeremonie mehrere Stunden
Zyklus an mehreren Tagen wiederholte Andachten

WIRKUNGSDAUER-STUFEN EINER LITURGIE

- augenblicklich
 LkP* KR
 LkP* x 10 KR
 LkP* SR
 LkP* Stunden
 LkP* Tage
 LkP* Wochen
 LkP* Monate
 LkP* Jahre
 permanent

Bisweilen finden Sie statt der LkP* auch feste Zahlenwerte. Diese können durch Aufstufung nicht geändert werden.

MODIFIKATOREN DER SCHAMANISTISCHEN RITUALPROBE

nach dem Ort:

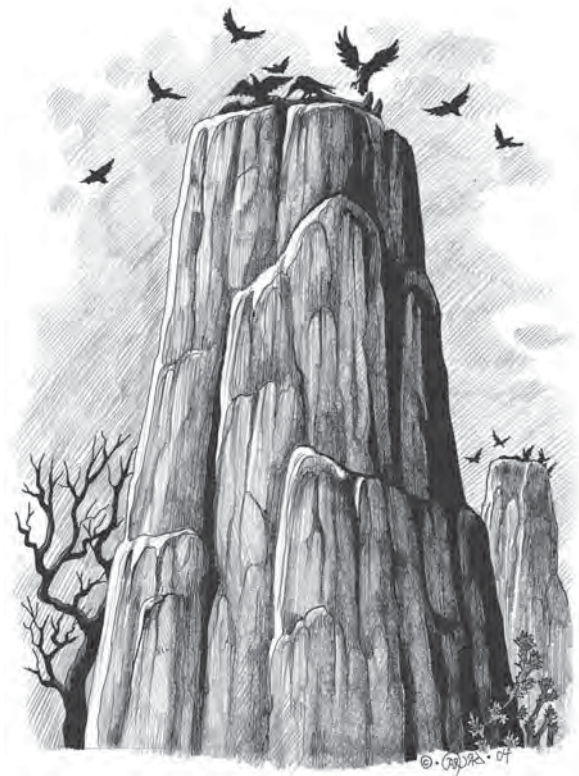
- an einem Heiligtum der Religion -4 bis -7
 Einstimmung auf den Ritualplatz bis zu -3
 ohne Ritualplatz +3
 in Gegenwart Ungläubiger oder Zweifler +1 bis +3
 in einer anderen Welt oder Globule mind. +7

nach der Zeit:

- (un-)passender Sonnen- oder Mondstand -4 bis +4
 (un-)passende Naturereignisse -2 bis +2
 Feiertag der Religion -2

nach den Ritualbedingungen:

- improvisierte Fetisch-Komponente je +1
 fehlende Fetisch-Komponenten je +2
 besondere Fetische -1 bis -2
 je nach Verkleidung (perfekt abgestimmt bis fehlend) -2 bis +2
 Knochenkeule siehe *Kraft der Keule*; **WdZ 167**
 Rauschmittel -8 bis +2
 Hilfsfertigkeiten -(TaP*/[Zahl der verwendeten Hilfsfertigl.])



RELIGIÖSE FESTE UND FEIERTAGE

Der gebräuchlichste Kalender der Menschen kennt ein mit der Sommersonnenwende beginnendes Sonnenjahr zu zwölf Monaten mit je 30 Tagen. Jeder Monat ist nach einem der Zwölfgötter benannt, kennt aber oft noch eine ländliche Bezeichnung, die ursprünglich von den Zwergen stammt (hier in Klammern angegeben). Die fünf übrigen Tage zwischen Jahresende und -anfang gelten als Unheil bringende Tage des Namenlosen. Mehr Details zum aventurischen Kalender finden Sie im Band Geographia Aventurica ab Seite 203.

Im Folgenden sind alle bedeutenderen religiösen Feiertage genannt, die jährlich wiederkehren. Weltliche Feiertage sind mit Ausnahme von Geburts-, Krönungs- oder Todestagen diverser Herrscher nur wenig verbreitet.

PRAIOS (SOMMERMOND)

1. Praios: Jahresbeginn und Sommersonnenwende. Höchster Feiertag des zwölfgöttergläubigen Aventuriens, Prozessionen mit goldenen Greifenstandbildern, Betonung der göttergewollten Ordnung, diverse Demonstrationen der Macht des Sonnengottes, Überwindung der Namenlosen Tage, Ansprache des Lichtboten mit mächtigem Wunder: "Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!" Als Sommersonnenwende hat dieser Tag auch bei schamanistischen Kulturen Bedeutung.

2. und 3. Praios: Praiosfest und Greifenfest. Im Mittelreich weitere Feierlichkeiten zu Ehren des Götterfürsten, traditionelle Erhebungen in den Adelsstand.

Erster Erdstag im Praios: Madatag. Feiertag vieler Zauberkundiger; Gedenken an Mada, Einfangen von Mondlicht, Tanz der Mada; häufig Konflikte mit den gleichzeitig stattfindenden Praios-Feierlichkeiten.

7. Praios: Horas' Erscheinen. Im Horasreich Umzüge mit Adler- und Falkenstandarten, Lesung der Horas-Apokryphen, zahlreiche Staatsakte und Ball im Vinsalter Palast.

30. Praios: Tag der Zweiten Dämonenschlacht. Gedenktag zu Ehren von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm, die während der Zweiten Dämonenschlacht dem Heer Rauls von Gareth gegen die Erzdämonen beigestanden haben sollen. Besonders auf dem Hügel der Vier zu Brig-Lo in Almada Feierlichkeiten und Dankopfer. 'Verbrennung der Dämonen' durch Entzündung von Stroh- und Lumpenpuppen, alchemistisches Feuerwerk.

RONDRA (HITZEMOND)

5. Rondra: Tag des Schwurs. Höchster Feiertag des Rondra-Glaubens, der im Allge-

meinen nur von den Geweihten und wahren Gläubigen der Göttin mit Fasten und Meditation begangen wird. Weihe der Rondra-Novizen.

15./16. Rondra: Schwertfest. Ausrichtung von Turnieren, Wettkämpfen und rituelle Opferung von 'Untieren', vor allem durch den lokalen Adel. Der Feiertag dient eher der Unterhaltung des Volkes und Profilierung des Adels, weniger der Verehrung der Göttin.

19. Rondra: Jahresbeginn auf Maraskan. Interpretiert als der Tag, an dem Rur die Weltenscheibe losgeworfen hat und Gorr sie auch empfangen wird. Diskusstafette in Richtung der heiligen Stadt Boran.

27. Rondra: Vertreibung Fuldigors durch Horas. Vor allem im Horasreich Betonung des Menschengeschlechts als Herrscher über Aventurien, in anderen Regionen Opferung von Drachenschuppen, Jagd auf Baumdrachen und Tatzelwürmer, Auszug von Drachentörtern.

EFFERD (REGENMOND)

1. Efferd: Tag des Wassers. Hoher Feiertag vor allem an den Küsten und einigen Trockengebieten, höchster Feiertag der Thorwaler. Prozessionen und das 'Begehen der Heiligen Wasser' durch einige Geweihte des Efferd und erwählte Gläubige. Wundersame Regenfälle, Erscheinen von Weißen Delphinen im Meer. Am Efferdpfeiler von Olport Opferung von Schiffsmodellen, in Perricum Laterneumzug der 'Bunten Lichter', in Festum Flottenparade.

9. Efferd: 4. Rastullahellah. Eher unbedeutender Feiertag der Novadis, den die Männer mit Muße, Gebet und einer abendlichen Cheriacha-Pfeife verbringen, während die Frauen arbeiten.

16. Efferd: Nebelfest. Geheimer Feiertag der Händler und Diebe. Dankopfer und Gebete an Phex mit der Bitte um "Nebel in den Straßen und den Köpfen der Kunden".

30. Efferd: Fischerfest. Höchster Feiertag der Fischer und Seefahrer. Reichhaltige Opfergaben für den Gott des Meeres, Gebete für die Seelen der Ertrunkenen, rituelles Ende der schiffbaren Jahreszeit.

30. Efferd: Prüfungsfest. Dritter Feiertag im Hesinde-Zyklus. Rituelle Ordnung und Bewertung der Tempelschätze, Prüfung der Gläubigen, an vielen Magierakademien abschließende Prüfungen der Adepten: "Nur was geprüft ist, kann erleuchtet werden."

TRAVIA (WEIßEMOND)

1. Travia: Herbst-Tagundnachtgleiche, Tag der Heimkehr. Feiertag v.a. der nördlichen Regionen, Besuche bei Freunden, Versöh-

nung von Streitenden, abends 'Muttertag' am Herdfeuer. Vielerorts Aufnahme von Fremden oder Heimatlosen in das eigene Haus und die Tempel der Göttin, Besinnung auf Gastfreundschaft und die Geborgenheit der Familie. "Wer jetzt alleine ist, wird es lange bleiben." Als Herbst-Tagundnachtgleiche Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

1.-3. Travia: Fest der eingebrachten Früchte. Hoher Travia- und Peraine-Feiertag auf dem Land, Dank für die Ernte, Segnung der Getreidespeicher, Begehung der Felder, rituelle Fütterung von Gänsen und Enten zur Deutung der Zukunft aus deren Verhalten.

4. Travia: Tag der Helden. Trauertag der Rondra-Gläubigen zum Gedenken an das Erntefestmassaker, die Ermordung vieler Rondra-Geweihter durch die Praios-Priesterschaft. Alle Kämpfer sind von ihren weltlichen Pflichten entbunden, Demonstration von Entschlossenheit und Stärke der Rondra-Orden: "Wer uns fordert, fordert die Göttin!"

12. Travia: Tag der Treue. Allgemein verbreiteter, aber minder Feiertag der Travia. Besonders beliebt für Schwüre, Eide und Eheschließungen. Manche Rahja-Tempel schließen an diesem Tag aus Pietät.

29. Travia: Tag des Hl. Gilborn. Todestag des Märtyrers Gilborn von Punin, einem Geweihten des Praios, der an diesem Tag in den Gewölben des Magiers Borbarad ums Leben gekommen sein soll.

Letzter Praiostag im Travia: Purgatoria. Nicht mehr offizieller Feiertag des Praios-Glaubens, heute noch maskiert von Bannstrahlern und Fanatikern begangen. Suche nach und Verbrennung von (vermeintlichen) Druiden, Hexen, Viehmissgeburten, Ungläubigen oder sonstigen Sündenböcken zur Vernichtung des Bösen.

BORON (PEBELMOND)

1. Boron: Totenfest. Trauertag im ganzen zwölfgöttergläubigen Aventurien. Davor in manchen Gebieten 'Nacht der Ahnen' mit Kerzen in den Fensternischen für die Toten. Stille Gebete für die Seelen der Verstorbenen, Aufhebung des Schweigegelübdes von Boron-Geweihten für einen Tag, jedoch fast überall Verbot von Lärm und Musik.

22. Boron: 5. Rastullahellah. Letzter Tag des Jahres und höchster Feiertag für Rastullahgläubige. Wilde Reiterspiele, Festgelage, Wahl der Hairane, Reisen zu den heiligen Männern in der Wüste. Die Feiern dauern oft über Neujahr ('Rastullahs Erscheinen') bis zum 24. des Monats an.

22. Boron: Borbarads Verkörperung. Feiertag der Kirche des Borbarad (Schwarze Lande).

23. Boron: Haltag. Geburtstag des vergöttlichten und entrückten Kaisers Hal, Parade auf dem Bürgerplatz in Gareth, Ordensverleihungen, Umzüge der Halenser-Sekte.

30. Boron: Tag des Großen Schlafes. Höchster Feiertag des Al'Anfaner Ritus des Boron. Unzahl geheimer Zeremonien und Festen rund um den Totenkult. Auserwählte Gläubige stürzen sich beim 'Flug der Zehn' vom Rabenfelsen in Al'Anfa in den Tod.

HESINDE (ДУПΚΕΛΜΟΝД)

7. Hesinde: Rohals Verhüllung. Quasireligiöser Feiertag der Magier und Nandus-Anhänger mit öffentlicher Zurschaustellung der arkanen Wissenschaften in Form von Feuerwerken, Illusionen und allerlei Zauberei zur Verückung des Volkes. Es wird feierlich gelobt und fünffach geschworen, Wissen zu sammeln und zu verbreiten.

30. Hesinde: Erleuchtungsfest. Vierter und höchster Feiertag im Hesinde-Zyklus. Abschluss des Hesindejahres, das offenbar älter als das Kalenderjahr ist. Symbolische Erleuchtung von Häusern und Tempeln mit dem 'Licht der Erkenntnis'. Verbrennung von Strohpuppen: "Das Stroh der Dummheit muss brennen!" Prozessionen mit Tempelschätzen, Mut zu neuer Erkenntnis: "Nur was erleuchtet ist, ist wirklich frei."

FIRUN (FROSTMOND)

1. Firun: Tag der Jagd. Feiertag in Mittel- und Nordaventurien. Fang und Anketzung des symbolischen Winterunholds, Maskenumzüge der Wintergeister (v.a. Kosch und Garetien) zur Vertreibung des Winters. Bei den Thorwalern als 'Winterbruch' bekannt, als Wintersonnenwende Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

11. Firun: Tag des Hirsches. Lokaler Feiertag in Bjaldorn zu Ehren des Hl. Mikail. Abschuss von 76 Pfeilen gen Norden, von denen noch nie einer wieder gefunden wurde.

30. Firun: Tag der Ifirn. Überall dort begangen, wo der Schnee das Land knechtet. Opfer und Gebete zu Ifirn zur Beendigung der Kälte, Opferung des Winterunholds und Verbrennung seines Kadavers und der Wintermasken.

TSA (ПЕУГЕВУРТ)

5. Tsa: 1. Rastullahellah. Feiertag der Novadis. Der wahre Gläubige versucht, Tag und Nacht weder Wasser noch Nahrung zu sich zu nehmen, um so dem Gott nahe zu kommen. Ritueller Freitod mancher Gläubiger.

30. Tsa / 1. Phex: Tag und Nacht der Erneuerung. Festtag der Tsa in ganz Aventurien. Prozessionen vor den Stadtmauern, Weihung der ersten

Frühlingsblumen, Segnung neugeborener Tiere, wundersame Erneuerung und symbolische Wiedererweckung alles am Vortag Zerstörten und Gestorbenen durch die Geweihtenschaft: "Was gestern starb, lebt heute wieder." Für Simia-Anhänger und Zwerge rituelles Feuerentzünden am Schlund.

PHEX (MARKTMOND)

16. Phex: Tag des Phex. Geheimer Festtag der Händler und Diebe mit symbolischer Opferung der Gewinne eines Monats, um die eines ganzen Jahres zu erhalten. Handel und Pakt mit dem Gott der Händler. "Wer jetzt handelt, handelt richtig."

24. Phex: Glückstag. Minderer Feiertag des Phex in seiner Funktion als Gott des Glücks und der allzu menschlichen Eigenschaften. Glücksspiele wie auch Betrügereien; kleine Geschenke, Späße und Streiche für die Nächsten; die Geweihten fordern ihr göttliches Glück heraus.

30. Phex: Versenkungsfest. Erster der vier Feiertage im Hesinde-Zyklus. Die wahren Gläubigen finden in Meditation Abkehr von der Welt und Besinnung auf das Selbst: "Nur was in sich ruht, kann gereinigt werden."

Markttag im Phex, der auf den 1. Tag eines Monatsfünftels fällt: Horas' Entrückung. Feiertag im Horasreich.

Letzter Windtag im Phex: Avestag. Minderer Feiertag in Mittel- und Nordaventurien. Begrüßung und Verfolgen der aus dem Süden heimkehrenden Zugvögel, Wanderungen zum nächsten Regenbogen und Horizont.

PERAINE (SAATMOND)

1. Peraine: Saattfest. Hoher Feiertag in ländlichen Gebieten. Segnung der Felder, rituelle Weihe und Aussaat des Saatgutes. Deutung der Zukunft aus dem Flug der Störche, Gebete für das Aufgehen aller guten Keime. Als Frühlings-Tagundnachtgleiche Bedeutung bei schamanistischen Kulturen.

4. Peraine: Tag der Thalionmel. Lokaler Feiertag in Westaventurien, besonders in Neetha. Hier tauchen die Pilger ihre Körper und Waffen in die angeblich heilsamen und stärkenden Fluten des Chabab, wo die Rondra-Heilige Thalionmel fiel, als sie die Stadt gegen die Übermacht heranstürmender Novadis verteidigte.

18. Peraine: 2. Rastullahellah. Feiertag der Novadis. Traditioneller Auszug der ersten Karawanen aus dem Winterlager, Eide und Treueschwüre mit einem Jahr Gültigkeit, Heerschauen und Prozessionen, um dem Gott die Pracht der Rechtgläubigen zu zeigen.

26./27. Peraine: Nacht des Haines. Lokaler Feiertag der Peraine in Anchopal, wo die Göttin Peraine binnen einer Nacht im Jahr 223

BF einen grünen Schutzwall gegen die vordringende Gorische Wüste sprießen ließ. Opferungen von Blumen und frischem Grün.

INGERIMM (FEVERMOND)

1. Ingerimm: Tag des Feuers. Höchster Feiertag des Angrosch-Glaubens, bei den Menschen eher unbedeutend. Errichtung von Hochofen oder Scheiterhaufen, rituelle Waffenweihe, kleine Umzüge mit offenem Feuer und geweihten Gegenständen, Betonung des Feuers als schöpferische Kraft: "Wer dem Feuer widersteht, ist geläutert an Leib und Seele."

8. Ingerimm: Tag des Aufbruchs. Abschluss der Zwergen-Feierlichkeiten, Abbruch des Hochofens, ritueller Auszug der Bergleute, Krieger und Wandergesellen, Fest der Vertreibung von Schnee und Schmelzwasser, die die Zwerge am Verlassen ihrer Berge gehindert haben: "Erst wenn das Wasser geht, geht auch das Feuer."

19. Ingerimm: Tag der Katastrophe. Lokaler Feiertag in Albernia zum Gedenken an die Zerstörung Havenas durch Efferds Flutwelle. Stunde des Schweigens, Unterwerfungsgesten vor dem Efferd-Tempel, Massenersäufungen von Verbrechern. In Abilacht Feiern zu Ehren des Heiligen Rhys, der mit der Katastrophe zum Ingerimm-Glauben konvertierte.

21. Ingerimm: Tag der Waffenschmiede. Hoher Ingerimm-Feiertag der Menschen. Fertigstellung besonderer Meisterstücke mit der Prägung "ING21", Gesellenfeiern vieler Zünfte. In Gareth demonstriert der Kaiser seine Macht durch Spaltung eines Felsbrockens mit dem aus Endurium gefertigten Kaiserschwert.

22. Ingerimm: Tag der Dritten Dämonenschlacht. Feiertag vor allem im Mittelreich. Trauer um die Gefallenen, ermutigende Predigten, Schließung aller ostwärtigen Fenster und Türen, Flüche gegen die Schwarzen Lande.

23. Ingerimm: Borbarads Entrückung. In der Borbarad-Kirche der Schwarzen Lande gefeiert.

Erster Vollmond im Ingerimm: Bukenbrinn. Inoffizieller Feiertag zu Ehren der Erdriesin Sumu in Andergast, Weißtobrien, Nordmarken; kaum vom Zwölfgötter-Kult toleriert. Verehrung der Hainbuche und Wacht gegen böse Geister, Aufsuchen der Druiden, oft Initiation Halbwüchsiger.

RAHJA (BRAUTMOND)

1.-7. Rahja: Fest der Freuden. Feiertag der Rahja in fast ganz Aventurien. Umzüge bunt Kostümierter, Levthanstriezen, freie Liebe, junger Wein und Hingabe an die natürlichen

Triebe. In Belhanka Wahl des oder der 'Geliebten der Göttin'. Im Lieblichen Feld und den Südlichen Stadtstaaten wird oft den ganzen Monat weiter gefeiert.

2. Rahja: Borbarads Enthüllung. Höchster Feiertag der Kirche des Borbarad.

30. Rahja: Reinigungsfest. Zweiter der vier Feiertage im Hesinde- Zyklus. Rituelle Rei-

nigung von Körper, Geist, Haus und Tempel, Vorbereitung auf das neue Jahr: "Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden." In manchen Regionen lautstarkes Vertreiben böser Geister mittels Geschrei, Hämmern und Musizieren.

DIE TAGE OHPE PAMEP (DRACHEPTAGE)

1. Namenloser Tag: 3. Rastullahellah. Wenig bedeutender Feiertag der Novadis. Tag der Rache, an dem junge Männer in der mörderischen Sommerhitze aufbrechen, Vergeltung zu üben oder Ungläubige zum Zweikampf herauszufordern.

INDEX

A

Aarkenhorst	177	Albenhus	58, 59, 60, 61	Alverans Hammer	124	Ansehen von Geweihten	22	Asainyf	16, 94, 98, 185, 186
Abbadom	153	Albrax von Waldstein	56	Alverans Schwert u. Schild	45	Anshag v. Glodenhof 18, 45, 49		Asboran	19
Abd-al-Ibis	122	Alchimie	83	Alveransfeder	115, 118	Anstand	66	Ascandear v. Baburin 135, 138, 141	
Abdrastullah ben Mukkarib	222	Aldare Firdayon	88, 151	Alveransleuin	45	Ansumya	231	Ascandears Hingabe	280
Abenteuer	115	Aldare v. Donnerbach 23, 33, 47, 49		Am Busen der Natur	282	Answin v. Rabenmund 69, 73, 149		Ascanio N. von Malur	118
Aberglaube	300–302	Aldec Praiofold II. 18, 20, 41, 52		Amadah	26	Antimagie, Patron der	37	Asch'na Gar	222
Abilacht	124, 127, 128	Aldec von Wertlingen	18	Amando Lac. da Vanya	38, 42	Antitheismus	151	Aschepelz	192
Abtprimas	85, 87, 89	Aldessia von Rabenmund	69	Amanma Rudh	175, 176	Antoh Tschalbatin	98	Aschub	87, 211
Abu Khomchra	222	Aldinor der Retter	152	Amarti	182	Äonen	11	Ashim Riak Assai	190
Abu Teras	203	Alef Aytan	142	Amaunir	231	Apep der Ewige	151	Askese	94, 99
Abwehrgeste, Zauberei	37	Aleks Bolschanjeff	112	Amazonen	18, 22, 48, 53	Apfelbaum	120	Asleif Phileasson Foggwulf	69
Achat	120, 204	Aleya Ambareth	151	Kirche der	53	Aphestadil	155	Assaf ibn Kasim	108
Achaz	27, 205–208	Algrid Praiadne I.	17	rondrageweihte	53	Apokalyptiker	149	Astaran	50
Bestattung	31	Alimce von Tiefhusen	139	schwarze	53	Apostasie	147	Ästhetik	89
Ehe	30	All-Ei	20	Amboss	131	Apostaten	146–151	Astralkraft	12
Schamanen	209–210	All-Einer	154	Ambossgebirge	18	Aqa-Dün	175, 176	Astralraib	13
Achmad'ayan ...	261	Aller Welt Freund	282	Ambosszwerge	132	Aquamarin	58	Astralraum	13
Achmad'Sunni	53	Allesgebärende	103, 204	Amelthona Praiadne II.	18	Arange	120	Astrologie	83, 211
Acht	103	Allesspendende Mutter	204	Amethyst	135	Aranien 112, 119, 121, 134, 141		Atem der Götter	183
Achtpfeil	103	Allesverschlingende	200	Himmelsamethyst	138	Ehe	29	Aufopferung	123
Achtung aller Lebewesen	99	Alleswandlerin	201	Amir Honak	80, 82	Arascha Walroder	128	Auge	37
Ackerbau	119, 194	Algebärende Sumu	230	Amira Honak	80, 82	Arbeit	119	der wartenden Seelen	288
Ackerteiler	148	Allgott	6	Amosh Tiljak	36, 38	Arcanum Interdictum 258–259		des Händlers	273, 283
Adario Effen del Urioste	139	Allmacht d. Lohe 278, 285, 286		Amran Nemoras	127	Beilunk	20	des Mondes	274
Adamantschildkröte	202	Almächtiger Baumeister	131	Amulett der Tiefe	200	Archaische Achaz	205	des Namenlosen 153, 155, 157	
Adawadt	6, 178, 179	Allumfassende Liebe	140	Amulett gegen das Böse	37	Archidiaconus	77	des Praios	34, 37
Adelsehen	27	Allvogel	12	Anach-Nür	178, 180	Archivierung v. Heldentaten 53		des Ssad'Navv	203
Adilbor von Streitzig	69	Alweise	84	Anahita Terubis	98	Archon Rohafan	17	Augenstern	16
Adler	149, 182	Allwissende	84	Anathema	24, 254	Ardare v. Gareth 18, 45, 49, 52		Aura der Form	269, 274, 283
Entstehung	6	Almada	79, 80, 90	Anarion der Rote	151	Ardares Schild	20, 45, 50	Aura der Heiligkeit	246
Adnan Vanderen	145	Ehe	29	Anchopal	119, 121, 122, 157	Ardariten	18, 23, 33, 52	Aura des Regenbogens	272
Adnan Zeforika	112	Konkurrenz der Kulte	32	Ancilla	84, 87	Argelianisches Gericht	85, 88	Auraeth	41
Adschaja	179	Alrauna	128	Ancorion v. Mantrash'Mor 145		Argelion Schlangentreu 84, 86, 87		Aurelia	10
Aedin zu Naris	75	Altaia	19, 84	Andachten	22	Argelions bannende Hand 269		Aurentian	17
Ahnengeister		Alt-Bosparan	55	Andergast	22, 138, 147, 148	Argelions Mantel	269, 286	Ausbildung	
Ferkinas	178, 180	Alte	230	Ehe	29	Argelions Spiegel	269, 286	Angrosch-Geweihte	134
Gjalskerländer	175, 176	Alte Drachen	9, 152	Angara	128, 185, 186–187	Aradne von Hohenföhren	38	Aves-Geweihte	118
Trollzacker	182–183	Alte Schuppen	287	Angarai	189	Arika	45	Bund d. Wahren Glaub.	146
Ahnenkulte	26	Alte Völker	11	Angbar	17, 124, 126, 127, 133	Arivor	17, 45, 47, 49, 50, 52, 82, 83	Efferd-Geweihte	62
Ahnenstatue	31	Alter Gott	58	Gang zur Flamme	127	Arivorer Land	23, 33	Firun-Geweihte	99
Ähre	119	Alter vom Berg	94	Anghara saba Sathena	92	Arjuk	97	geweihte Amazonen	53–54
Ai'Marchuk	189	Älterer der Äonen	19, 154	Angralosch	134	Arkos Shah	141	Gravesh-Priester	193
Aidari	101	Alternativen	103	Angraxa Tochter der Irida	134	Armalion	45, 50	Hesinde-Geweihte	88–89
Aikar Brazoragh	19, 190, 192	Altes Väterchen	131	Angriff auf die Kirche	24	erstes Erscheinen	17	Ifirn-Geweihte	102
Aikul	97	Altoum	19	Angriff auf Unschuldige	24	Armee des Todes	204	Illumnestraner	146
Ailgrimm	98	Altzoll	182, 183	Angrosch	15, 32, 128, 131–134	Armleuchter	149	Ingerimm-Geweihte	129
Ailil Andara Galahan	139	Alveran	7, 32	Geweihte	15, 16, 134–135	Armut	72, 78	Kor-Geweihte	57
Aisyyhan Osakis	127, 128	aus redaktioneller Sicht	14	Angroschim	siehe Zwerge	Arngrim	169, 170, 172	Nandus-Geweihte	93
Akkharid	29	Alveraniare	8	Angrosch-Kirche	126, 132–134	Ärö	97	Peraine-Geweihte	123
Akoluth	23, 33–34	Boron	76	Liturgien	134, 285–286	Arombolosch S. d. Agam	134	Phex-Geweihte	113
Regeln	239	Efferd	60	Angroschs Hallen	132	Arras de Mott	19, 34, 37, 42	Praios-Geweihte	40
Akrabaa	15, 199, 201	Firun	97	Angroschs Opfergabe	285	Artefakte		Puniner Boron-Geweihte	77
Al'Anfa	19, 23, 33, 36, 54, 63, 73, 79, 81–82, 92, 122, 139, 142	Hesinde	87	Angroschs Stein	131	Angrosch-Kirche	132	Rahja-Geweihte	140
Ehe	29	Ifirn	101	Angroschs Waffenträger	134	Aves-Kirche	118	Rikai-Priester	195
Al'Anfaner Boron-Kult	19, 72, 79–82	Ingerimm	128	Angroschs Zorn	285	Firun-Kirche	98	Rondra-Geweihte	50–51
Al'Drakorhim	152	König der	43	Angrowasch	192	Ifirn-Kirche	101	Rondra-Ordensmitglieder	52
Al'Hani	16	Nandus	93	Anhänger d. Langen Schattens	205	Illumnestraner	145	Swafnir-Geweihte	65–66
Al'Mahmoud	148	Peraine	122	Ankhatap	148	Mokoscha-Kirche	213	Travia-Geweihte	70–71
Al'Mourmadin	112	Praios	37	Annalen d. Göttera. 6, 16, 76, 87, 143		Namenloser	156–157	Tsa-Geweihte	107
Al'Tarfiri	137	Rahja	138–139	Annereton	231	Peraine-Kirche	121–122	Ucuriaten	45
Al'Zul	182, 183	Rondra	49–50	Anoihas	151, 165	Phex-Kirche	111	Ausgleich	146
Alara Paligan	79, 80	Swafnir	64	Anpa-Tonku	164	Praios-Kirche	37	Ausleben der Emotionen	62
		Travia	69	Anrufung		Rahja-Kirche	138	Äußere Ruhe	78
		Tsa	105	der Erdkraft	276	Tsa-Kirche	105	Avatare	14
		Ucui	43, 44	der Winde	262–263, 285	Ucui-Kirche	44	Avatas die Bunte	117
		Alveran. Heerscharen	45, 46, 50	Nuiannas	263, 285	Artefakte sammeln	89	Aventurien	10

- Aventurin 115
Aventurische Gottheiten 17
Aves 10, 15, 32, 108, 115–119, 135, 214
Aves ibn Feqz 148
Aves-Dienst 117
Aves-Freunde 118
Aves-Geweihte 118–119
Aves-Jünger 115, 118
Aves-Karthothek 118
Aves-Kirche 116–118
 Freiheitsbegriff 21
 Liturgien 119, 282–283
Aves-Tempel 117
Avinas 231
Awahti 182
Ayla al-Yeshinna 18, 53
Ayla von Schattengrund 19, 23, 33, 48, 52, 158
Ayla Ylarsil von Donnerbach 53
Ayyamti 182
Azilas Quellgesang 263
Azzchabragh 190
Azzek Ziraitach 192
- B**
- Baar 148
Baburin 45, 47, 84, 138
Baccanaq 165, 167
Badilak von Mendena 67, 69
Badilakaner *siehe* Orden des Heiligen Badilak
Badoc 229
Bahram Nazir 75
Bairun 231
Bal Honak 19, 73, 80, 82
Bal Honaks Rüstung 79, 80
Bal'Ingra 128, 230
Balashinda 231
Baliho 45, 66, 69, 135
Balkenwaage 74
Balsamierung 30
Balträa 34
 Lichte 36
 Orakel 16, 34, 38
Baltrea 16
Bann der Geisterkräfte 288
Bannfluch des Hl. Khalid 266
Bannstrahler 18, 19, 33, 34, 36, 37, 39, 41, 42
 Hochmeister 38, 39
Bär 94, 182
Bar'ania 209
Bärengerister, Nivesen 169
Bärnwald 98
Barrach-Dân 175
Basaltfaust 73, 79, 80, 82
Bashuriden 91
Basilius 17
Bastan Munter 118
Bastrabun ibn Raschtul 16, 118
Bastrasun 137
Bauchfall 34
Baumeister der Welt 131
Baumeister, Schutzpatron 128
Baumkönige 6
Bautasteine 186
Becken, heiliges 137
Bedachtheit 78
Bedonblume 211
Befreiung Madas 90
Beghen der Hl. Wasser 263
Beginn 103
Behüteter 80
Beichte 24–25
Beilunk 20, 23, 33, 41, 42, 112
 Exarchat 36
 Prais-Tempel 34, 36
Beilunker Berge 134
Beilunker Zwerge 16
Bej'Kelhachamada 151
Belastbarkeit 99
Beleman 60
Belemans Hochzeit 263
Belen-Horas 149
Belew 54
Behanka 91, 92, 115, 117, 135, 136, 138, 139
Beni Fessiri 108, 115
Beni Nurbad 16
Beni Rurech 16, 18
Beonfirn 101
Berauschende 135
Bergkristall 94
Bergkristalllöwin 97
Bernik von Bjaldorn 98
Bernstein 34, 211
Bernsteinreif 211, 213
Bescheidenheit 66, 123
Besessene Ferkinas 178, 180
Beständigkeit 124, 131
Bestattung 30–31, 77, 81
 Ferkinas 180
 Goblins 27, 31
 Novadis 26, 31
 Zwölfgöttergläubige 30
Bestie des Dämonensultans 9
Bestie, Vielleibige 9, 11
Bethana 58, 59, 61
Bethäuser d. Rastullah 214–215
Beute 54
Bewaffnete Efferdbrüder 61
Bewahrer der Kraft 134
 erster 16
Bewahrer der Nacht 80
Bewahrer v. Wind u. Wogen 59
Bibernell von Hengisford 47, 49
Bienen 211
Bilderstürmer 106
Bildung 90
Bindung der Schlange 286–287
Birke 100
Bishdaniel 74, 76, 82
Bishdaries Angesicht 266
Bishdaries Auge 266, 283
Bishdaries Warnung 266
Bite Barvedis 213
Bittersüßer Nachtschatten 153
Bjaldorn 94, 96, 98
Blasphemie 33
Blasse 83
Blau 63
Blauer Seetiger 66
Blaugrün 58
Blauhimmelstern 108
Bleicher Prophet 16
Blendstrahl aus Alveran 259
Blick an d. klaren Himmel 269
Blick auf d. Geisterwirken 288
Blick der Weberin 269, 287
Blick des Nachtmahrs 293
Blick durch Tairachs Augen 288
Blick f. d. Handwerk 278, 285, 286
Blick in die Erinnerung 288
Blick in die Flammen 278, 285
Blitz 45
Blitzsteine 45
Blumen 103, 135
Blut 54
Blutachat 204
Blutbuche 153
Bluter 52
Blutfelder von Baburin 45
Blutfelder von Gareth 52
Blutgeister 178, 179–180
 Ferkinas 178, 179–180
 Trollzacker 182
Blutkulte 147
Blutlos 180, 184
Blutlöwin 53
Blutmagie, Fjarninger 187
Blutnacht von Rommily 72
Blutrausch 63, 65
Blutrot 191
Blutroter Granat 83
Blutsbrüderschaft, Novadis 26
Blutsbund 183
Blutsee 182, 183
Blutstein 45, 182
Blutttuch von Mengbilla 128
Blutulme 84
Blutwölfe 171
Blutzinnen 197
Boden, geweihter 257
Bogenschießen 100
Bogumil von Arivor 18
Bohantopa 167
Bootssegel 62, 263, 285
Borbarad 11, 18, 19, 20, 37, 91, 92, 93, 155, 205
Borbaradianische Invasion 19
Borbarad-Kirche 19
Borbarad-Kirche 151
Borbra 103, 104, 106
Born 148
Bornland 52
 Ehe 29
 Prais-Kirche 36
 Winterbold 98
Boron 7, 11, 16, 17, 32, 73–82, 231
Boronanger 30, 76
Boron-Diener 75
Boron-Dienst 75
Borondria 73, 75, 76, 77
Borongefälliger Kampf 78
Boron-Geweihter 95
 Al'Anfaner 81
 Puniner 76–77
Boroni 76
Boronia 71, 73, 74, 75, 76
Boron-Kirche 19, 73, 79–82
 Liturgien 266–268
 Puniner 17, 73, 74–79
 Teilung 19
 Todeskulte 147
Boronkönigin 23, 33
Boronkrieger 80
Borons Hallen 24, 76
Borons Schlafgemach 74
Borons süße Gnade 80, 267
Borons Vollstrecker 76
Boronsdiener 75
Boronsrabben *siehe* Orden des Schwarzen Raben
Boronsrad 30, 74
Boron-Tempel 75–76
Boronverfluchter Vampir 295
Boronwein 79
Bosparan 17
Bosparaner Wald 45
Bosparanie 34
Bosparanjer 138
Bosper 128
Bote der Götter 43–45
Bote des Lichts 16, 17, 18, 36, 37, 38, 39, 40
Bote des Sieges 43
Brabak 58, 59, 60, 61, 91, 92, 149
Brajan 230, 231
Brajanos 16
Brajan-Priester 36
Brandan 15
Brandthusen 138
Branibor 34, 37, 152
Braniborier 37–38
Brassach 231
Braun 120, 194
Brautwerber 28
Brayya-Dûn 175, 176–177
Braziraku 17
Brazoragh 16, 17, 187, 189, 190
Brazoragh-Priester 27, 187
Brazoraghs Axt 190
Brazoraghs Fluch 192
Brazoraghs Helm 190
Brazoraghs Pfuhl 190
Bregelsaum 72
Brenchi-Dûn *siehe* Brenoch-Dûn
Brenna-Gon 175
Brennofen, Erfindung 125
Brenoch-Dûn 29, 175, 176, 177–178
Bridgera Karvysolmfara 64, 65
Brig-Lo 45, 54, 56, 75
Brillantzwerge 133, 150
Brin vom Rhodenstein 52
Bringer der Freude 194
Bringer des Lichts 34
Brobim 133
Brokschal 66
Brthona 195
Bruder 68
Bruder des Blutes 54, 55
Bruder Eisbart 98
Bruder Lichtbringer 44
Bruder Memento 145
Bruder Zadikhar 106
Bruderloser 25, 154, 224
Bruderschaft des Iodernden Feuers 124, 130–131
 von Wind und Wogen 59
Brunnenkresse 58
Buch 84
Buch der Anwesenden 25
Buch der Schlange 85, 87, 88
Buch der Träume 76
Buch der Verfehlungen ... 50
Buch der Weisheit 87
Buche 67, 196
Buchprüfung 274
Bul'Atba 148
Bund d. Bewahrer d. Splitter 50
Bund der Freidenker 92, 148
Bund des Wahren Gl. 19, 20, 32, 143–146
Bund zum Schutze ... 67, 72
Buntig 106
Burdaq 154, 160, 164
Buskurdh 180
Buße 23–25
Bylothim ay Mechallayat 137
- C**
- Calaman S. d. d. Curthag 108, 133
Calyach'an Mochûla 176
Canyzeth 84, 86, 87
Cealân 50
Celiu-Brajanos 231
Cellerar 77
Cereborn 16, 84, 86, 87, 143
Cereborns Handreichung 269
Ch'Rys Szinth 201
Chabab 48, 157
Chalat 115
Charyb'Yzz 199, 200, 205, 206, 208, 209
 Priester 206
Charyb'Yzz' Zahn 200
Charypta 230
Charyptoroth 16, 60, 200
Charyptoroths Mantel 9
Cherachia 26
Chirakah 165
Chk Zsahh 204
Chor 56
Chorhop 108, 112
Chr'Ssir'Ssr 199, 201, 205, 206, 207
 Priester 207
Chr'Ssir'Ssrs Fluch 201
Chronica Eternica 87
Chroniken von Ilaris 93
Chrs H'Ranga 201
Chrysir 207, 230
Chrysoberyll 43
Chrysopras 153
Chul-e-Raschtula 179
Cleo Eyvon 52
Codex Corvinus 17, 79, 80
Coelestin 201
Colonello Nandurio 92
Compendium Drakomagia 152
Conchimis 115
Connor v. Quintian-Quandt 61
Consortis 85
Cordovan v. Rabenm. 33, 69, 72
Coruna 128
Cron-Epistulum 19
Cuanu ui Bennain 61
Curobans Stamm 16
Custos Lumini 39
- D**
- Dämonenschlacht
 Dritte 20, 49, 52, 73, 76, 90
 Erste 16, 17, 49
 Zweite 17
Dämonensultan 7, 9
 Bestie des 9
Dämonenzitadelle 15
Darador 34, 37, 152
Daradors Bann d. Schatten 259
Daradors prüfender Blick 259
Darpatfälle 60
Darpatien 33, 66, 68, 69
Das Eherne Schwert 87
Das Schwarze Fell ... 283
Deirdre Sanin X. 118
Delia Natjal 112
Delphin 58
Drei Delphine 58, 60
Delphinstab 58, 60
Demokratie 148
Demut 72, 130
Depositum d. göttl. Gnade 20
Der Gänsemutter ... 264
Der lachend über das Schlachtfeld schreitet 54
Der-Geist-der-sieht 39
Derwische 222
Des Einen bezaubernder ... 290
Des Herren Goldener Mittag 259
Deuter Bishdaries 75, 76
Deuter Golgaris 75
Devokation 40
Dexter Nemrod 42
Dhara Tuzirim 118
Dhaza 154, 229
Diamant 202
Diamant v. Brig-Lo 32, 143, 145
Diamanten Sultanat 54
Die Goldene Hand 290
Diebstahl 108
Diener Bishdaries 74, 76
Diener der Ähre 121
Diener der Leidenschaft 137
Diener des Lebens 121, 122
Diener des Raben 75
Diener Golgaris 74, 76
Die-Stimme-die-befiehlt 39
Dimiona von Oron 20, 121
Djaliftu 182
Dodekagon 143
Dodekagramm 143
Doktrination 40
Donator Lumini 39
Donner 45
Donnerbach 20, 23, 33, 45, 47
 Gründung 18, 49
Donnerer 52
Donnernde 45
Donnerder Himmelreiter 54
Donnersturm 7, 8, 16, 45, 50, 157
Donnersturmfelder 45
Donnerwanderer 185
Dorlen von Joborn 135, 138
Dorlens Verbrüderung 280
Dozman 17, 157
Drache 154, 202
Drache der Vergänglichkeit 152
Drache der Wahrheit 87
Drache des Lichts 37
Drache von Phecadien 151
Drachen 10, 151–153, 202, 233
 Alte 9
 Entstehung der Großen 7
 Entstehung 6
 Große 14
Drachenei des Pyrdacor 152
Drachenei-Akademie 54, 152
Drachengarde 152
Drachenhaupt 89
Drachensinseln 131
Drachenkarfunkel 76
Drachenkrieg, Erster 11
Drachenkrieg, Zweiter 11, 16
Drachenkulte 151–153
Drachenlilie 152
Drachennorden 152
Drachensteine 54, 151
Drachentöter 152–153

Drachenzeit	11	Ehe	27–30	Erde	119, 203	Famerlor	7, 8, 11, 45, 49	Firuns Ring	94, 98
Drachenzwinge	153	Ehebruch	28–29	Er-der-liegt	154		54, 152, 202	Firunsbär	185
Drachling	152	Ehegelöbnis	28	Erdgeister		Famerlor-Sekten	147, 152	Duell mit	21
Dracoinitar	20, 84–88, 89–90, 152	Eheliches Kind	28	Gjalskerländer	175, 176	Familiennamen	28	Firunsbruderschaft	98
Dracomicon	152	Ehernen Kraft ...	278, 285–286	Nivesen	169	Faramud ben Benayman	61	Firunsfinger	94, 98
Dragenfeld	103, 104	Ehernes Schwert	152, 173, 197	Erechthon	88	Färber, Schutzpatron	128	Firunsföhre	94
Dragoner	152	Ehescheidung	28	Erfolg	153	Farlorn	94	Firun-Tempel	96
Dragsch v. Sichelhofen	19, 52	Ehrbarkeit	63	Erhabener	34	Fasar	16, 34, 36, 54–56, 82–83, 91–92, 108, 111–112, 115–119, 134–135, 138–139, 142, 150–152, 156	Firunverfluchter Vampir	295
Drakologikon	152	Ehre	45, 66, 202	Erinnerung	190	Fasarer Schule	220	Fische, Entstehung	6
Drakonia	15, 152	Ehrenhafter Zweikampf	261	Erkenstein	140	Fastenzeit, rondrianische	48	Fischerfest	58, 60
Drasdech	192, 193	Ehrenstein	97	Erlernen v. Liturgien	246–248	Faune	142	Fischfang	58
Drax radosch	133	Ehrlichkeit	34, 66	Erleuchteter	39	Favorit	28, 29	Fischmenschen, Entstehung	8
Draydal	230	Ehrwürden	34	Erleuchtung für Andere	94	Feder	77	Fjarninger	16, 151, 184–187
Drei Delphine	58, 60	Ei	103	Erleuchtungsfest	84, 86	Feen, Feenwelten	103, 234	Firun	98
Drei Stufen der Verewigung	49	Eibe	108	Erlösung der Seele	204	Feiertage	323–325	Ifirn	101
Dreifache Wehr	50	Eibisch	34	Erlösung des Tapams	288	Fekol	133	Ingerimm	128
Dreifacher Saatsegen	276	Eichbaum, heiliger	103, 104, 106	Ernährung ohne Feuer	62	Fekorr	56, 175, 176	Flagge des Regenbogens	272
Dreischwesternorden	67, 70, 103, 106, 119, 124	Eiche	196	Erneuerung	103, 107	Feldfrüchte	119	Flammen, Sieben	150
Hoher Abt	123	Eid, gesegneter	24	Erneuerung des Gebornstenen	272, 278, 286	Fenneq	115	Flammende Eiche	45, 52
Dreitempel	45	Eid, heiliger	24	Ernsthaftigkeit	99	Feqz	16, 111, 148, 211	Fledermaus	108, 111
Dreizehn	153	Eidbrecher	24, 254	Erntefest	121	Ferkinas		Fleischer, Schutzpatron	128
Dreizehnter	153, 154	Eidechse	103	Erntefestmassaker	18, 45, 48, 49	Besessene	178, 180	Fleiß	124, 130, 131, 211
Dreizehntes Zeitalter	153, 155	Eidechsenauge	103, 104, 105	Eroberung	202	Ehe	29	Fleißige	211
Dritte Dämonenschlacht	20, 49, 52, 73, 76, 90	Eidechsenegarten	103	Erste Dämonenschl.	16, 17, 49	Geisterglaube	26, 178–181	Fliegende Insel d. H. Dra.	152
Dröl	108, 121, 147	Eidechsenhaut	272, 287	Erste Riesen	14	Schamanen	178, 180–181	Fluch der Schlange	201, 205
Druiden	17, 18, 226, 227	Eidsegen	24, 251	Erste Schw. d. Mada	85, 88, 90	Feruschun Rohalsunya	118	Fluch w. d. Ungläubigen	290
erstes Erscheinen	16	Eigenverantwortlichkeit	108	Erster Drachenkrieg	11	Feshavat	231	Flug der Zehn	73, 79
Druidendolche	7	Ein Freund in Zeiten ...	118, 282	Erster Garten	6	Fessir	115	Flugechse	201
Dschalek	214	Einfluss	94	Erster Schlangenrat	85, 88	Fest der eingedr. Früchte	119	Flusswater	60, 148
Dscherman	115	der Kirchen	33	Erster Schleier	138	Fest der Freuden	135	Herkunft	6
Dualismus	147	Eingeweihte	87	Erstes Volk des Praios	10, 11	Fest des Schwerts	54	Flut	199
Swelltscher	19	Eingott	25	Erstgeborener Sumus	7	Feste	135, 323–325	Form des Erzes	130
Duba	137	Einhorn	91	Erynion Eternenwacht	87	Festum	36, 47, 59, 61, 63, 84, 87, 89, 94, 98, 102, 110, 138–139, 211, 213	Fraktionen	
Dün-Branacha-Dün	175–176	Entstehung	6	Erz	131, 192	Feuer	131, 192, 202	Al'Anfaner Boron-Kirche	80
Dün-Brennoch-Dün	177	Eins	36	Erzabt	89	Feuerbann	62	Aves-Kirche	117
Dunkelheit	74	Einsamer See	153	Erzdämonen	9	Feuerbestattung	30	Efferd-Kirche	61
Dunkelrot	202	Einsicht	90	Erzgeister, Trollzacker	182	Feuergeister, Nivesen	169	Firun-Kirche	98
Dunkle Wunder	290	Eis	94	Erzheilige, Praios	37	Feuergeister, Trollzacker	182	Hesinde-Kirche	87
Dünthark	175, 177	Eisbär	94	Erzkanzler d. Ronda-Kirche	47	Feuergiganten	7	Ingerimm-Kirche	128
Dünthyr	177	Eisbart	98	Erzpriester	34	Feuerkraut	124	Kor-Kirche	56
Dur Mortar ka drax	131, 134	Eisblau	94, 100	Erzpriester	34	Feuerleser	129	Phex-Kirche	111
Durian von der Heydt	89	Eisblumen	100	Erzpriester	34	Feuerlilie	45	Praios-Kirche	37–38
Durro-Dün	176	Eisegrein	97	Erzpriester	34	Feueropale	150	Rahja-Kirche	139
Dwergar	185, 186	Eiserne Schlange	90	Erzpriester	34	Feuerrot	124	Ronda-Kirche	48
Dythlind	67, 69	Eisgeister, Trollzacker	182	Erzpriester	34	Feuerschacht	31	Travia-Kirche	70
Dythlinds Wandeln ...	264	Eisige Stelen v. Trallop	94, 98	Erzpriester	34	Feuersegner	251–252	Tsa-Kirche	106
		Eiskristall	94	Erzpriester	34	Feuersinger	148	Fran-Horas	16, 17, 115, 145, 157
		heiliger	100, 101	Erzpriester	34	Feuertaupe	133, 286	Fraternitas Uthari	147
		Eisriesen	7	Erzpriester	34	Feuerturm von Vallusa	124, 127	Freidenker	148
		Eissturm	271	Erzpriester	34	Fey	229	Freigeister	87
		Eiszapfen	94	Erzpriester	34	Feyangola	158	Freiheit	103, 108
		Eiszinnen	7, 97	Erzpriester	34	Feylamia	296	Freiheitsbegriff	21
		Ekstase	135, 140	Erzpriester	34	Fiana Birkenhain	122	Freiheitskämpfer	106
		Ela XV.	23, 33	Erzpriester	34	Fianjai	170	Freude	135, 140
		Elbenhörner	6	Erzpriester	34	Fienjai	170	Freundliche Aufnahme	264, 282
		Elburum	84	Erzpriester	34	Fienlauki	169, 170, 172	Freundschaft	66
		Elem	17	Erzpriester	34	Fien-Nikkaa	169, 170–171, 172	Freundschaftslied	29
		Elementarfevel Pyrdacors	11	Erzpriester	34	Fiir-Uunla	182	Frevel	23–25, 254
		Elementargeister		Erzpriester	34	Filadwi	98	Mal	24
		Ferkinas	178, 179	Erzpriester	34	Finger Ingerimms	124, 127, 128, 131	Freydir	64
		Goblins	197	Erzpriester	34	Finsterbach	98	Frieden der Melodie	282
		Elementwandlung	287	Erzpriester	34	Finsterkamm	197	Friedensfreunde	106
		Elenvina	34, 38, 42, 52	Erzpriester	34	Finstermeer	165	Friedenskaiser-Yulag-Tempel	68, 69, 70
		Lichteit	36	Erzpriester	34	Finsterzwerge	133	Friedfertigkeit	66, 103
		Orakel	19	Erzpriester	34	Firnelfen, Bestattung	31	Friedhof der Seeschlangen	200
		Elfen	11, 227–229	Erzpriester	34	Firngirim	169, 170, 172	Fröhlicher Wanderer	115
		Bestattung	31	Erzpriester	34	Firun	8, 17, 32, 63, 94–100, 211, 214	Frostriesen	7
		Ehe	29	Erzpriester	34	Gigant	7	Fruchtbarkeit	119, 190, 204
		Erscheinen	15	Erzpriester	34	Nivesen	170	Frühling	105
		Elfenhammer	158	Erzpriester	34	Offenbarung	16	Frühlingsanfang	100
		Elida von Salza	58, 60	Erzpriester	34	Firun-Dienst	97	Frühlingsblumen	100
		Elon Carhelan	151	Erzpriester	34	Firungald aus Lowangen	94, 97	Frühlingsstrand	119, 122
		Elster	108	Erzpriester	34	Firun-Geweihte	95, 99–100	Frühlingstrand	185
		Eminenz	34	Erzpriester	34	Firunian	128	Frundengar	185
		Emmeran Trallop	61	Erzpriester	34	Firun-Kirche	96–98	Frunu	98, 185, 186–187
		Emsige	211	Erzpriester	34	Freiheitsbegriff	21	Priester	186–187
		Entdeckungen	115	Erzpriester	34	Liturgien	99–100, 271–272	Fuchs	108
		Entrückung	243–244	Erzpriester	34	Firun-Klinge	97	Fuchsbrösche	113
		Entlossenheit	45	Erzpriester	34	Firun-Einsicht	271	Füchsen	110
		Entstehung der Kreaturen	6	Erzpriester	34	Firuns Jagdgründe	96	Fuchsjagd	21
		Entweihung eines Tempels	23	Erzpriester	34			Fuldigor	6, 18, 152
		Entzug des Wissens	288	Erzpriester	34			Fünfte Lobpreisung ...	276
		Entzug v. Nandus' ...	269, 274, 284	Erzpriester	34			Fürbitten des Heiligen	
		Ephar	61, 230	Erzpriester	34			Therbün	276
		Era'Sumu	230	Erzpriester	34			Fürsorge	66
		Erdbeben	131	Erzpriester	34			Fürst-Erzgeweihte	23, 33
		Erdbestattung	30	Erzpriester	34			Fürst-Illuminierte	23, 33
				Erzpriester	34			Fürstin der Unterstadt	112

- Fürstlich Aranische Handels-Compagnie 114
Furt der Klagen 54
- G**
- G'Dzill 205
Gabetaj 26, 169, 170–171, 172
Gadang 54, 61, 112, 182, 183
Gandelrohr 79
Gang zur Flamme 127
Gans 67
Gänsefibel 71
Gänselocken 28, 29
Gänserriter 67, 68, 69, 70, 72
Gänsschlachtung, rituelle 21
Gänslein 68
Garadan Einauge 94, 97
Garafan 16, 34, 37, 38
Garafans gl. Schwingen 259
Gareth 20, 34, 36–37, 47, 55, 69, 83, 87, 89, 106, 108, 110–111, 115–116, 124, 128, 135, 139, 150
Gareth Pamphlet 19
Garhelt 118
Garrensand 73, 74, 76, 77
Garten, Erster 6
Gasavä 196, 197
Gashok 108
Gastfreundschaft 66, 71
Gastgeber d. Leidenschaft 137
Gebelaus 58, 60
Gebende 119, 203
Gebiet der Lava 278
Gebiet der Vier Unverzehten Siegel 150
Gebote
Al'Anfaner Boron-Kirche 81
Angrosch-Kirche 134
Aves-Kirche 118–119
Bannstrahler 41
Beni Fessiri 115
Draconiter 90
Effder-Kirche 62
Ferkina-Schamanen 181
Firun-Kirche 99
Fjarninger-Schamanen 87
Gjalsker Schamanen 178
Goblin-Schamaninnen 198
Gravesh-Priester 193
H'Ranga-Priester 206
Hesinde-Kirche 89
Ifirn-Kirche 102
Illumnestraner 146
Ingerimm-Kirche 129–130
Kor-Kirche 57
Mada Basari 114
Nanduriani 114
Nandus-Kirche 94
Nivesen-Schamanen 174
Peraine-Kirche 123
Phex-Kirche 113
Prais-Kirche 40
Puniner Boron-Kirche 77
Rahja-Kirche 140
Rikai-Priester 195
Rondra-Kirche 51
Säbeltänzer 141
Schwestern der Mada 90
Sonnenlegion 41
Stammeschaz 210
Swafnir-Kirche 66
Tairach-Priester 191–192
Travia-Kirche 71
Trollzacker-Schamanen 184
Tsa-Kirche 107
Ucuiaten 45
Waldmenschen 167
Zsahh-Priester 208
Geburt 103, 203
bei Goblins 27
Geburtshaus d. Rhys 124, 127, 128
Geburtssegen 20, 108, 252
Geduld 124, 130
Gefährte der Götter 43
Gefährte von Wind u. Wogen 59
Geflügelte Göttin 211
Geflügelte Sonne 16
Geflügelter Zerschmetterter 201
Gegengeister 182–183
Gegenleistung 113
Gegen-Lichtbote 17, 38
Geheimb. d. Schnitter 129, 147
Geheimer Inquisitionsrat 42
Geheimnisse enträtseln 114
Geheimwissen 94
Gehörnter 141
Gehorsam 40
Geifernder Schnitter 54
Geißler 41
Geist des Los 12
Geist, Körper und Seele 12–13
Geister 190
Ferkinas 179–180
Fjarninger 186
Goblins 197
Nivesen 170–171
Orks 190
Trollzacker 182–183
Geistmantel 288
Geisterscher 160, 166
Geisterspinne 165, 167
Geisterwelt, Orks 191
Geisterwelt, Trollzacker 183
Geistseele 13
Geläutert sei Erz ... 286
Gelb 84, 115
Gelb und Schwarz 211
Gelbe Klinge 9
Gelbe Sichel 197
Entstehung 9
Gelehrsamte Stube 88
Gelehrsamkeit 83
Geliebter der Göttin 137
Gemeinschaft 66, 131, 211
d. Freunde d. Aves 115, 118
der treuen Gefährten 264, 282, 284
des Lichts 36
Geoden 16
Bestattung 31
Gerasim 66
Gerbald I. 52
Gerber, Schutzpatronin 128
Gerechtigkeit, Hüter der 37
Gericht 34
Gernot von Halsingen 47, 49
Gernot von Mersingen 33, 77
Geron 16, 45, 46, 49, 153
Gerowin v. Hardenfels-Albenhus 36, 38
Gesandter der Götter 43
Gesang der Delphine 263, 285
Gesang der Wale 285
Geschichte 202
Geschichtsschreibung 83
Geschick 130
Geschicklichkeit 124
Geschwisterloser 154
Gesegneter Eid 24
Gesegneter Fang 263, 285
Geselle des Ingerimm 126
Gesetz 34
Gesichtsloser 153, 154
Gespensereinseln 165
Gestaltlose, Entstehung 8
Gestaltwandler, Entstehung 8
Geste der Lehre 89
Geteiltes Leid 264, 284
Gevri 65
Geweihte als Richter 22
Geweihte Objekte 257
Geweihte, Ansehen 22
Geweihte, Gericht 23, 33
Geweihter Boden 257
Gewitter 45
Gezeiten 58
Gharyakach 190
Gharut 148
Ghorio von Khunchom 54, 56
Ghurkuch 195
Gift der Erkenntnis 269, 287
Giganten 6, 7
aus redaktioneller Sicht 14
Gigantenklingen 9
Gigantenkriege 6–7, 11
Gilborn v. Punin 18, 34, 37, 41
Gilborns heilige Aura 259
Gilbornskraut 34
Gilde der Seeleute 58, 61
Gilevala 196, 197
Gilia von Kurkum siehe Thesia Gilia
Gilmon Quent 118
Gjalskerland 175
Gjalskerländer 175–178
Effder 60
Ehe 29
Götter 175–176
Ifirn 98
Naturglaube 26
Schamanen 177–178
Glantuban 187, 189, 196
Glasbläser, Schutzpatron 128
Gläserner Kelch v. Bethana 128
Glaubensbekenntnis 143
Gleichgeschlechtliche Paare 28
Gleichklang des Geistes 263, 272, 276, 280
Gleichmut 140
Gletscher 94
Glorana 185
Glück 108
Glückssegen 251
Glücksspinnen 164
Glückstag 108, 115
Glut 124
Glyndhaven 43
Glyndschan 211
Gnadenloser 54
Gnadenlosigkeit 57
Gnorakir 50
Goauan 170
Goblins 17, 195–198
Bestattung 31
Ehe 30
Großreich 17
Religion 27
Gold 34, 43, 149, 153, 202
Goldene Hand 290
Goldene Rondra v. Gareth 17
Goldene Rüstung 259
Goldener 202
Goldener Blick 278, 285, 286
Goldener Falke 37, 43
Goldener Gong von Gareth 37
Goldener Gott 154
Goldener Schnitt 91
Goldener Wald 8
Goldenes Buch 35
Goldenes Ei 19, 67, 69
Goldfelsen 17, 84, 144
Goldschmiede, Patron 128
Goldtopas 43
Golf von Pericum 15
Golgari 73, 74, 76, 80, 82
Golgari 16, 33, 73–75, 77–78
Gollaris Erscheinen 80
Gorfang 97, 101, 169, 170
Gorfangs Fluch 289
Gor. Wüste 19, 73, 76, 122, 203
Goswin Orezarson 61
Goswyn von Wetterau 38
Gott der Götter 290
Gott der Könige 34
Gott ohne Namen siehe Namenloser
Gottdrache 15, 16
Götter aus redakt. Sicht 13–14
Götter, vergessene 14
Götterboten im Spiel 310
Götterfürst 34, 79
Göttergericht 301
Götterkrieg 7–9
Göttertrutz 143, 144, 145, 146
Götterverehrung im Alltag 15
Gottesurteil 301
Gottkaiser 149
Göttliche Löwin / Leuin 45
Göttliche Verständigung 255
Göttlicher Jaguar 163
Göttliches Zeichen 255
Gottwal 16, 63
Grablegung 30
Grabsegen 30, 252
Granat 135
blutroter 83
Granatapfel 135
Grangor 58, 60, 108, 110
Pilgertempel 60
Grau 91, 108
Grauer 108
Graues Siegel 274
Graulung 59, 62, 110
Gravesh 27, 128, 187, 189, 192–194
Gravesh-Priester 187, 188
Liturgien 193–194, 286
Graveshs Hammer 192
Graveshs Kette 192
Graveure, Schutzpatronin 128
Grawosch 192
Greif 34
Greifen 149
Alveraniare 37
Entstehung 10
Greifenberg 34
Greifenfürst 44
Greifenfurt 34, 41, 190
Lichteit 36
Greifengarde 18
Greifengras 15
Greifenpass 43
Greifenreiter 40
Grenzenlosigkeit 103
Grickii 170
Grimma aus Normark 94, 97
Grispelz 169, 170, 172
Grispelz' Ackersegen 289
Grispelz' Fruchtbarkeit 289
Grobschmiede, Patron 128
Grolme 232
Gron'gu'mur 160, 165
Gror siehe Gur und Gror
Große Drachen 7, 14, 152
Entstehung 7
Große Flut von Havena 19
Große Mutter Sau 196, 197
Große Satul 161, 164
Große Seelenwaschung 276
Große Tabus 164–165, 167
Große Tapams 161, 163–164
Große Verändarin 201
Große Weberin 84
Große Weihe d. Heimst. 264–265
Große Wunder 244
Großer Baccanaq 165, 167
Großer Eidsegen 24, 255–256
Großer Fluss 60, 148
Großer Giftbann 276
Großer Kampf 6
Großer Orden 34
Großer Reisesegen 265, 282
Großer Schwarm 203
Großer Speisesegen 265
Großer Vater 131
Großer Weisesegen der Waffe 261–262, 283
Großes Eier-Essen 196
Großes Fass v. Vinsalt 128, 283
Großes Licht 229
Großes Tabu 289
Großinquisitor 38, 39, 42
Großkomtur 77
Großmeister 47
Großmeisterin 77
Großmut 51
Großreich der Goblins 17
Groszer Aventurischer Atlas 118
Grotte d. Mudran'Nur 182, 183
Grün 84, 91, 120, 194
Grüne Ebene 19, 67–69, 173, 197
Grüne Sonnenzeit 175
Gruß des Versunkenen 263
Grußformeln 34
Gryphonen 10
Gulagal 10, 19, 160, 165, 167
Guldener 153, 154
Guldenland 16, 36
Guldenländische Gottheiten 17
Gurvan Praiobur I. 18, 38
Gurvan Praiobur II. 18
Gurvanische Choräle 18
Guter Kampf 54, 56, 57
Gutes Gold 54, 56, 57
Gütige Mutter 67
Gütige 119
Gwen Petryl 7, 60, 200
Gwidühenna von Faldahan 23, 33, 38, 41
Gylda 10
Gyldara 230
Gyldhall 10
Gylduria 149
Gylvana von Belhanka 135, 139
- H**
- H'Chazz 205, 208
H'Na'Rho 200
H'Rabaa 15, 17, 18, 160, 165, 199
H'Ranga 27, 199–205
mindrerer 205
Priester 206–208
H'Rangor 16
H'Rezsem 199, 202
H'Rtsi 204
H'Skath 203
H'Ssum 205
H'Szint 16, 87, 148, 199, 201–202, 205–209
Liturgien 207, 286–287
Priester 207
H'Szints Haut 201
H'T'Ychrruh 209
Habizi 182
Hadjinim 148, 152, 222–223
Haeradi 175
Hagel 94
Hagen von Föhrenstieg 41
Hal von Gareth 19, 37, 149
Halbgott, erster 44
Halbgötter 15, 17, 32
aus redaktioneller Sicht 14
Haldana von Ilmenstein 87
Haldur-Horas 17, 157
Halenser 149
Halim ben Dervez 222
Halla-Dün 175, 176
Halle der Metamorphosen 86
Halle der Träume 75, 81
Halle des Schweigens 76
Halle des Todes 75
Hallen der Weisheit 83, 85, 86
Halsband der Thargunitoth 9
Hämatit 45
Hammer und Amboss 124
Hammer, Erfindung 125
Hammerhöhle 132
Hand Borons 79, 81
Handel 108, 115, 211
Händlersegen 274
Handschuh d. Peraine 119, 121
Handwerk 192
Handwerk, Schutzpatrone 128
Handwerkssegen 256
Handzeichen
Hesinde-Kirche 89
Nandus-Kirche 91
Prais-Kirche 37
Hängender Gletscher 94, 97, 98
Hangrahes 192
Harben 58, 59, 61
Häresie 33, 147
Häretiker 146–151
Bestrafung 42
Haricia von Ilmenstein 88
Harigastar 185, 186
Harika von Bethana 118
Harike Walsberger 98
Harmonie 135, 140, 146
Harmoniesegen 252–253
Harmonisten 139
Harordak 26, 189, 191
Harpyien 149
Harrguhlach 190, 191
Harrgyuhl 187
Härte 124, 131
Haselnuss 196
Hashnabiths Flehen 264, 282
Hass 153
Hauce von Radoleth 114

329

Joborner Liebeslicht 135, 138	Khablas Jugend 280	Knappe Golgaris 78	Kunst 83	Leuthanios 230
Joborner Verbrüderung 138	Khablas makelloser Leib 280	Knechte der Göttin 121	Kupfer 191	Lev'tan 142
Josmabith saba Marbod 75, 78	Khalid al-Ghunar 73, 74, 76	Kniefall 34	Kupfermond 195	Lev'tha 230
Juajok 26, 169, 170, 172	Kha-Priester 206, 207	Knoblauch 120	Kupferrot 191	Levitanim 11, 202, 209
Jungbrunnen 105	Kharttak 190	Knochenklippen 175, 176	Kuppeltempel, Beilunk 34, 36	Levschije 142
Junge Göttin 103	Khedio 147	Kobolde 103, 105, 106	Kurga 182	Levthan 15, 135, 138, 141–142, 155
Jünger des Guten Goldes 56	Khedionen 147	Koboldfreunde 106	Kurkum 53	Kirche 142
Jünger des Guten Kampfes 56	Khefu 74	Koboldwelten 103	Kurkum-Safran 45	Levthans Fesseln 280
Jünger des Raben 80	Khezzara 189, 190, 191, 194	Kochkunst 66	Kürschner, Schutzpatronin 128	Levthansband 135, 138
Jünger des Thyllos 148	Khômkrieg 79	Kodex der Tugenden 87	Kurungur 151	Levthans-Jünger 142
Jüngste Schlacht 12	Khoramgebirge 178	Kokanu 160	Kuslik 17, 34, 55, 83–86, 110	Lex Boronia 78
Jüngste 106, 230	Khorena Mondreios 61	Kollegium der Zwölfgötter 32	Bibliothek 87	Liaiella 58, 60, 74, 76
Jurga Tjalfsdottir 63, 65	Khorim Jenderen 145	Komtur 77	Kyrjaka 170, 171	Liber Enigmarum Nandi 92, 93
Jurga Trondsdottir 64	Khorr 231	König der Alveraniare 43		Licht 229
Jurgialied 63	Khunchom 54, 55, 89, 103, 104, 105, 106, 115, 116, 152	König der Götter 34		Licht des Herrn 259
Jurge Swafnirsgrehd 64	Khunchomer Kodex 56, 57	Konsekration 256		Licht des verb. Pfades 279, 286
Jurtengeister 169, 170	Urschrift 54, 56	Konstruktur des Weltenmechanismus 131		Lichtbote 17, 18
Just der Totengräber 75	Kind des Regenbogens 105	Kontinent der 12.000 Gottheiten 11		Lichtbringer 39
Justiziar 77	Kinder 119	Konvent der Geweihten der Zwölf 33		Bruder Lichtbringer 44
	Ehelichkeit 28	Konvokation 40		Lichteien 36, 39
K'Chr'Num 209	Kinderlachen 103	Konzil der Elemente 152		Lichtelfen 150, 151
Kabale 152	Kirbez al-Fenneq 115	Kor 8, 9, 15, 17, 32, 45, 49, 54–57, 101, 152		Lichterneck 41
Kailäkinen 169, 173	Kirche der Amazonen 45, 48, 53	Kor-Geweihte 56–57		Lichthüter 39
Kairan 177	Kirchen 24	Koriander 54		Lichtsucher 39
Kaiser 17	Macht und Einfluss 33	Kor-Kirche 55–56		Lichtträger 39
Kaiserliche Mechanikerschule 88	Ränge und Titel 33–34	Kornelkirsche 54		Lichtverehrer 39
Kakaobaum 135	weltlicher Einfluss 23, 33	Körper, Geist und Seele 12–13		Lichtvogel 20
Kälbchensegnen 272, 277, 289	Zusammenarbeit 32–33	Körperliche Leistung 102		Lichtwelt 229
Kalifat 73	Zusammenkünfte 32–33	Korspieß 57		Lidari 101
Kalwe 231	Kirchengericht 23	Kor-Tempel 55–56		Liebe 135
Kamaluk 231	Kirchenorden 34	Korund 54		Liebeslicht von Joborn 135, 138
Kamaluq 160, 162, 163–164, 231	Kirchenvorsteher 34	Kosch, Ingerimm 126		Lieboldde 135
Liturgien 288–289	Kirschbaum 103	Kosmogonika 6, 143, 145		Liegende Rahja 137
Kamaluqs Fluch 289	Kirschblütenregen 272	Kr'Mh Kr'Thiu 209		von Baburin 138
Kamaluqs unerbitl. Speer 289	Kku'LR 209	Kr'Thon'Chh 16, 56, 199, 202, 205, 206, 207, 208, 209		Lieska 170
Kammer der Gaben 76	Klee 211	Kr'Thon'Chh-Priester 207		Lieska-Leddu 169
Kammer der Prophezeiung 144	Kleidung	Kr'Thon'Chhs Zahn 202		Linde 67
Kammern von Saz'Nagorel 205	Achaz-Schamanen 210	Kraft 63, 124, 130, 131		Lindgard 119, 122
Kampf 45, 202	Al'Anfaner Boron-Gew. 81	Kräftigung d. Schwachen ... 277		Linkes Szepter 16, 17, 18, 19
Großer 6	Angrosch-Geweihte 134	Kraftlinien 150		Lisgram 185
Kampfplust 54	Aves-Geweihte 118	Krähenwacht 77		Liska 151, 169, 170, 172
Kampfbrauch 54, 190	Draconiter 90	Kraken 200		Liskas Auge 172
Kanon der Wandelbarkeit 87	Efferd-Geweihte 62	Krakenmolche 200		Liskas Fahrte 169, 172
Kantala 173	Ferkinia-Schamanen 180	Krakon 209		List 91, 108
Kapellen 23	Firun-Geweihte 99	Kräuterregen des Heiligen Nemekath 267		Listenreicher 108
Kara ben Yngerymm 118	Gjalsker Schamanen 178	Kreayenhorst 15		Listiger 108
Karappa 231	Goblin-Schamaninnen 198	Kreaturen, Entstehung 6		Lithosophen 149
Karenow 43	Golgariten 78	Kreide der Tsa 18, 103, 104, 105		Liturgiekenntnis 238, 240–242
Karfunkel 10, 76	Gravesh-Priester 193	Krieg 202		Liturgien 242–243, 248–290
Karkush 192	Hesinde-Geweihte 89	Krieg der Götter 7–9		Al'Anfaner Boron 81, 266–269
Karmaenergie 12, 237, 240–241	Ifrin-Geweihte 102	Kriegersschule der Kavaliere Rahjas 135, 141		Angrosch 134, 285–286
aus redaktioneller Sicht 14	Illumnestraner 146	Kriegsherr 77		Aves 119, 282–283
Regeneration 241	Ingerimm-Geweihte 129	Kriegszustand der Rondra-Kirche 47		Efferd 62, 262–264
Karmakorthäon 11, 12, 15	Kor-Geweihte 57	Kristall der elementaren Verwandlungen 83–84, 86		Firun 99–100, 271–272
Karmalqueste 240	Mada Basari 114	Kristallkavernen 185, 186		gegen Zauberei 249
Karmorrhagh 195	Nanduraten 114	Kristallpalast v. Bjaldorn 94, 96, 98		Gravesh 193–194, 286
Karneol, schwarzer 74	Nandus-Geweihte 93	Kristallstäbe 86		H'Ranga 206
Karnilia Gilian 112	Peraine-Geweihte 123	Krokus 45		H'Szint 207, 286–287
Karuukijo 173	Phex-Geweihte 113	Krone der Allweisen 84, 86		Hesinde 89, 269–271
Kasharraikach 194	Praios-Geweihte 39	Kröte 203		Himmelswölfe 289
Kasimiten 222	Puniner Boron-Gew. 76–77	Krs'Zzah 204		Ifrin 102–103, 284–285
Kaskjua 169, 171, 173–174	Rabegarde 82	Krsh'Tsh'Kt 199, 205		Ingerimm 130, 278–280
Katalinya Adranetz 80	Rahja-Geweihte 140	Krug d. Hl. Lindegard 119, 122		Kamaluq 288–289
Kathay Praiotin XI. 18	Rahja-Kavaliere 141	Kryptor 149		Kor 57, 283
Kauca 7	Rikai-Priester 195	Kubbach 211		kultspezifische 258–288
Kavaliere Rahjas 135, 141	Rondra-Geweihte 50	Kucanha 164		lernen 246–248
Kedio 119, 122	Sonnenlegionäre 41	Küfer, Schutzpatronin 128		Namenloser 156, 290
Keft 19, 25, 26	Swafnir-Geweihte 66	Kugel von Altaia 84, 86		Nandus 94, 283–284
Keft Schule 219	Tempelgarde 82	Kuh 179		Nivesen-Schamanen 174
Keke 164	Therbüniten 124	Kult der geflügelten Sonne 16		Peraine 123, 276–278
Kekkäale 169, 170, 172	Travia-Geweihte 71	Kult des Älteren der Äonen 19		Phex 113, 273–276
Kekkasavu 171	Tsa-Geweihte 107	Kult des V'Sar 81		Praios 40, 258–261
Kelch der Rahja 135, 138	Ucuiaten 44–45	Kulte, untergegangene 20		Puniner Boron 77, 266–269
Kelche, sieben magische 17	Waldmenschen 167	Kultspez. Liturgien 258–288		Rahja 140, 280–282
Kemi-Reich siehe Trahelien	Kleine Liturgie des Heiligen Nemekath 267	Kunga Suula 17		Rondra 51, 261–262
Kendrar 66	Kleine Liturgien 251–254	Kun-Kau-Peh 160, 164, 165, 167		Swafnir 66, 285
Kerbhold der Ketzer 8, 157	Kleine Segnung des Heimsteins 265			Tairach-Schamanen 192, 288
Kerbholds Stadt 8	Kleiner Giftbann 277			Travia 71–72, 264–266
Kerrishiter 230	Kleiner Orden 34			Tsa 107, 272–273
Keshal Rondra 54	Kleines Tabu 289			Übersicht 316–320
Kessel des Lebens 165	Klöster d. Illumnestraner 144–145			universelle 254–258
Kette der Zwölfgötter 143, 145	Klubukh 187, 189			verändern 248
Ketzer 146–151	Kluge Kaiser, Reichssiegel 128			Waldmenschen 168
Bestrafung 42	Knappe der Göttin 47			Zsahh 208, 287–288
KGIA 92, 129				Lks'Khn 202
Kha 199, 202, 206				Llabaduinn von Gareth 139
Khabla 25, 135, 138–139				Llanka 63
				Loch Harodröl 160, 202, 205

Lohn des Unverzagten 265, 277	Mantrashianer 144	Mirakel 241	Mythischer Spielstil 303	Nemekaths Bannfluch 267
Los 6, 7, 8, 11, 12, 20	Manufakturen 126, 129	Al'Anfaner Boron-Kirche 81	Mythrael 45, 49–50, 147	Nemekaths Geisterblick 267
aus redakt. Sicht 13–14	Marano 19, 144	Angrosch-Kirche 134	Mythraeliten 147	Nemekaths Zwiesprache 267
Loskinder 7, 14	Maraskan 18, 52, 151, 200	Aves-Kirche 119	Mythraelsfeld 56	Nepolemo ya Torese 47, 48–49
Losstern 179	Bestattung 31	Efferd-Kirche 62	Mythram von Pericum 47	Nereton 230
Lotos 84	Ehe 29	Firun-Kirche 99–100		Neristu 231
Lotosblüte 84	Glaube 25	Gravesh-Priester 193		Nest des Paradiesvogels 118
Lotoswein 74	Tsa 106	H'Szint-Priester 207		Neuanfang 78
Loulal 231	Marbiden 74, 75, 78, 79, 82, 83	Hesinde-Kirche 89	N'Churr 209	Neues Reich 17
Lowangen 66, 108, 112	Marbiho 83	Ifirn-Kirche 102–103	N'Churr'Ichay 209	Neu-Gareth 34
Lowanger Dualismus 147	Marbo 15, 74, 76, 82–83	Ingerimm-Kirche 130	Nachrichtenagentur Nanduria 114	Neugötter 148
Löwe 45	Marbo-Kirche 83	Kor-Kirche 57	Nacht 108, 204	Neun 54
Entstehung 6	Marbos Geisterblick 267	Namenloser 156	Nacht d. brenn. Himmels 127	Neun Masken d. Täuschung 111
Löwenauge 45	Marbos Geleit 267	Nandus-Kirche 94	Nachtalben 16	Neun Mawdliyat von Kest 221
Löwenburg 45	Marder 108	Nivesen-Schamanen 174	Nachtschatten 110	Neun Streiche in Einem 283
Löwenhelm 18, 45, 50	Mardugh Orkhan 192, 194	Peraine-Kirche 123	Bittersüßer 153	Neunaugensee 157
Löwenritter 47	Marhibo 148	Phex-Kirche 113–114	Nachtschwarze Herrin 160, 164, 165, 176	Neunfinger 189
Löwin Rondras 53	Marhyna 10–11, 151	Praios-Kirche 40	Nachtsteine 80	Neunundneunzig Gesetze 25, 26, 217–219
Löwin 45	Mariella Ninivea 105	Puniner Boron-Kirche 77	Naclador 84, 87, 152	
Duell mit einer 21	Markt und Spiele 112	Rahja-Kirche 140	Nacka Rächti 196, 197	Neuzeit 19–20
Lucardus von Kémet 75, 77	Marsch nach Gareth 19	Rondra-Kirche 51	Nadjescha von Gulnitz 36, 38	Niam von Bosparan 112
Luchs 45	Marschall der Greifen 34	Swafnir-Kirche 66	Nagrachs Wilde Jagd 97	Nidari 101
Ludufried von Rallerspfort 44	Marschallin des Bundes 48	Tairach-Schamanen 192	Nahema 19	Nidaria Schwanenflug 102
Luft 58, 201, 202	Märtyrersegen 253	Travia-Kirche 71–72	Nairak 231	Niederer Trigon 91
Luftgeister, Gjalskerländer 175	Maruchk 189	Tsa-Kirche 107–108	Name, Weihe- 33	Niejias 171, 173
Luftgeister, Goblins 197	Maruk-Methai 155	Waldmensen 168	Namenlose Erleuchtung 290	Niejaas 169
Luftgeister, Nivesen 169	Marus 205, 208	Zsahh-Priester 208	Namenlose Kälte 290	Nihman 17
Luftgeister, Trollzacker 182	Marwan al-Hendj 221	Mirakelprobe 242–246	Namenlose Raserei 290	Nikaureni 173
Lug und Trug 274	Mascha 67, 69	Mirham 82	Namenlose Sieche 157	Nimmerm. Wanderschaft 282
Lüge 153	Masken der Täuschung 111	Mirhiban saba al'Kashbah 139	Namenlose Sternenleere 9, 153, 155	Niobara v. Anchopal 91, 93, 152
Lumerian 38	Mäßigung 41, 71	Miron al Djagan'Kaji 145	Namenlose Tage 154–155	Nipakau 160, 162–163
Luminifer 39	Mastodon 185	Misanthropische Ruinen 15	Entstehung 9	Nirgendmeer 74, 76
Lust 135	Matriarchin 34	Mission, Praios-Geweihten 40	Namenlose Zeiten 9	Nivaleiken 171–174
Lutisana von Kullbach 45, 49	Matriarchin von Lorgolosch 134	Mitbeter 243	Namenloser 7–10, 11, 16, 17, 18, 19, 25, 153–158	Nivauesä 169
Lykanthropie 298	Matscha 151	Mithrida die Rote 9	Dunkle Wunder 290	Nivesen 98, 151, 168–174
Lyleicon di Phrygoros 92	Mauri 213	Mitleid 66	Entstehung 7–8	Ehe 29
	Mawdli 26, 219–222	Mitleidloser 54	Geweihte 158	Geisterglaube 26
M	Mawdliyat von Kest 221	Mittelgroßer Orden 34	Liturgien 290	Jahreszeitenrituale 172
Ma'ada 231	Mayyazi 182	Mittelreich, Ehe 29	Mythologie 155	Mada 151
Macht 153	Mechaffrit 182	Mittelreich, Praios-Kirche 36	Rückkehr 9–10, 11	Rituale 174
Macht der Kirchen 33	Meditation 241	Mochûla 175, 176, 177	Sturz 7–9	Schamanen 173–174
Mactaleänata 53	Medizinmänner 160, 166	Mogul ul Shuhân 179	Namenloser Zweifel 290	Nivilaukaju-Steine 169, 172
Mada 7, 84, 90, 91, 150–151	Meer 58, 200	Mohagoni 79	Namenloses Vergessen 290	Noiona von Selem 73, 74, 76
Mada Basari 108, 110, 112, 114	Meeresungeheuer 200	Mohaha 165, 167	Namensschwert 50, 51	Noionas Zuspuch 268
Mada der Mörder 151, 169, 170	Meilersgr. Spinnwirtel 128	Mokolash-Orks 187, 189	Nanduria (Agentur) 110, 114	Noioniten 73–76, 78, 79, 81
Madablüte 108	Meister der Brandung 59	Mokoscha 15, 211	Nanduria (Schrift) 91	Nonagon 149
Madaion Sphyrilis 88	Meister der Ernte 121	Mokoscha-Dienst 213	Nandurien 108	Noralec Praiowar I. 18
Madalena von Punin 135	Meister der Esse 126, 128	Mokoscha-Priesterinnen 213–214	Nandurien 108	Norbarden 210–212
Madamal 150	Meister des Bundes 47, 48–49	Mokoscha-Tempel 213	Nandurien 108	Aves 117, 214
Entstehung 7	Meister des Feuers 192	Molaschtu 182	Nandurio 92	Ehe 29
Finsterisse 9	Meister des Flusses 59	Molû-Parra-Dûn 175, 176	Nandus 7, 15, 32, 84, 90–94, 108, 214	Entstehung 16
Madaraestra 155	Meisterstück 128, 279	Mond, Ferkinas 178, 179	Nandus' Schriftkenntnis 274, 284	Geweihte 214
Madas Frevl 7, 11, 15, 150, 151	Melliador 49, 152	Mond, Phex-Geweihte 110	Nandusgefälliges Vademecum 92	Levthan 142
Madas Haare 150	Memento 145	Mondamulett 113	Nandusgefälliges Vademecum 92	Norburg 45, 83, 100, 102
Madas Schande 172	Menacor 152	Mondfinsternisse 9, 188, 191	Nandus-Geweihte 93–94	Norden 94
Maday'kha 151	Menacoren 88, 152	Mondkalender, orkscher 15	Nandus-Kirche 92–93	Nordlicht 100, 101
Madaya 151	Mendena 69	Mondschaten 110	Freiheitsbegriff 21	Nordmarken 18, 41, 126, 147
Madyaka 171	Mengbilla 17, 22, 34, 55, 79, 110, 157	Mondsilberhadjin 114	Liturgien 94, 283–284	Nordstern 100, 101, 176
Magie 83, 190, 201, 211	Menschen, Entstehung 10–11	Mondsilberschlüssel 108, 111	Nandus-Tempel 92	Norntal 97
Magiebann 34, 40	Menschenkenntnis 77, 81	Mondsilbersultana 114	Nanurda 228	Nostria 22, 138, 148
Magierkriege 19, 41, 90	Menschlicher Spielstil 303	Mondsilberwesir 114	Napewanha 165	Ehe 29
Magiermogule vom Gadang 16	Mentor 85	Mondsilberzunge 274, 282	Narai Tuschas 196, 197	Praios-Kirche 36
Magierphilosophie 151	Menzheim 139	Mondstaub 113	Narkramar, Entstehung 11	Nosulgor der Spender 152
Magische Kelche 17	Meribon 100, 138	Monstein 58, 91, 153	Nasir Malkid 122	Notmark 124, 128
Magister 85	Meridiana 122	Monument d. Zwölfgötter 145	Naturgeister 175, 176	Novadis 25–26
Magisterin d. Mag. 85, 86, 87, 89	Messfeiern 192	Morgendornstrauch 153	Gjalskerländer 190	Bestattung 31
Magnificus/-a 34	Methumis 41, 84, 91, 92, 126	Morgenröte 103, 105	Orks 190	Ehe 29
Mailam Rekdai 27, 30, 196, 197	Metropolit 34	Morion 54	Naturgewalten 190	Levthan 142
Makka 175, 176, 177	Mha'Qasha 148, 211	Mudran'Nur 182	Naturreligionen 26–27	Novize 33
Makka-Oug 177	Mhaharan Arkos Shah 141	Mumifizierung 30	Natûru-Gon 175	Nra'Czs 206
Makshapuram 231	Mhanadi 7, 61, 147	Mungo 108, 111	Nayrakis 12–13, 14, 92, 147, 237	Nuana-Lie 171, 173
Mal des Frevlers 24	Mhanadidelta 103	Murak-Horas 17, 157	Nayrakisfunken 12, 13	Nur Zhinaf 180
Maline 128	Mhanadische Sphinx 18	Muscheln, Entstehung 6	Nebachot 45, 56	Nur Zhulach 180
Malkid 122	Mhanadistan 178, 203	Mut 63, 66, 124, 131	Nebel 108, 201	Nuranshâr 178, 180–181
Malmar 8, 125	Ingerimm 126	Mutter 68	Nebelfest 108	Nurdra 228
Malmarzrom 132, 134	Peraine 122	Mutter der Immenmütter 213	Nebelmoor 9	Nurti 15, 18, 228
Malmer 200	Mirakel 229–231	Mutter der Weisheit 84	Neck 11, 60	
Mammuts 175, 185	Ingerimm 128	Mutter Olginwur 179	Neckerkraut 115	O
Mamrek 187, 189	Tsa 106	Mutter Sau 197	Neer 58, 60	Obaran der Gott 160, 165–166
Manaq 19, 165, 167	Myranor 229–231	Myrkeijuan 171	Neersand 58, 60	Obaran der Greif 34, 37, 43, 44
Männlichkeit 190	Mharbal al'Tosra 112	Mysob 9, 202	Neetha 19, 45, 48, 49, 52, 145, 149, 157	Meisterinformationen 166
Mannschaftsseggen 264, 285	Mherwed 19	Mysterium von Kha 8, 11, 14, 44, 143, 202	Nehmender 203	Obarans Bannstrahl 289
Mannwidder 142	Mikail von Bjaldorn 94, 97, 98	Mystiker, Efferd 61	Nemeka 16	Obarans Heroldsstab 43, 44
Mantel der Charyptoroth 9	Mikails Pfeile 94, 98	Mystiker, Praios 37–38	Nemekath 17, 79, 80	Obarans Sonnenreich 165–166
Mantel der Heiligen Mascha 67	Milde 66		Nemekathäer 17, 73, 147	Oberfelder 144
Mantikor 54	Mildtätigkeit 72			Oberster Häuptling 190
Mantra'Kim 15, 152	Milzenis 196			Oberster Regulator 82
Mantrash'Mor 44, 143, 144, 145–146	Mindere Vampire 297			Objekte, geweihte 257

Objektsegen	257	vom Heiligen Blute	20, 52	Perascha	182	Porträts der Mächtigen	84, 86	Raaukjo	29, 170	
Objektweihe	257	von der Goldenen Hand	20	Peraschia	182	Pottwal	63	Rabe	74	
Obsidian	7, 54, 202	zu Ehren der Heiligen		Perdan	158	Pprsss	15, 199, 202, 209	Rabe von Punin	75, 77	
Odelinde	128	Etilia <i>siehe</i> Etilianer		Pérec	149	Ppyrr	199, 202–203, 206	Rabenfeder	79, 80	
Odenius-Dreieck	91	zur Sanften Ruhe	73, 79, 80, 83	Peri III.	75	Ppyrr-Priester	207	Rabenfelsen	73, 79, 80	
Oderin du Metuant	82	zur Wahrung	45, 52–53	Perle	58	Practor	34	Rabengarde	79, 80, 82	
Odün	175, 176–177	Ordensmarschall	77	Perlmutttempel	58	Pragmatiker	61	Rabenklauen	20	
Offenbarung der Sonne	37, 43	Ordentlicher Inquisitionsrat	42	Perricum	18, 45, 50, 52, 58	Pragmatismus	119	Rabenkopf vom Stab		
Offensichtlichkeit	40, 45	Ordination	257–258	Persönlichkeiten		Praiodan von Weißfels	38, 41	des Vergessens	76	
Oger, Entstehung	7	Ordnung	34, 43	Al'Anfaner Boron-Kirche	80	Praiofold III.	19	Rabenmark	33, 77	
Ogeron	7	Ordnungen d. Praios-Kirche	36	Angrosch-Kirche	134	Praiokratie	18, 33	Rabenmund	67, 68, 72	
Ögnir	64	Ordo Luminis	36	Aves-Kirche	117	Praionor di Balligur	36, 38	Räblein	75	
Ohm Follker	118	Organa	131	Efferd-Kirche	61	Praios	7, 8, 10, 17, 18,	Rachawi	182	
Ohort	155	Orima	15, 228	Firun-Kirche	98		20, 32, 34–43	Rache	153	
Oijaniha	165, 167	Orkenhort	108	Hesinde-Kirche	87–88	Praios' erstes Volk	10, 11	Rächerinnen Lycosas	203	
Ojo-Shombri	231	Orkensturm	19	Ifirn-Kirche	102	Praios' Magiebann	259–260	Rad, Erfindung	125	
Oktade	230	Orkenwehr	45, 53	Illumnestraner	145	Praios' Mahnung	260	RadDja	231	
Oktogon	86	Orkkrieg, Zweiter	52	Ingerimm-Kirche	128	Praios' reinigende Flamme	34	Radscha Uschtamar	139	
Okwach	193	Orks	187–195	Kor-Kirche	55	Praiosauge	37	Ragath	34, 110, 124	
Olochtai-Orks	187, 189	Bestattung	31	Mokoscha-Kult	214	Praiosblume	34	Ragna	60	
Olport	58, 60, 63, 64,	Ehe	30	Namenlosen-Kult	157–158	Praiosdank	34	Ragnild	60	
	97, 100, 101, 102	Entstehung	11	Nandus-Kirche	92	Praios-Diamant	34	Rahastes	155	
Omegatherion	9, 11, 20, 33	Ingerimm	128	Nivesen-Schamanen	173	Praios-Dienst	37	Rahja	7, 17, 32, 135–141, 142	
Omethion	16, 151	Mondkalender	15	Orks	190, 192, 194, 195	Praios-Geweihte	38–40, 95	Rahja in Ketten	137	
Ondtrollar	185, 186	Religion	26–27	Peraine-Kirche	122–123	Praios-Kirche	36–38	Rahjabund	29	
Ongalo-Berge	178	Orte		Phex-Kirche	111	Freiheitsbegriff	21	Rahja-Dienst	137–138	
Onyx	84	Angrosch-Kirche	132	Praios-Kirche	38	Liturgien	40, 258–261	Rahja-Geweihte	139–140, 159	
Opal	103	Efferd-Kirche	60	Puniner Boron-Kirche	75	Schisma	19, 38	Rahja-Kavaliere	135, 137, 141	
Opfer	130	Ferkinas	180	Rahja-Kirche	139	Praioslob von Selem	18, 41	Rahja-Kirche	136–139	
Opferbereitschaft	211	Firun-Kirche	98	Rastullah-Kult	221–222	Praiosmin II.	17, 41	Freiheitsbegriff	21	
Orakel	90, 92	Gjarninger	186	Rondra-Kirche	48–49	Praiosmin V.	19	Liturgien	140, 280–282	
der Nacht	74	Gjalskerländer	176–177	Rur-und-Gror-Kirche	225	Praiosson Greiffas	36, 38	Rahjalina	138	
im Steineichenwald	194	Goblins	197	Swafnir-Kirche	64	Praios-Spiegel	42	Rahjalinas Kuss	280	
von Altaia	19, 84	Ingerimm-Kirche	127	Travia-Kirche	68–69	Praiostag, Predigt am	22	Rahjalinas Weinranke	280	
von Baltrāa	16, 34, 38	Nivesen	172–173	Tsa-Kirche	106	Praios-Tempel	36	Rahjani	136	
von Elenvina	19	Puniner Boron-Kirche	76	Waldmenschen	167	Praiosverfluchter Vampir	295	Rahjas Erquickung	281	
Orakelstein von Silas	88	Rur-und-Gror-Kirche	225	Pfau	115, 135	Praiovin von Orkenfeld	38	Rahjas Fest der Freude	281	
Orange	67	Trollzacker	183	Pfeil	94	Pralat	89	Rahjas Freiheit	272, 281, 282	
Oraprandya	231	Tsa-Kirche	105	Pfeil und Bogen	94	Präzeptor	89	Rahjas geheiligter Wein	281	
Orazal	115	Waldmenschen	164–165	Pfeile des Lichts	42	Predigt am Praiostag	22	Rahjas Göttergabe	137	
Orcus	149	Orungun	34, 37, 149	Pferde	135	Prem	63, 64	Rahjas heit. Gelassenheit	281	
Orden	34	Orvai Kurim	27, 196, 197	Entstehung	6	Priester	34	Rahjas Kelch	135, 138	
Al'Anfaner Boron-K.	81–82	Ouroboros	84, 90, 91	Pflanzen	119, 194	Priesterkaiser	18, 32, 33, 49	Rahjas Rauschsegen	281	
Angrosch-Zwerge	133–134	Ouvenmas	83	Entstehung	6	Priesterkaiser-Noralec-Sakrale	34	Rahjas Schleier	135, 138	
der armen Brüder	20	Ovale	54	Pflanzenkönige	6, 179	Primäre Segnungen	243	Rahjas Schoß	281	
der Basaltfaust		Owilmar von Gareth	34, 37	Pflege des Landes	121	Primordiale Mächte	14	Rahjas Sinnlichkeit	281	
<i>siehe</i> Basaltfaust				Pher Drodont	152	Prinzipisten	38	Rahja-Tempel	137	
der göttl. Kraft	18–20, 33, 42			Pheronos	98, 230	Prisma	103, 107, 150	Rahjaverfluchter Vampir	296	
der hl. Ardare	18, 45, 52			Phex	7, 8, 10, 17, 32, 90,	Probation	40	Rahsta	106	
der Heiligen Laguan	79				108–115, 131, 133,	Prophezeiung	146, 258	Raia	16, 230, 231	
der Hl. Noiona <i>siehe</i> Noioniten					151, 211, 214	im Spiel	314–316	Raidri Conchobair	45, 49, 118	
der Hohen Wächt	45, 52			Phexcaer	108, 112, 115, 156	Prüfung von Wissen ...	88	Raitjan Angmund	139	
der Rose	141			Phex-Dienst	110	Prüfungsfest	84, 86	Rajok	97, 101	
der Säbeltänzer	135, 141			Phexens		Punin	17, 42, 74–76, 78,	Rakshazanim	179	
der Schwarzen Raben	80						80–81, 83, 87, 103–105,	Ramal Derembar ben Dervez	222	
der Schwerter v. Gareth	45, 52						110, 139, 151	Ramazi	182	
der Sechs Flügel ...	152						Puniner Boron-Kult	17, 73, 74–79	Ranagh	187, 189
der Wächter	131						Purgation	260, 262, 270,	Ränge in den Kirchen	33
des Donners	52							279, 287, 288, 289	Rangild	29, 169, 170, 172
des Gehörnten Gottes	142									60
des Gold. Falken	42–43, 44–45									169, 170
des Hl. Badilak	67, 69, 70, 72									42
des Heiligen Famerlor	152									148, 179
des Hl. Golgari <i>siehe</i> Golgariten										148, 178, 179, 180, 182
des Heiligen Hüters										182
	19, 34, 38, 39, 42–43									8, 149
des Heiligen Travinian	69									7, 125, 148
des Heiligen Zorns	45, 52									15, 179
des Schwarzen Löwen	54, 56									178, 179, 180
des Schwarzen Raben	73, 82									54, 124, 151,
des Tempels zu Jergan	52									152, 178, 179
Firun-Kirche	98									
Hesinde-Kirche	89–90									
Ingerimm-Kirche	128									
Kor-Kirche	56									
Peraine-Kirche	124									
Phex-Kirche	114–115									
Praios-Kirche	40–43									
Puniner Boron-K.	77–79									
Rahja-Kirche	141									
Rastullah-Kult	222–223									
Rondra-Kirche	45, 51–54									
Rur-und-Gror-Kirche	225									
Travia-Kirche	72									
Ucuri-Kirche	43									
untergegangene	20									
vom Bannstrahl Praios'										
<i>siehe</i> Bannstrahler										
Paakauka	173									
Page der Göttin	47									
Pagol Gr. v. Gratenfels	36, 38									
Palakar	17, 74, 79, 127									
Palast Rahjas auf Deren	135									
Pallinais Licht	76									
Pammi Plotz	108, 112									
Panther, schwarzer	54									
Panzerhandschuh Kaiser										
Rauls	128									
Paradiese										
aus redaktioneller Sicht	14									
Paradiesvogel	115									
Paranja	16, 211, 231									
Pardona	15, 16, 31, 153,									
	155, 156, 158									
Parinor	119, 122									
Parinors Vermächtnis	277									
Pasqua Sfalía	106									
Pastori	87									
Patriarch	34									
Patriarch von Al'Anfa	23, 33, 80									
Pech und Schwefel	290									
Pechblende	153									
Pentagontempel	83, 87, 88									
Peradschaja	148									
Perainapfel	120									
Peraine-Kirche	8, 17, 32, 119–124, 211									
Phex-Kirche	114–115									
Praios-Kirche	40–43									
Puniner Boron-K.	77–79									
Rahja-Kirche	141									
Rastullah-Kult	222–223									
Rondra-Kirche	45, 51–54									
Rur-und-Gror-Kirche	225									
Travia-Kirche	72									
Ucuri-Kirche	43									
untergegangene	20									
vom Bannstrahl Praios'										
<i>siehe</i> Bannstrahler										
Perascha	182									
Peraschia	182									
Perdan	158									
Pérec	149									
Peri III.	75									
Perle	58									
Perlmutttempel	58									
Perricum	18, 45, 50, 52, 58									
Persönlichkeiten										
Al'Anfaner Boron-Kirche	80									
Angrosch-Kirche	134									
Aves-Kirche	117									
Efferd-Kirche	61									
Firun-Kirche	98									
Hesinde-Kirche	87–88									
Ifirn-Kirche	102									
Illumnestraner	145									
Ingerimm-Kirche	128									
Kor-Kirche	55									
Mokoscha-Kult	214									
Namenlosen-Kult	157–158									
Nandus-Kirche	92									
Nivesen-Schamanen	173									
Orks	190, 192, 194, 195									
Peraine-Kirche	122–123									
Phex-Kirche	111									
Praios-Kirche	38									
Puniner Boron-Kirche	75									
Rahja-Kirche	139									
Rastullah-Kult	221–222									
Rondra-Kirche	48–49									
Rur-und-Gror-Kirche	225									
Swafnir-Kirche	64									
Travia-Kirche	68–69									
Tsa-Kirche	106									
Waldmenschen	167									
Pfau	115, 135									

Ratte	108, 153	Rissa	29, 169, 170, 172	Ruf der Gefährten	264	Schlacht		Schwarzer Kurungur	151
Rattenkind	153, 154, 155	Risso	11, 231, 233	Ruf des Vampirs	293	am Gadang	156	Schwarzer Lotos	74
Rattenpilz	153	Riten, Ferkinas	180	Ruf in Borons Arme	268	am Szinto	73, 80	Schwarzer Mantikor	54
Rauch der Esse	124	Ritter der Göttin	47	Ruf zur Ruhe	268	auf dem Mythraelsfeld	41	Schwarzer Mohn	74
Rauch der Totenfeuer	172	Ritter des Immerwährenden		Ruhe	74	der drei Kaiser	20, 73	Schwarzer Panther	54
Räucherer, Schutzpatron	128	Kampfes	54, 56, 152	Ruhe der Toten	78	im Drachenspalt	18, 49	Schwarzer Prinz d. Chimären	54
Rauchquarz	153	Ritter Goglaris	78	Ruhmeshalle zu Arivor	49, 50	in den Wolken	20	Schwarzer Rhazzazor <i>siehe</i> Rhaz.	
Raues Land	8	Ritterlichkeit	51	Rumina von Bosparan	92	von Brig-Lo	32	Schwarzer Speer	54, 56
Raul	17, 49	Rituale		Runajasko	65	Schlachtfeld von Brig-Lo	45	Schwarzes Buch	17, 74, 76
Rauls Panzerhandschuh	128	Achaz-Schamanen	210	Runja	101	Schlaf	74	Urschrift	76
Rausch	135	Ferkina-Schamanen	181	Ruokol	173	Schlaf des Gesegneten	268, 283	Schweigen	74, 77, 81
Rauschhafter Kampf	141	Gjalskerländer	178	Rur-und-Gror-Glauben		Schlange	84, 201	Schweigender	75
Raxx'Mal	17	Goblin-Schamaninnen	198		18, 19, 25, 223–226	Schlangenbanner	86	Schweigender Kreis	75, 78
Razhashthar	56	Nivesen	174	Entstehung	16	Schlangensaal	86	Schweigsamer	74
Razorag	148	Tairach-Schamanen	192	Rüstung von Donnerbach	50	Schlangenstab	270, 287	Schwert	45
Recht der Kirchen	33	Tocamuyac	168			Schlangenstab des heiligen		Schwert der Schwerter	19, 23, 33, 47, 48, 50, 52
Rechtes Szepter	16, 17, 18, 19	Trollzacker-Schamanen	184	S		Argelion	84, 86	erstes	18
Rechtsprechung	34	Utulu-Schamanen	168	S'Zmi'Thr	209	Schleichende Fäulnis	290	Schwert d. Thalionmel	19, 45, 50
Rechtsschulen	219–222	Waldmenschen	167–168	Saat des Lebens	119, 122	Schleier Rahjas	135, 138	Schwertbruder/-schwester	47
Regatta der sieben Winde	60	Ritualhelfer	243	Saatfest	119, 121, 122	Schleier, Erster	138	Schwertbund	46
Regen	58, 200	Ritualkenntnis	239	Säbeltänzer	135, 137, 141	Schlinger	202	Schwerter	52
Regenbogen	103	Ritueller Zeichen der		Sacer Ordo Draconis <i>siehe</i> Draconiter	222	Schlitz	156	Schwertfaust	46
Regenbogen-Brillant	150	Praios-Kirche	37	Said ben Yali	222	Schlund 7, 15, 124–127, 131, 179		Schwertfest	45, 48
Regenbogenflagge	103	Ritus des Vergessens	80	Sajalana	103, 105	Schlüssel zu Swafnirs Eiland	64	Schwertlilie	45
Regenbogenornat	107	Riva	94, 172, 173	Saladan von Arivor	80	Schmiedefeuer	124	Schwertlöwin	53
Regeneration, Karmaenergie	241	Rohafan von Pailos	17, 156	Salamandersteine	151	Schmiedehandwerk	131	Schwertmeisterschaft	51
Regiardon de Mott	38	Rohal	18–19, 91, 92, 93, 151	Salbung der Hl. Noiona	268	Schmiedekunst	192	Schwertname	51
Register der Rondra gefälligen		Rohalszeit	18	Salix Kugres	112	Schnecken, Entstehung	6	Schwester	68
Recken	49	Rohezal	157	Saljeth	190	Schnee	94	Schwester Hesinde	87
Reich der Flüsterschatten	186	Rokjok	170	Salutaristen	48	Schneeflocke	94, 100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reichs-Concordat	19	Rommily	20, 66, 68, 69, 70, 71	Salz	84	Schneeglöckchen	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reichung des Amethyst	281	Rommilyser Tor zu Gareth	128	Salza	89, 124	Schneesturm	271	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reifriesen	7	Rondirai von Havena	52	Salzerhaven	124	Schneider, Schutzpatronin	128	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reinigungsfest	84, 86	Rondra	7, 8, 9, 10, 16, 17, 32, 45–54, 63, 131	Sammeln von Artefakten	89	Schneider, Schutzpatronin	128	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reise	115	Rondra	7, 8, 9, 10, 16, 17, 32, 45–54, 63, 131	Sammeln von Wissen	89	Schnitter	124, 129, 147	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reiseberichte	118–119	Rondra-Dienst	48	Sandfuchs	108	Scholaren	85	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reisegefährte	118	Rondragabund v. Riedemer	45, 49	Sankt Gilborns Bannfluch	260	Schoma	182	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reiselust	211	Rondrageweihte Amazone	53	Sankta Boronia <i>siehe</i> Boronia	67	Schöne Göttin	135	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reisesegen	265, 283	Rondra-Geweihte	50–51, 95	Saphir	67	Schönheit	135	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reißgram	102, 169, 170, 172	Rondra-Kirche	46–50	Satinav	7, 203	Schöpfergott	190	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reiten	115	Archivare	52	Satori	87	Schöpfung	11, 103	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rekonstr. v. Liturgien	247–248	Freiheitsbegriff	21	Sattel, Erfindung	116	aus redakt. Sicht	13–14	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Religion im Alltag	15	Liturgien	51, 261–262	Sattler, Schutzpatronin	128	Schoß der Eidechse	105	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Religionsausübung	22	Sennen	47	Satu	203, 230	Schreibfeder	84	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Religionswahl	21–22	Todeskulte	147	Satuaria	106, 203, 226	Schreine	23	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Relyta Nudred	75	Rondralieb	128	Satuul	160, 162–163	Schrift	90, 92, 202	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reshalia ai Djer Khalil	139	Rondrarium <i>siehe</i> Heiliges Rond.		Satuyara	231	Schriftrolle	84	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rethis	60	Rondras Hallen	46, 48, 49, 50	Satyare	231	Schrifttum ferner Lande	270, 287	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rethon	24, 25, 74	Rondras Herold	49	Säuberung von Übel	51	Schrumpfkopf	163	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rethonier	147	Rondras Hochzeit	262	Sch'Chl	209	Schukschum Turge	108	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rethonik	75	Rondras Scharfrichter	54	Schädelgott	230	Schule von Fasar	220	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Reto	52	Rondras Sturm	20	Schakal	108, 153	Schule von Keft	219–220	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rhazzazor	73, 149, 151	Rondras wunders. Rüstung	262	Schale der Wundersamen		Schule von Rashdul	220	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rhetorik	43	Rondras Zorn	52	Heilung	119, 122	Schule von Selem	220	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rhodenstein	45, 53	Rondra-Tempel	49	Schalljahr	97	Schule von Unau	220	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rhodensteiner	52–53	Rondra-Trümpel	49	Schamanen	26–27	Schüler der Eidechse	105	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rhushuk Geisterklaue	192	Rondra-Trümpel	49	Ferkinas	180–181	Schüler der Leidenschaft	137	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rhys der Schnitter	124, 128, 129	Rondra-Trümpel	49	Gjalskerländer	177–178	Schüler des Onychophagus	149	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Ribunga	149	Rondra-Trümpel	49	Nivesen	173–174	Schurachai	195	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Richter der neun Streiche	55, 56	Rondra-Trümpel	49	Stammesachaz	209–210	Schwan	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Richtspruch durch Geweihte	22	Rondra-Trümpel	49	Trollzacker	183–184	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Richtungen		Rondra-Trümpel	49	Waldmenschen	166–168	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Al'Anfaner Boron-Kirche	80	Rondra-Trümpel	49	Schamaninnen, Goblins	198	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Aves-Kirche	117	Rondra-Trümpel	49	Schaman. Traditionen	15, 26	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Efferd-Kirche	61	Rondra-Trümpel	49	Schamaschtu	209	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Firun-Kirche	98	Rondra-Trümpel	49	Scharlachrot	149	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Hesinde-Kirche	87	Rondra-Trümpel	49	Schatten Alverans	108	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Kor-Kirche	56	Rondra-Trümpel	49	Schatten	108	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Phex-Kirche	111	Rondra-Trümpel	49	Schattenlarve	275	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Praios-Kirche	37–38	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rondra-Kirche	48	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Travia-Kirche	70	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Tsa-Kirche	106	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rieinan	170	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Riesen	7, 10, 203	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Entstehung	6, 7	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Erste	14	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Riesengrab	15	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Riesenschildkröte	202	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Riesiger Orden	34	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rieslinge	8	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rijaaisa	29, 170	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rikai	27, 187, 189, 194–195	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rikai-Priester	187–188	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rika-Lie	173	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rinaya von Punin	88, 90	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Ring der Flammen	124, 127	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20
Rishal	50	Rondra-Trümpel	49	Schattenmoor	177	Schwän	100	Schwester u. Brüder d. Freude	20

Selem 73, 79, 122, 199, 201, 203
 Selem Schule 220
 Selindian Hal 75, 80
 Selma von Arimont 119, 122
 Seneb II. 16
 Sennen 47, 48
 Sense, Erfindung 125
 Sephira Eisenlieb 128, 134
 Sephirim Isyahadan zu L. 158
 Serpentin 84
 Sh'Rr'Rak 209
 Sha'ay Mada 90, 112, 150–151
 Shafir der Prächte 151
 Shai'aian 178, 179
 Shan'r'Trak 160, 164
 Shanatir Sheraanbil 222
 Sharitnar 15
 Sharkhush Morchai 192
 Shaya Lifgundsottir 69
 Shaz-Man-Yat 297
 Shebah al'Hamadah 151
 Shelaq 148
 Shelhezan 148
 Shihayazad 155, 157
 Shila al-Agrah 122
 Shimja 150
 Shingwa 231
 Shinkssir 17
 Shinthr 11, 202, 209
 Shinxir 230
 Shochzuli 182, 183–184
 Sholai'Rr'Rak 209
 Sholvor 148
 Shomata Nanderos 75
 Shr'Szint 201
 Sichere Wanderung ... 271, 284, 289
 Sicherer Weg durch ... 279, 286
 Sicht auf Madas Welt 260, 270, 284, 287
 Sieben Flammen 150
 Sieben magische Kelche 17
 Sieben Winde 147
 Siebengehörnte Dämonenkrone 9
 Siebenstreich 16, 17, 20, 46, 49, 50
 Sieg 54
 Siegel Borons 268
 Siegelbewahrer 47
 Siegschenkerin 45
 Sikaryan 6, 12–13, 147, 237
 Sikaryan-Gespür 293
 Sikaryan-Raub 291
 Silas 83, 84, 87, 88, 103, 104, 126
 Silber 108, 120
 Silberkatze 112
 Silberkrone 172
 Silberschwäne 100, 101
 Silem-Horas 17, 33, 37, 143, 145
 Silem-Horas-Edikt 16, 17–18, 32, 143, 145, 148
 Silham 115
 Silvanden Fae 172
 Simia 15, 103, 105, 124, 131, 133, 149, 150
 Simia-der-aus-dem-Licht-trat 150, 228
 Simias Kelch 279, 286
 Simias Stein 150
 Siminia 230
 Simyala 150
 Sindarra 87, 175–176
 Sippenhe 29
 Sippenfluch 289
 Sippenrolle 25
 Siras Sarosil 98
 Sklaven-Religion 165
 Skoth'Sloch 177
 Skr'Nt 205
 Skrechim 11, 209
 Skrechu von Maraskan 203
 Skuldar 185, 186
 Smaragd 45, 201
 Societas Vigilantis 20, 89
 Sog des Purpurnen 293
 Sohn des Mantikors 55
 Söhne des Horas 149
 Sokramor die Schwarze 9
 Sold 54
 Söldnerehre 57
 Sommersonnenwende 34
 Sonne 34
 Sonne, geflügelte 16
 Sonnengarde 40
 Sonnenkulte 147
 Sonnenlegion 18, 34, 36, 39, 40–41, 42, 49
 Entstehung 17
 Marschall 38, 39, 41
 Sonnenleser 147
 Sonnenmark 33
 Sonnenmarschall 41
 Sonnenoberst 41
 Sonnenritter 41
 Sonnenscheibe 34, 37
 Sonnenszepter 39
 Spätweihe 238
 Speisesegen 253
 Speisung der Armen 72
 Speisung d. Bedürft. 265, 277
 Speisung der hungernden ... 265
 Sphärenkugeln 39
 Sphingen 10, 149
 Sphinx von Mhanadistan 18
 Spielstil 303
 Spielzeuge 103
 Spinne 153
 Entstehung 6
 Spinnwirtel, Meilersgrunder 128
 Sprache 83
 Sprichende Symbole 270, 284
 Srf'Srf 199, 203
 Ssad'Huarr 16, 199, 203–204, 205, 206, 207–208, 209
 Ssad'Huarr-Priester 207–208
 Ssad'Navv 16, 199, 203–204, 206, 208, 209
 Ssad'Navv-Priester 206, 208
 Ssad'Navvs Zähne 203
 Ssatrim 205
 Ssd'L 201
 Ssrkhrsechim 201, 209
 Stab der Seelenerkenntnis 204
 Stab des Vergessens 20, 73, 74, 76, 80
 Stadt der Frevler 8
 Stadt der Toten 74, 76
 Stadt des Lichts 18, 34, 36, 37, 43
 Stadt des Schweigens 80, 82
 Stahlgrau 192
 Stammes-Achaz 205
 Standhaftigkeit 41, 131
 Stärke 202
 Staryun Lorian 36, 38, 150
 Stein der Mada 150
 Stein der Simia 150
 Stein der Wandlung 201, 202
 Stein der Weisen 10, 157
 Stein des Ingerimm 17, 124, 127
 Steineiche 45
 Steineichenwald 194, 197
 Steinkreise, nivesische 172–173
 Steinmetze, Schutzpatron 128
 Stellmacher, Schutzpatron 128
 Steppenrindbulle 190
 Stern von Elem 17
 Sternanis 108
 Sterne 83, 91
 Sterne funkeln immerfort 275, 283, 284, 285, 288
 Sternenglanz 275
 Sternleere 9
 Sternenregen 109
 Sternenschweif 111
 Sternenspur 275, 283, 284
 Sternentaub 276
 Sternschatten 108, 115
 Stier 122, 179–180
 Stierkulte 19
 Stille 83
 Stille Wanderer 117
 Storch 119
 Stordian 128
 Stover Storerbrandt 108
 Strategie 90
 Streben nach Erkenntnis 90
 Streben nach Weisheit 94
 Streifenmeister 108
 Strömungen
 Al'Anfaner Boron-Kirche 80
 Aves-Kirche 117
 Efferd-Kirche 61
 Firun-Kirche 98
 Hesinde-Kirche 87
 Ingerimm-Kirche 128
 Kor-Kirche 56
 Phex-Kirche 111
 Praios-Kirche 37–38
 Rondra-Kirche 48
 Travia-Kirche 70
 Tsa-Kirche 106
 Stufen der Verewigung 49
 Sturm 45, 58, 201
 Sturmherin 45
 Stute 135, 179–180
 Suche 115
 Süden 34
 Sulefsun 137
 Sultansechse 54
 Sulva 135, 138
 Sulvas Gnade 282, 283
 Sumpfe des Todes 9
 Sumpfechsen, Entstehung 8
 Sumu 6, 7, 8, 10, 11, 12, 20, 63, 147, 226–227, 230
 aus redakt. Sicht 13–14
 Sumu-Ritus 16
 Sumus Erstgeborener 7
 Sumus Kinder 7, 14
 Suukram 196, 197
 Suul Unvingul 196
 Suvingivala 196, 197
 Svaiilas 196, 197
 Svarthallir 186
 Svellscher Dualismus 19, 147
 Svellscher Städtebund 19
 Svetlana von Arivor 73
 Swafnild Thorfinnsdottir 157
 Swafnir 15, 16, 32, 58, 61, 63–66, 101
 Swafnir der Neiding 185
 Swafnir-Geweihte 65–66
 Swafnirhalm 66
 Swafnir-Kinder 63, 65
 Swafnir-Kirche 18, 64
 Liturgien 66, 285
 Swafnirs Eiland 63
 Swafnirs Fluke 264, 285
 Swafnirs Hallen 64
 Swafnirs Ruhelied 285
 Swafnirsormr 185
 Swafnirtag 63
 Swafnir-Tempel 64
 Swafskari 63, 65
 Swanifrej 64, 101
 Sybia von Zorgan 112, 114
 Sylvette 128
 Synkretismus 147
 Szepter 34
 Szepter der Charyb'Yzz 200
 Szepter d. Herrschaft 16–19
 T
 T'Eirra 195
 Taarjuk 169, 170
 Tabai ben Ishaq 222
 Tabu 164, 289
 Tabu von Gulagal 19
 Tafel der hl. Canyzeth 84, 86
 Tag der Abschwörung 131
 Tag der Erneuerung 103
 Tag der Heimkehr 67
 Tag der Helden 45, 48
 Tag der Ifirn 94, 100
 Tag der Jagd 94
 Tag der Rache 155
 Tag der Treue 67, 68
 Tag d. Waffenschmiede 124, 127
 Tag der Weißen Maid 102
 Tag des Aufbruchs 115, 131
 Tag des Blutes 182, 183
 Tag des Feuers 131
 Tag des Großen Schlafs 79
 Tag des Heiligen Gilborn 34
 Tag des Hirsches 94, 98
 Tag des Phex 108
 Tag des Schmucks 25
 Tag des Schwurs 45, 48
 Tag des Wassers 58, 60, 63
 Tag des Zorns 127
 Tage ohne Namen 153
 Tagesherrscher 9, 155
 Tairach 90, 109, 151, 187, 189, 190–192
 Liturgien 192, 288
 Tairach-Priester 27, 187
 Tairachs Fluch 288
 Tairachs Jenseits 26
 Tairachs Totenreich 188, 191
 Takaibragh 190, 191
 Take-Ca 165, 167
 Takehe 160, 164, 165, 167
 Takhairrach 189–190
 Taktik 90
 Tal der Kaiser 30
 Tal

Töpfer, Schutzpatron	128	Travinian	67, 69	Umrazim	192	Nandus-Kirche	94	Kor-Geweihte	57
Tordochai-Orks	187	Traviniens Segen ...	266	Unau	151	Nivesen-Schamanen	174	Nandus-Geweihte	93
Torstor Om	64	Treppe der Götter	201	Unauer Schule	220	Peraine-Kirche	123	Rondra-Geweihte	50
Torxes	70	Teue den Zwölfen	45	Unauffaltsamer	203	Phex-Kirche	113	Swafnir-Geweihte	66
Totendrache	151	Teue	63, 66, 71	Unaussprechliche	11	Praios-Kirche	40	Tsa-Geweihte	107
Totenfest	74, 75–76, 79	Tridekarion	157	Unausweichlicher	74	Puniner Boron-Kirche	77	Ucuriaten	44–45
Totengeister, Orks	190	Triumph	43	Unbarmherziger	54	Rahja-Kirche	140	Waffenbann	107
Toteninseln	160, 165, 166	Trolle	10, 179, 232	Unberechenbarer	58	Rikai-Priester	195	Waffenflüche	290
Totenmoor	9	Herkunft	7	Unbesiegbare Legion	121	Rondra-Kirche	51	Waffenschmiede, Patronin	128
Totenrabe	76	Mada	151	Unbesiegte	45	Säbeltänzer	141	Waffensegen, Ingerimm	127
Totenruhe	78	Trolleck	79	Unbeugsamkeit	40	Sonnenlegion	41	Wahjad	200, 209
Totensümpfe	76	Trollpforte	54, 73	Unendlichkeit	203	Stammesachaz	210	Wahre Seele	13
Tracht		Trollschamanismus	232	Ungründlicher	58, 74	Swafnir-Kirche	66	Wahrer der Glut	126
Achaz-Schamanen	210	Trollzacken	69	Ungeundheit	118	Tairach-Priester	191–192	Wahrer d. Ordnung 16, 36, 38, 39	
Al'Anfaner Boron-Gew.	81	Trollzacker	151, 181–184	Ungestüm	63	Travia-Kirche	71	Wahrer des Heiligen Blutes	150
Angrosch-Geweihte	134	Trollzeit	11	Universelle Liturgien	254–258	Trollzacker-Schamanen	184	Wahrhaftigkeit	34
Aves-Geweihte	118	Tromm	185	Unastiran	29	Tsa-Kirche	107	Wahrheit	40, 43, 45
Draconiter	90	Trontir von Alfz	23, 33	Unsteter Pilger	115	Ucuriaten	45	Wahrung der Ehre	51
Efferd-Geweihte	62	Trophäe erhalten	271, 285, 289	Unteilbarkeit der Zwölfe	45	Waldmensch	167	Wahrung der Geheimnisse	211
Ferkina-Schamanen	180	Tsa 8, 17, 32, 100, 103–108, 204		Unterpfand d. Hl. Rhys	279	Zsahh-Priester	208	Wahrung der Wacht	134
Firun-Geweihte	99	Gigantin	7	Unverstellter Blick	270, 284, 287, 288	Verbreitung des Glaubens	146	Wahrung des Erzes	129
Gjalsker Schamanen	178	Tsa-Dienst	105	Unwiderruflicher Pfeil	11	Verdammnis	24, 254	Wahrung des Feuers	129
Goblin-Schamaninnen	198	Tsa-Dualisten	106	Uonii	169, 170, 172	Verdorbenheit, seelische	24	Wahrung des Handwerks	129
Golgariten	78	Tsa-Geweihte	106–108, 159	Uoniju	172	Vereinheitliche Kräfte	151	Wahrung des Zusammenhalts	134
Gravesh-Priester	193	Tsa-Glas	107, 150	Uonuk	172	Verführung zum Frevel	24	Waidmännische Jagd	94, 97
Hesinde-Geweihte	89	Tsaiane Ulfhardt	112	Urischar	34, 37	Vergangenheit	202	Wajahd	15
Ifirn-Geweihte	102	Tsaischa	106	Urischars ordnender Blick	260–261, 284	Vergänglichkeit	203	Wajssuula	197
Illumnestraner	146	Tsa-Kirche	104–106	Urush	148	Vergessen	74	Walbirg von Löwenhaupt	102
Ingerimm-Geweihte	129	Freiheitsbegriff	21	Urzeit	6–7	Vergessenes Äon	11	Wald, Goldener	8
Kor-Geweihte	57	Liturgien	107, 272–273	Uspuschanna die Blutige	17	Verheißener	154	Waldefelefant	160, 164
Mada Basari	114	Tsantsa	163	Uthar	10–11, 74, 76, 147	Verian Fock	88	Walden	172
Nanduriaten	114	Tsas Ewige Jugend	272–273, 287	Uthariten	147	Verkürder von Dharasnon	149	Waldinseln	160
Nandus-Geweihte	93	Tsas Hl. Lebensgeschenk	273	Uthuria	11	Verkündung der hundert	20	Waldinsel-Utulus	165–166
Peraine-Geweihte	123	Tsas Kriede 18, 103–104, 105, 204		Utulus	31	Zungen	66	Waldmensch	160
Phex-Geweihte	113	Tsas Lebensschutz	273, 287	Utulus, Rituale	168	Verlässlichkeit	66	Bestattung	31, 163
Praios-Geweihte	39	Tsas Regenbogen	103	Uumegatan	196	Verlobtenraub	29	Ehe	29
Puniner Boron-Gew.	76–77	Tsas segensr. Neuanfang	273			Verlobung	28	Geisterglaube	26, 160–168
Rahja-Kavaliere	141	Tsas wunderb. Erneue	273, 287			Verrat	153	Rituale	167–168
Rikai-Priester	195	Tsas wunders. Fruchtb.	273, 287			Verschwiegenheit	45	Schamanen	166–168
Rondra-Geweihte	50	Tsatag	103			Versenkungsfest	84, 86	Waldschrate, Entstehung	8
Sonnenlegionäre	41	Tsaverfluchter Vampir	295			Versiegeltes Wissen	270, 284	Waldwacht	134
Swafnir-Geweihte	66	Tscha	106, 231			Versuchung	153	Waliburia	128
Tempelgarde	82	Tscharritu	182			Verteidigung der Schöpfung	146	Waliburias Wehr	279
Therbüniten	124	Tschemuwi	182			Verteidigung des Glaubens	51	Walkür	49
Travia-Geweihte	71	Tschomatachap	164			Vertragstreue	54	Wallfahrten	299–300
Tsa-Geweihte	107	Tschopukikuhas	165			Vertrauter		Walsach	60
Ucuriaten	44–45	Tulamiden, Aves	117			der Eidechse	105	Wälderwacht	172
Tractatus Septelementaricum	151	Tulamiden				der Flamme	279, 286	Walwut	63, 65
Tradition	66, 131	Efferd	60			des Felsens	279, 286	Wandel	83, 103, 201
Traditionalisten		Ehe	29			Vertreibung aus der Höhle	196	Wandeln in Hesindes ...	270–271
Ingerimm-Kirche	128, 129	Feqz	111			Vertreibung d. Dunkels	261, 270	Wandergesellen zu Ehren	
Praios-Kirche	38	Levthan	142			Verwundbarkeiten von		des Heiligen Thimorn	128
Rondra-Kirche	48	Praios	36			Vampiren	294–296	Wandergesellen	128
Trahelien	23, 33, 75, 79	Tulamische Gottheiten	17			Viburn Praiolan III.	17	Wanderschaft	115
Trallop	42, 52, 98, 108, 110	Turim Sohn des Xolgorim	157			Viburn von Hengisford	19	Wandlether Schale	128
Tränen der Efferdane	58, 60	Türkis	58, 108			Vielehe	28, 29	Wandlung	204
Tranksegen	253–254	Turm des Schweigens	26, 31			Vielgesichtiger	230	Wapiya	164
Traum	77, 81	Türu-Dün	175, 176			Vielleibige Bestie	9, 11, 98	Wärme	102
Traumdeutung	81	Tuundarar	171–173			Vielgestaltige	201	Warunk	55, 151
Träumende Madaya	151	Tuur-Mhakaq	148			Vinsalt	36, 43, 84, 91, 92, 112, 118, 149	Warunkei	77
Traumwächterin	83	Tuzakwurm	151			Vinshina	231	Waskir	97
Trauthildis	69	Twergentrutzer Schleifstein	128			Visar	16, 20, 147, 204	Wasser	58, 200, 202
Trauthold	68	Tzch'Krrs	201			Visaristen	20, 147	Wassergeister	
Trautmann von Rabenmund	68					Visionssuche	258	Gjalskerländer	175, 176
Travia	8, 10, 17, 32, 63, 66–72	Über die Wolken	118, 283			Visitor	39	Trollzacker	182
Traviabund	27–28, 265–266	Überlebenswille	190			Visra	16, 81, 204	Weber des Schicksals	115
Travia-Geweihte	70–72, 95	Überlieferung der Kha	202			Vogtvikar	110	Weber, Schutzpatronin	128
Traviakelch	28	Überschreiten d. Horizonts	118			Von Weg und Steg	118	Weg des Fuchses	276, 283
Travia-Kirche	68–70	Überzähliger	154, 169, 170			Vorzeit, historisch	15	Weg des wehrhaften Fuchses	146
Ehe	28	Ucui 15, 32, 34, 37, 42, 43, 149				Vragieswurzel	79, 81	Wege	94
Freiheitsbegriff	21	Entstehung	7			Vulkane	125, 131	Wehrheim	54
Liturgien	71–72, 264–266	Tempel	44					Lichtei	36
Traviemark	33, 67, 69, 70, 72	Ucurianer	10					Weiden	97
Travianacht	29	Ucuriaten	42, 43–45					Ehe	29
Travianer	72	Marschallin	38, 39					Ifirn	101
Travas Gänsekiel	67, 70, 72	Ucui-Kirche	43–45					Ingerimm	126
Travas Gebet		Ucuris Geleit	260						
der sicheren Zuflucht	266	Ucui-Tempel	44						
der verborgenen Halle	266	Udlor	117						
Travas Herberge	67	Ugdalf	32						
Travas Tafel	63	Uhdenberg	124						
Traviata von Rabenmund	68	Uigar Kai	192						
Travia-Tempel	69	Uled ash/Shebah	152						
Traviaverfluchter Vampir	295	Ullramnar	98						
Travielieb	68	Umbracor der Zerstörer	152						
Travina	16, 231	Umm Ghulshach	83						
Travingen	67, 68, 69	Umm Urwar-ul-gin	179						

336



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen! Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen. Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

WEGE DER GÖTTER

Welche Segen stehen einem Hesinde-Geweihten zur Verfügung? Wie treibt ein Diener Praios' einen Dämon aus? Woran erkenne ich die Ränge der Rondra-Kirche? Wie stehen Achaz zu ihren Göttern? Fürchten die Novadis den Namenlosen? Zu all diesen Fragen – und vielen anderen mehr – finden Sie die Antworten im vorliegenden Band.

Die kompakten Regeln beschreiben das Wirken von Mirakeln und Liturgien, Grundsätzliches zur Karmaenergie und ihrer Verwendung wie auch Spezialfälle wie das Wirken von Liturgien gegen magische Phänomene und die Auswirkungen gesteigerter Entrückung. Dazu kommen eine umfassende Auflistung der den aventurischen Götterdienern bekannten Liturgien in übersichtlicher Sortierung, kurze Regeln zu Vampiren und ihren Verwundbarkeiten, zu Werwölfen und zu den dunklen Wundern des Namenlosen.

Den zweiten Schwerpunkt des Bandes bilden die Hintergrundinformationen zu allen größeren Kirchen und Kulturen Aventuriens, in erster Linie der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft, aber auch zu den sogenannten Halbgöttern, zu den gefürchteten heiligen Wesen der Achaz, zur Rastullah-Verehrung der Novadis und vieles mehr. Auch den Glaubenssystemen der Waldmenschen, Nivesen oder Orks, also der animistischen Weltsicht und ihrer Vermittlung durch die Schamanen, sind längere Kapitel gewidmet.

Egal, ob Sie als Spieler einmal die Rolle eines Geweihten ausprobieren oder als Spielleiter Geheimnisse des Götterwirkens in Ihren Abenteuern verarbeiten wollen, ist *Wege der Götter* das unverzichtbare Nachschlagewerk für Sie!



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

WEGE DER GÖTTER
MIRAKEL & LITURGIEN

UMFASSENDE REGELN
UND HINTERGRUND-
BESCHREIBUNGEN ZU
DEN AVENTURISCHEN
GÖTTERN UND
IHREN DIENERN,
ZU KARMAENERGIE
UND WUNDERWIRKEN

ÜBERARBEITETE
4. EDITION



12023 PDF

ISBN 978-3-86889-506-3