

DIE GÖTTER DES SCHWARZEN AUGES

von

Hadmar Freiherr von Wieser, Ulrich Kiesow und Thomas Römer

Mit Beiträgen von

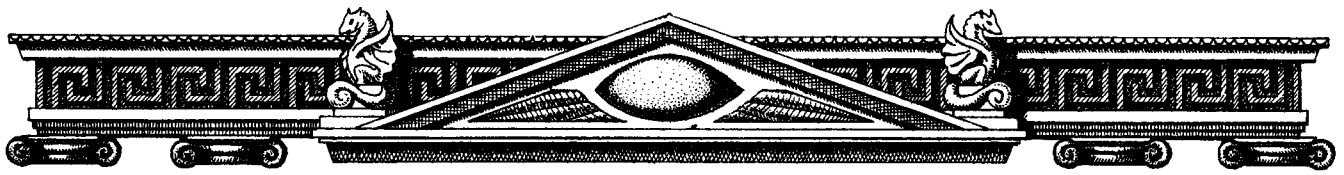
**Stefan Blanck, Niels Gaul, Ina Kramer,
Michelle Melchers, Daniel Richter,
Pamela Rumpel und Karl-Heinz Witzko**

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



INHALT

Vorwort	5
Teil I: Vom Werden der Welt	7
Teil II: Die Zwölfgötter und ihre Geweihten	29
Praios	31
Rondra	37
Efferd	43
Travia	46
Boron	48
Hesinde	53
Firun	58
Tsa	60
Phex	62
Peraïne	65
Ingerimm	67
Rahja	70
Teil III: Von Alveran und Dere	73
Alveran, die Fünfte Sphäre	74
Rastullah	80
Religion in Aventurien	83
Der Geweihte als Heldentyp	86
Anhänge	89
Talent-Startwerte für Geweihte (Tabellen)	91/92



Vorwort

Erklärung: Die Götter Aventuriens sind – nach Meinung der Autoren – keine wirklichen Götter. Also kann es in unseren Götterbeschreibungen keine wirklichen Parallelen zu wirklichen irdischen Göttern und Götzen geben. Sollten Sie, geehrter Leser, sich dennoch in ihrem religiösen Empfinden betroffen fühlen, raten wir Ihnen dringend, auf die weitere Lektüre dieser Texte zu verzichten und statt dessen erst einmal Ihr Humorverständnis zu überprüfen

Das vorliegende Buch stellt mit der Beschreibung des Weltalls und der Beantwortung der letzten Fragen der (aventurischen) Menschheit so etwas wie den alles tragenden Schlußstein im Gewölbe des Spieles DAS SCHWARZE AUGE dar. Traditionellerweise entwickelt sich die Kosmologie einer Welt nach und nach aus einzelnen Vorgaben und Entwürfen der Spielleiter, Autoren und Redakteure, ist also nicht von Anfang an in fester Form vorhanden. Dabei sollte – so müßte man annehmen – die Frage nach der Entstehung der Welt die erste sein, die gestellt und beantwortet wird. Aber – und darüber sollte sich jeder Meister und möglichst auch jeder Spieler im Klaren sein – viele Rollenspieler wollen diese Frage gar nicht stellen oder zumindest die Antwort nicht hören. Ebenso wie den 'Wissenschaftler', für den es eine **Letzte** Antwort geben muß, und für den ein besonders erfolgreiches Abenteuer eines ist, in dem sein Held der Antwort einen Schritt nähergekommen ist, gibtes den 'Romantiker', für den die reine Vorstellung einer **Letzten** Antwort identisch ist mit dem Zerreißen des Schleiers des Nicht-Wissens, der die ganze Faszination der Phantasie und insbesondere einer Fantasywelt ausmacht.

So muß jeder Meister stellvertretend für seine Spieler entscheiden, welche großen und endgültigen Fragen er in seiner Spielrunde stellen und beantworten will und darf. Dementsprechend steht es Ihnen, lieber Leser, völlig frei, welche der folgenden Texte Sie überhaupt verwenden wollen, welche Sie für unverrückbare Tatsachen halten wollen, und welche Sie als aventurischen Glauben oder Aberglauben abtun wollen.

Abgesehen von so grundsätzlichen Überlegungen wünschen wir Ihnen aber vor allem Lesevergnügen beim Herumstöbern in einer Fundgrube fantastischer Ideen.

Die Autoren

Das Buch von den Göttern und Geweihten besteht im Wesentlichen aus drei Abschnitten:

Teil I – Mythologie

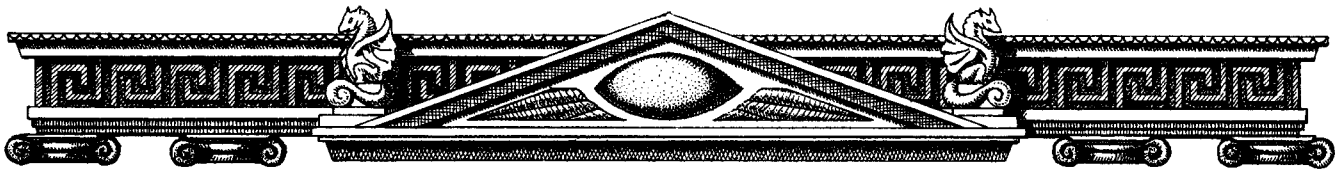
Der Meister kann nach unserer Überzeugung seiner Runde nur dann eine gute Unterhaltung bieten, der Spieler die dargestellten Abenteuer nur dann wirklich erleben, wenn er bei der Lektüre der Abenteuer- und Regeltexte nicht nur mühselig pauken mußte, sondern seinen Spaß gehabt hat. Ein Regeltext soll nicht nur informieren, sondern, um Meister und Spieler das Leben zu erleichtern, auch wohltuende Lesefreude verbreiten. Das ist der Plan, der hinter fast allen Publikationen des Schwarzen Auges steckt, insbesondere aber jenen, die die fantastischen Aspekte Aventuriens behandeln – und die Götter und die Entstehung und Ordnung der ganzen Welt gehört naturgemäß zu den Bereichen, die die Phantasie am meisten ansprechen. Selbst wenn Ihnen die Magie Aventuriens zum Alltag geworden ist – hier finden Sie neue Mythen und Geheimnisse, an denen sich Ihre Phantasie entzünden kann.

Teil II – Götter, Geweihte und Gläubige

Auch wenn Sie gar keinen Geweihten spielen wollen (oder in Ihrer Runde ein solcher Heldentyp nicht vorkommt), möchten wir Ihnen das Studium dieses Abschnittes sehr ans Herz legen, denn er beschreibt auch einen Teil des aventurischen Alltagslebens. Je konkreter ein Meister die Hintergrundwelt für seine Abenteuer vor Augen hat, desto besser kann er sie im Spiel vermitteln. Götter und Geweihte stellen im aventurischen Leben einen wichtigen Faktor dar. Letztere können in Gestalt von freundlichen oder feindseligen Meisterpersonen den Helden überall entgegentreten, und erst wenn Sie als Meister wissen, wie sich ein Hochgeweihter des Praios gebärdet, wie er denkt und fühlt, können Sie ihm einen überzeugenden Auftritt verschaffen, den Ihre Spielrunde zu schätzen weiß. Aber auch so unscheinbare Gestalten wie ein perainegläubiger Bauer auf Pilgerfahrt zum Tempel im nahegelegenen Marktflecken können dem Spiel jene merkwürdige 'fantastische' Echtheit verleihen, um die sich jeder ernsthafte Rollenspiel-Meister bemüht.

Teil III – Von Alveran und Dere

Alveran, der Himmel über Aventurien, seine überderischen Bewohner und ihre Widersacher, Geweihte, Religionen, Leben und Tod, Jenseits und Verdammnis – die offizielle Kosmologie für DAS SCHWARZE AUGE.



Teil I: Vom Werden der Welt

Die Mythologie des Schwarzen Auges

Wie soll der Sterbliche das Ewige begreifen, wie der endliche Geist das Unendliche verstehen? Und doch stellen alle kulturschaffenden Wesen die letzten Fragen nach dem Werden, Sein und Sinn der Welt.

So ist das Problem weniger, daß wir keine Antwort erhalten, sondern, daß wir so viele Antworten kennen: die Offenbarungen der Propheten und Heiligen aller Kulte, die Weissagungen uralter Drachen, Elfen und Zwerge, die Weisträume und Gedanken der Klügsten und Weisesten, die Enthüllungen des Schwarzen Auges und anderer Methoden modernster Forschung ...

Vielleicht aber ist jede dieser Antworten, so widersprüchlich sie scheinen, wahr, oder ein Teil der Wahrheit – denn die Ausdehnung der Welt im Raum wie in der Zeit ist unbegreiflich: Den Göttern sind etliche Existenzebenen untertan, und sie haben Zeitalter und Äonen zu ihrer Verfügung, um ihre Wünsche und Pläne zu verwirklichen. Aber nicht einmal die Götter wissen alles über die Welt. Die Prophetin Illumnestra, der wir die Kosmogonika, unser heutiges Weltbild, verdanken, hat einmal gesagt, nur der Ewige Los könne die ewige Welt begreifen.

Wie gerne besäßen die Weisen Aventuriens das Erste Schwarze Auge – ein urzeitliches Artefakt aus dem Hort des Goldenen Drachen Pyrdakor, für dessen Blick weder Raum noch Zeit ein Hindernis war. Leider wurde es in einem der Kriege zwischen Drachen und Riesen von den Trollen geraubt und ging im ewigen Eis des Yetilandes verloren. So müssen die Menschen sich auf die Berichte eines Wesens verlassen, das fast von Anfang an dabei war: des Alten Drachen Fuldigor. Dank Rohal dem Weisen, der einst die Sterndeuterin Niobara entsandte, dem Drachen sieben Fragen über die Welt zu stellen, besitzen wir heute einige entscheidende Antworten. Rohal meinte dazu: "Wahrheit währt, bewährt sich, wird bewahrt."

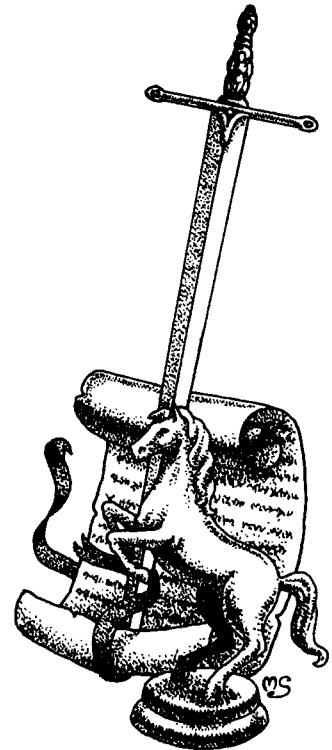
Die Schöpfung Los und Sumu

Aus dem "*Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*", 312 v. H. vom Kollegium der Zwölfgötter verfertigt, seither Schulbuch des Neuen Reiches; Kaiser-Hal-Ausgabe, 1 Hal:

"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:

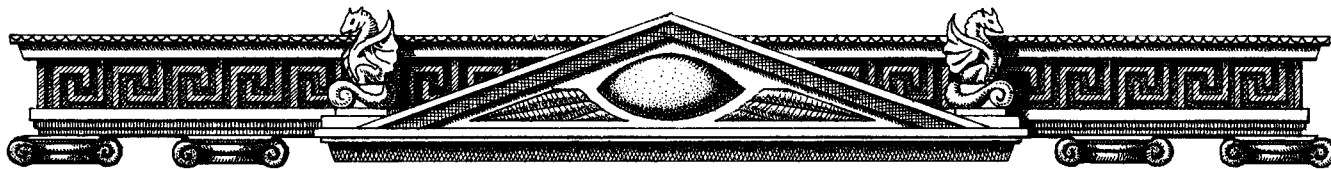
LOS, der Allgott, streifte durch die Unendlichkeit, als er Sumu erblickte. Sumu, die Urriesin, war aus sich selbst entstanden und ruhte. Ihr Anblick erzürnte LOS über alle Maßen, denn neben LOS sollte in der Ewigkeit nichts sein. Also beschloß LOS, Sumu zu töten; Sumu aber setzte sich zur Wehr. Es gelang 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."



Sumu: vermutlich altgöldenländisch:
"Land, das sich aus dem Wasser hebt"

Los' Kinder – die Zwölfgötter
Sumus Kinder – die Giganten



Aventurien wird oft als der Leib Sumus identifiziert. Der Gebildete erkennt hier durchaus einen Widerspruch: Das Gildenland (das von seinen Bewohnern in ähnlicher Überschätzung Thaesumu genannt wird) ist allen Beschreibungen zufolge ebenso ein Kontinent wie Aventurien. Wäre Aventurien mit Sumus Leib identisch, wie könnte man dann das Gildenland erklären? Viel eher muß man also SUMU als die Personifikation der ganzen Stofflichkeit Deres sehen.

Welche besondere (philosophische) Beziehung sich in den Begriffen der Geisteskraft Nayrakis und der Lebenskraft Sikaryan verbirgt, überlassen wir dem Forschungsdrang unserer Leser.

“Sphaerologia – Die Offenbarung des Nayrakis”, vermutlich von Rohal dem Weisen, ca. 400 v. H. (in einer vereinfachten Überarbeitung für jene Leser, die sich nicht Arkanophysik befassen):

“Wie kam es zum Kataklysmus, der ebenso Vereinigung wie Urkampf zwischen Allgott und Urriesin war? Der Ewige LOS sah sich von SUMUS Wirklichkeit angezogen. Denn SUMU ist alles, was wirklich ist, und LOS ist alles, was möglich ist. Das Mögliche kann die Wirklichkeit nicht ertragen und muß sie verändern – und das Wirkliche fürchtet die Möglichkeit, die immer drängt, eine neue Wirklichkeit zu schaffen.

Die Umklammerung von LOS und SUMU hat niemals geendet. Denn sie sind eins und all geworden: Himmel und Erde, die nur durch das Miteinander existieren. Von SUMU kommen die elementaren Gewalten wie das Urfeuer, das Welteis und die Muttererde, aber auch die Urkraft des Lebens, von LOS alles, was überirdisch ist, wie die Sonne, das Weltengesetz, das Heldentum, die Magie und der schöpferische Geist.

Im Kataklysmus haben beide verloren, was ihr Wesen ausmachte: SUMU verlor ihre Wirklichkeit, denn ihr Wirken geht dem Ende zu, das Sikaryan, ihre Lebenskraft, verhaucht mit jedem Wesen, das geboren wird. Aber auch LOS verlor; er verlor seine Möglichkeit, denn er erschrak über sein Tun und beobachtet nur noch in Ewigkeit. Als LOS SUMU umklammerte, wurde er zu den Sphären, und das Nayrakis, sein schaffender Geist, ergoß sich, gebunden in Reue, allgegenwärtig in den Limbus zwischen den Sphären.”

Vom Anbeginn der Zeit

Aus der Bibliothek des Hesindetempels von Kuslik: Abschrift des ersten Kapitels von *“Naranda Ulthagi – Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit”*, Rohals-Zeit, Transkription ins moderne Garethi; fast einziger erhaltener Hinweis auf das sagenumwobene verschollene Buch der Zeitmagie:

“In der Ersten Sphäre, die Ordnung und Stillstand heißt, ist der Lauf der Welt festgeschrieben. Dort am Urgrund der Welt fahrend steht, einem eis’gen Berge gleich, das Schiff der Zeit. Seine Segel, die es vorantreiben, sind die Träume und Wünsche der Menschheit, an seinen Riemen sitzen Zwang und Not, Pflicht und Mühe. Sein Bugspriet, der in die Zukunft weist, heißt Hoffnung, seine Decksplanken heißen Gegenwart, und an seinem Ruder stehen Klugheit und Weisheit, die die Vergangenheit kennen. Kein Mensch, kein Tier, kein Gott setzte je einen Fuß auf das Schiff, nur die Seelen der Träumenden umschwirren es wie Sturmvoegel und Blaumöven. Der Kapitän des Schiffes aber, darangekettet mit Fesseln, die aus dem Urstoff der Ersten Sphäre selbst sind, ist der dreizehngehörnte Satinav. Einst war der Unheimliche ein mächtiger Halbgott und Zauberer, dem kein Geheimnis der Welt fremd war. Doch in seinem Hochmut wagte er, was selbst den Göttern verboten ist, und schwang sich auf das Deck des Schiffes der Zeit, das Steuer zu ergreifen.

Der Ewige LOS, dessen Auge alles sieht, doch dessen Hand niemals sich rührt, sprach ein einziges Wort, und das Wort war: “Frevle!” Fortan war Satinav an das Schiff der Zeit gebunden, das zu gewinnen er gehofft hatte. Seine Ketten lassen nicht zu, daß er das Steuer berührt, aber auch nicht, daß er den Blick vom fernen Horizont nimmt. Unsterblich ist er, denn wie sollte seine Zeit kommen, und niemals ruhen darf er, denn wann fände er die Zeit dazu?

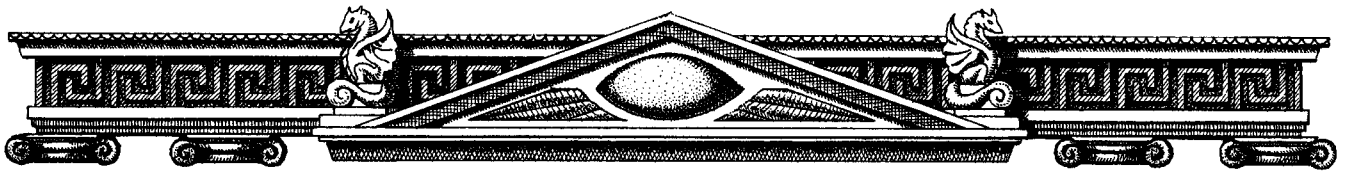
Nur eine Linderung gewährte der Ewige LOS dem Frevler: zu verstehen, was er getan, und zu verhindern, daß es ein anderer wieder tut. So führt Satinav das Logbuch auf dem Schiff der Zeit, in dem das Streben der ganzen Welt auf weißen und schwarzen Seiten niedergeschrieben ist. Und zwei Helfer gewährte der Ewige LOS dem Frevler: Ymra und Fatas, seine zwei Töchter. Aus dem Stoff, aus dem auch die Segel des Schiffes sind, nämlich aus den Träumen und Wünschen, formen sie die Seiten des Schicksalsbuches. Ymra bildet aus den Erinnerungen der Menschen die Vergangenheit, und jede Nacht vollendet sie eine schwarze Seite. Fatas formt aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft, und jeden Tag vollendet sie eine weiße Seite.

Auf ewig liest Satinav vom Streben der Welt. Wenn der Unheimliche eine weiße Seite blättert, dann wird es Tag, wenn er eine schwarze blättert, dann wird es Nacht. Sein immer müdes, immer waches Auge sucht nach einem Frevle, zu verhindern, was ihm, Satinav, wiederfuhr.

Und darum kennt Satinav alleine die Träume und Wünsche der Menschen, denn die Götter, zu denen wir beten, betreten das Schiff der Zeit ebensowenig wie wir. Der Unheimliche aber hat keine Zeit zu hören, den er ist der Wächter der Zeit.”

In Aventuriens Astronomie ist Satinav ein mäßig heller, aber besonders großer Stern, der höchstens noch von Benbukkula aus im Osten aufgehend gesehen werden kann, und der nur 77 Tage für einen Lauf um Dere benötigt. Ymra und Fatas werden durch zwei kaum sichtbare Sternchen bei ihm repräsentiert.

(Siehe auch ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 58)



Die Kreaturen

“Geheimnisse des Lebens”, Anatomische Akademie Vinsalt, König-Khadan-Ausgabe, 771 n.BF.: “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.

Daß die Prinzipien Leben und Magie Dinge in einen höheren Zustand versetzen, verrät einem das natürliche Volksempfinden ebenso wie die theoretische Magie, die etliche mächtige Zauber kennt, die vor Lebendem, Magischem und insbesondere Denkendem Halt machen müssen.

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.

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. Aber schon die Blumen, später von der Lieblichen Tsä erschaffen, sind sterblich wie wir – für die das Leben nur mehr eine Leihgabe ist.

So ist auch bei allen Lebewesen die Lebenskraft im jenem von ihnen am stärksten, das als erstes entstand: Die Tierkönige und Baumkönige sind alle unsterblich. Zwar leben diese Wesen inmitten der ihnen, 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 wie der Adlerkönig, der Hirschkönig und der Katzenkönig sind prächtig anzuschauen mit goldenem Hauptgefieder, Geweih oder Mähnhhaar, und Zierde und Ebenmaß ihrer Art.

Kurz: Mit Recht sucht der Mensch nach der Unsterblichkeit, die andernorts so großzügig verschenkt wurde, und es mag ihm wohl eines Tages gelingen, dieses letzte Geheimnis des Lebens zu lösen.”

Ist dies der Ursprung von Wesen wie dem Flußkönig?

Unsterbliche Wesen: Der Alte Drache Fuldigor soll auf seinem Rücken eine tausendjährige Eiche tragen; was wohl so zu verstehen ist, daß er unter einer solchen Eiche schläft, denn für diesen Drachen sind hundert Jahre wie ein Tag.

Vor allem die Elfen sollen die Tierkönige mit Elbenhörnern herbeirufen können, deren Klang für ein Wesen beliebig weit hörbar ist.

“Codex Dimensionis”, unbekannter Herkunft, Exemplar des Arcanen Institutes Punin:

“Feen sind Wesenheiten, die bei der Entstehung der Sphären umschlossen, jedoch nicht völlig eingeschlossen wurden. In ihrer Fremdartigkeit mit den Dämonen vergleichbar, sind sie – im Gegensatz zu diesen – am Weiterbestehen der Schöpfung und der Sphärenordnung interessiert, die ihre eigenen Welten ermöglicht. Die Tatsache, daß sie in einem eigenen Kontinuum – meist Elfenzeit genannt – existieren, zeigt, daß sie älter als die Fesselung Satinavs sind.”

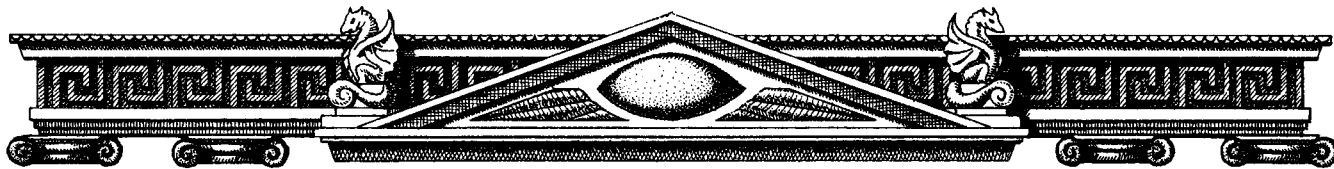
Die Urzeit: Die Gigantenkriege

Der folgende Mythos entstammt der heiligen Originalfassung des Buches *“Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten”,* in dem die Hesindegeweihten vieler Jahrhunderte zahllose Einzelsagen zueinander in Beziehung gesetzt haben. Ähnliche Berichte finden sich auch in den Überlieferungen der anderen Kirchen und in den klassischen Sagensammlungen, doch werden dort meist entscheidende Zusammenhänge verschwiegen oder übersehen.

Götter und Giganten

“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.

Als die Giganten ihren Blick über die neuentstandenen 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



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 und Riesen standen. Wenn es stimmt, daß der Namenlose Gott aus LOS allererstem haßerfüllten Blutstropfen entstand, dann hat er sich wohl nicht an der Verteidigung beteiligt – wie ja auch bei den Angreifern einige fernblieben.

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

Die Trolle werden als erste sterbliche Rasse erwähnt. Heute existieren höchstens noch tausend ihrer Art in Aventurien.

Ingerimm, dieser Sage zufolge ein Bruder Raschtuls, läßt heute noch den Schlund – Raschtuls verwundbarste Stelle – als sein Heiligtum bewachen.

Schwestern, wir wollen uns unseren Anteil an Schöpfung und Herrschaft erstreiten!" Und sie rotteten sich zusammen und zogen gegen die Gefilde von Alveran.

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 Elementes, 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 Pyrdakor, in einem Zwiste 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.

Die Giganten schleuderten Berge und Feuerbrände gegen die Himmelsfestung Alveran. Die Gigantin Kauca 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.

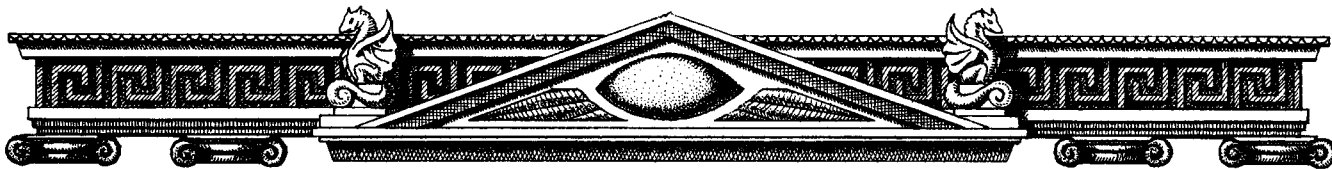
Dann aber schlugen die Götter zurück. Hesinde wob machtvolle Zauberei, Phex warf Nebel über die Giganten, Boron hüllte sie in Vergessen, und Rahja berauschte ihren Geist. Rondra fuhr mit Blitzspeer und Donnersturm unter sie, und jeder Schlag ihrer eterniumgoldenen Klinge fällte einen Giganten. Wo die 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 Trollen 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. Doch da Raschtul unsterblich war, versuchte er dreimal, 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 marmorner Leib war, speit sein Schlund heute noch blutigen Schaum hervor, und sein heißer Atem ist zuweilen bis nach Perricum zu spüren.

Der wildeste der Giganten hieß Ogeron. Er hatte bereits die Mauern von Alveran erklommen 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 von Firuns Frostriesen im Eis gefangengesetzt. 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 war. 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 verharrten in ihrem gewaltigen Kampf.

Tsa und Travia rieten jede ihren Geschwestern 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 Halbgott, und sandte ihn als Herold zu den Giganten."



Die Ordnung der Welt

“So kamen die Götter und Giganten in der Sechsten Sphäre zusammen, die Sterne und Kraft heißt, Rat zu halten und einen Vertrag zu schließen. Ingerimm und Efferd, Firun, Peraine und Tsa Atuara hielten mit ihrem Gefolge Einzug in die Gefilde von Alveran, und ihre alten Reiche überließen sie jenen sechs, die man als Elementarherren kennt.

Auch den zwölf großen Drachen wurde bestimmt, daß sechs von ihnen als Wächter Alverans einziehen mögen und sechs sich als Wächter in der Dritten Sphäre niederlassen sollten. Das ergrimmte die überlebenden Riesen, hatten die Drachen doch kaum Anteil am Kampf gehabt. Zudem kam es zum Streit zwischen zweien der Drachen. Erst nach einem Kampf, der die Dritte Sphäre verwüstete und den wir den Ersten Drachenkrieg nennen, konnte sich der löwenhäuptige Famerlor mit seinen Gefährten, den Hohen Drachen, vor den Toren Alverans niederlassen, während die anderen, die Alten Drachen, in ihre irdischen Domänen einzogen – bis auf den gestürzten Pyrdakor, der Rache schwor. Rache schworen aber auch die Riesen, die sich von ihren drachischen jüngeren Brüdern verraten fühlten.

Die Unsterblichen schrieben den Pakt der Götter für alle Zeit fest, in dem sie das Mysterium von Kha errichteten. In der Ersten Sphäre liegt dieses Bollwerk aus reinem Diamant, indem das Weltengesetz ruht. Rings herum erheben sich sieben Festungen, deren Fundament die Erste Sphäre ist, deren Türme und Mauern aber in die Dritte Sphäre ragen. Jede dieser sieben Festungen wird regiert von einem der unbezwingbaren Wächter der sieben Kristalle, in denen die Herrschaft niedergeschrieben ist – den Elementarherren: Der Erzherr bewahrt das Gesetz der Götter über Deres feste Materie, der Wasserherr das Gesetz über den Fluß der Energien. Der Luftherr bewahrt das Gesetz über den Weltenraum, der Eisherr das Gesetz über die gefrorene Zeit. Der Erdherr bewahrt das Gesetz über das Leben, und der Feuerherr das Gesetz über den Geist. Der siebte Wächter jedoch, der Herr der Kraft, wurde später von der Hesindetochter Mada überlistet und sein Kristall zerstört. Seither haben die Götter keine festgeschriebene Macht mehr über die Magie, und Sterbliche wie Unsterbliche können sich ihrer nach Belieben und Vermögen bedienen.

Als Gegenstück zum Mysterium von Kha setzten die Unsterblichen in der sechsten Sphäre den Nordstern an das Firmament. Er ist der hellste aller Sterne, als einziger unbeweglich, um den alle Bahnen von Sonne, Mond, Zwölfkreis, Sternbildern und Sternen kreisen – die Symbole der Götter und ihrer Weltordnung. Der Polarstern ist Fanal, Leuchtfener und Erinnerung für die lauernden Dämonen, die wetteifernden Götter und die ehrfürchtigen Sterblichen gleichermaßen. Alle Völker betrachten ihn als Zeichen der Hoffnung; auf Maraskan werden Nordstern und Mysterium in Gestalt der Zweigötter Rur und Gror verehrt.

Rings um die Weltenachse richteten die Götter die ewigen Kreisläufe des Tages, des Jahres und des Menschenlebens ein: die Wiederkehr der Sonne, den Ablauf der zweimal zwölf Stunden, Sommer, Herbst, Winter und Frühling, die Abfolge der zwölf Monate, von Ebbe und Flut, Geburt, Jugend, Alter und Tod, und den stetigen Lauf der Sterne und der Mächte, die sie symbolisieren. Auch Regen, Sturm, Gewitter, Wolken, Nebel, Hochwasser und Erdbeben erhielten ihre Ordnung, die nur den Göttern bekannt ist. Aus Freude über den Frieden soll Tsa, die jüngste Sumutochter, die ersten Blumen vom Himmel regnen gelassen und in alle Sphären gesät haben. Von nun an kämpften Götter und Giganten Seite an Seite, und es gelang ihnen, die unheiligen Horden des Dämonensultans für Äonen in die Niederhöhlen jenseits des Sternenwalles zu vertreiben – bis sie durch die Machenschaften des Namenlosen Gottes zurückkehren konnten. Manche der Unsterblichen verbanden sich in Liebe und zeugten Halbgötter miteinander.

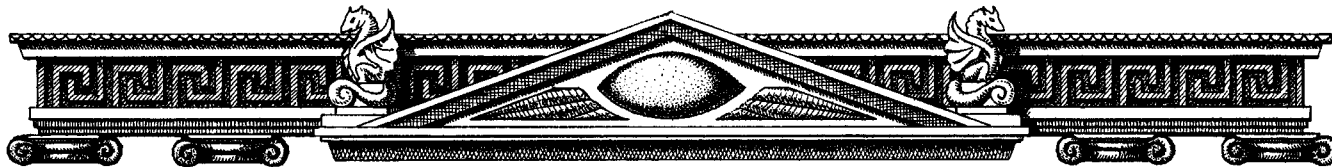
So wiederholte sich der Kampf zwischen LOS und SUMU in ihren Kindern. Es ist der Kinder ewiges Schicksal, zu kämpfen und zu bereuen. Und ebenso sind wir, die sterblichen Kindesinder der beiden, verdammt für alle Zeit, Streit zu führen um des Streites Willen, Weisheit daraus zu gewinnen und in gemeinsamem Bemühen Besseres zu schaffen.”

Die alten Eichen sollen in ihrem merkwürdigen Pantheon auch Kha, den Gott der Ewigkeit, verehrt haben, dessen Symbol die Diamantschildkröte war. Ebenfalls bemerkenswert: Der Graf von Vinsalt, dem sein Vater vor etwa 300 Jahren den Kunstnamen Khadan (Bosparano: “Gabe des Kha”) gab, wurde zum Begründer einer Dynastie: die Könige und Horas-Kaiser von Vinsalt.

Der hesindianischen Astrologie zufolge sind die Sterne, Sternbilder, Wandelsterne und anderen Himmelskörper gleichzeitig Symbol und Herrschaftsbereich der Unsterblichen – weswegen man daraus auch den Lauf der Welt deuten kann – und bilden zusammen den Sternenwall, der die sechs Sphären vor dem Chaos und Brodem der siebten Sphäre schützt.

Der Krieg der Götter – Der Sturz des Namenlosen

Fast alle Kulturen sind sich darüber einig, daß die Welt nicht vollständig ist und fehlerhaft, ja, daß sie das für alle Zeiten nicht mehr sein wird, weil sich dereinst eine Wesenheit über alle anderen erheben wollte: eine Entität, derart böse und verdammt, daß sie ohne Namen bleiben muß.



Das Äon des Namenlosen

“*Die Chroniken von Ilaris*”, Band 3, ca. 185 v.H. von einer verbotenen Hesinde-Sekte in Zorgan: “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 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.”

“*Ma’zakarothe Schamaschtu*” (Das Daimonicon), Schriftrollensammlung aus den Skorpionkriegen (2300 v.BF.), sinngemäße Übertragung aus dem Zelemya-Echsischen:

“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. Als das JENER sah, offenbarte er sich den Rieslingen und ließ sie im Goldenen Wald ein Heiligtum errichten, wo er sich leibhaftig verehren ließ. Auch unter den Riesen selbst fand er Anhänger, die den Drachengöttern zürnten.”

“*Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten*”, Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des heiligen Hüters, 849 n. BF.; ein geheimes Buch der Praioskirche:

“Wisse, daß dereinst das Rattenkind herabstieg auf Deren und befahl, ihn zu lobpreisen. Sündig und schwach sind die Kreaturen und waren es immerdar, und voll Verblendung warfen sie sich nieder im Tempel des Gottfrevlers. Da PRAios und die Götter sahen, daß das Maß seiner Frevel voll war, beschlossen sie seine Verdammnis und die Vernichtung seiner verblendeten Jünger.”

Die Trollzacken liegen direkt nördlich des Kopfendes des Raschtulswalles. Nach dem Goldenen Wald soll das Gildenland seinen Namen haben.

Kerbhold ist ein typisch trollischer Name.

Kerbhold der Ketzer, aus den Annalen des Götteralters: “*Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten*”, Kaiser-Reto-Ausgabe, Gareth, 12 v. H.:

“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 Kerbhold und sein Gefolge durch seine himmlischen Greifen gefangensetzen und verurteilte ihn dazu, unsterblich, aber in seiner Tempelstadt gefangen, im zeitlosen Meer des Limbus verloren dahinzutreiben.

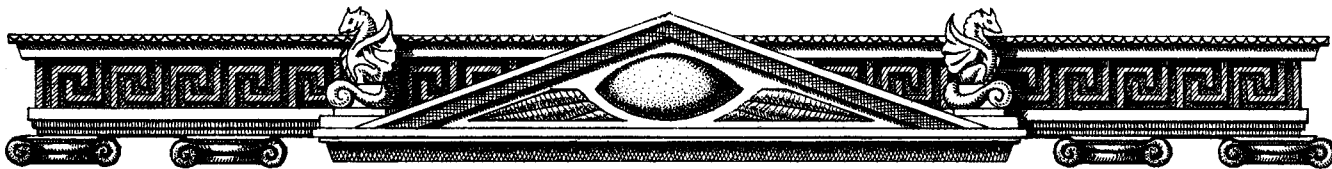
Nach Tausenden von Jahren flehte Kerbhold, seines ewigen Lebens müde, um Gnade. Doch PRAios erleichterte die Strafe nur geringfügig: Nun taucht die Stadt der Frevler alle dreizehnmal dreizehn Jahre irgendwo in der Dritten Sphäre auf, und wem es gelingt, einzudringen und die Gefahren seines Palastes zu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

Aus der heiligen Originalfassung des Buches “*Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten*”: “Dereinst war ein Zeitalter, da herrschte der Gott, den wir heute den Namenlosen 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.

Da wollten die unsterblichen Götter und die hohen Drachen den Verstoß gegen den ewigen Pakt des Mysteriums von Kha nicht länger hinnehmen, und sie beschlossen den Götterkrieg.

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 Frevel nie wieder möglich werde. Die milde TRAvia und die liebliche 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 PHExaber, die die Sterblichen liebten, sprachen bei sich: ‘Ein 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.’ So stiegen sie, als sich PRAios zur Nacht



verhüllt hatte und als RONdra zur Wacht auf den Zinnen von Alveran stand, hinab in die Welt der Sterblichen.

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'. 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 Götzendiener 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 zwölfmal zwölf Kreaturen. So ging ein jeder hin, versammelte die zwölf seiner Art, 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 Sumpfechsen.

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 versaufen, 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. 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. *

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. 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.

Da wurde selbst der Ewige LOS des Wachens müde, und das Äon ging zu Ende. Die Unsterblichen aber sahen, was sie getan hatten, um die Machtgier des Namenlosen zu enden, und es dauerte sie um die Opfer, die der Krieg gekostet hatte.

Da kamen die zwölf mal zwölf Erretteten aus dem Hort Thalami Sora und begründeten die neuen Menschheiten. 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."

Auf der offiziellen Kaiser-Reto-Weltkarte ist im äußersten Westen eine güldenländische Stadt namens Telam Isoru verzeichnet.

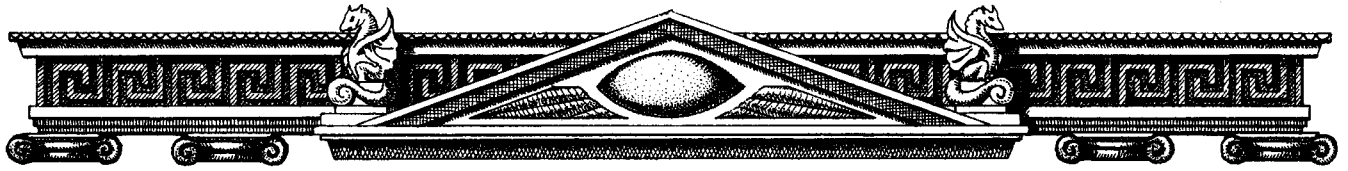
Der Ursprung der Gestaltwandler?

*Hundertfacher Opfertod

Bemerkenswert, daß auch die älteste Sage der Nivesen von der Verwüstung durch die Überirdischen (die Himmelswölfe) und von der Vertreibung aus einem Rauhen Land berichten. Die Nivesen waren nie (mehr?) bereit, irgend etwas aufzubauen, und die meisten ihrer Märchen enden tragisch.

Verbannung in die Sechste Sphäre

Man beachte den Ausdruck Menschheiten – wir haben es hier mit allen großen Rassen zu tun.



Die Rückkehr des Namenlosen

“Astrale Geheimnisse”, Sammlung aus unbekannten Quellen, Niobara, 467 v. H.:

“Von der Sternenleere: Es heizet, dasz dereinstens die Zwoelfe den Zwoelfkreis aus ihro Sternbildtnissen gebildet, und dabey den Namenlosen Gott belegt mit dem Fluche, er solle an keinem Tag vom Jahr zuruecke kommen. Der Namenlose Gott aber ward noch nicht geschlagen und tath sich seinen Weg brechen zuruecke in die Welth, an iener schwachsten Stell mitzwischen Gesetz und Leidenschafft. Dabey tath er sich fuenfneuwe Tage schaffen, die nur ihm gehoeren. Darumb 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.”

“Sphaerologia – Die Offenbarung des Nayrakis”, vermutlich von Rohal dem Weisen, ca. 400 v.H., Erstabschrift der Academia der Hohen Magie zu Punin:

“Seit der Deliberation der Energia Astrala – vulgo Madas Frevel, da sie dem Siebenten Waechter den Crystall der Krafft geraubet und seyne Heptessentia freigesetzt – perfluktuirte selbige limbisch das Continuum der sechs Inneren Sphaeren. Darob sah nominale der Gott ohne Namen die opportune Fuegung, seyne Macht zu erneuern und seyne Rache zu ueben, sintemalen ihn der Alveranier Anathema bereits vor jene Limitatio gebannet, welche die Sechs Sphaeren von der Siebenten separieret.

Erakkumulierte seyn Karma gesamt – und in der Sechsten Sphaere dortselbst hat ein Immortalis auch Karma, so man ihm jede derische Influenz genommen – und brach eyne Ruptur in jene Limitatio, vulgo das Bollwerck des Sternenwalles versus die Niederhoellen. Diesselbige Tath erwies sich in zweierley Betracht als Catastrophe der Sphaerologia.

Ad primum ward es nun possibel, dasz die schiere Potentia der gesamten Pancreatio, die Seelen der Sterblichen, so sie nicht an ein sphaerisch Kondominium gebunden, vulgo von einem Gotte ins Paradeis erwachlet, dasz selbige Potentia aufsteigen und in Chaos und Brodem entweichen konnte, alldorten des Feindes Potentia zu staerken.

Ad sekundum waren die Circumstantia in effecto die selbigen, da sich eyne belagerte Feste mit einer Breschen im Mauerwerck befindet: Jeglicher extraderischer Entitaet, vulgo Daimonen und Gehoernten, ward der Zugang zu Sternen und Kraft ermoeeglicht, und von da durch die limbischen Systemata in iede andere Sphaere.

Kurz: Die Pancreatio ward korrumpieret bis in die primordialste Struktur, vulgo die Welt sollte nie mehr so sein wie ehem.”

Aus der heiligen Originalfassung des Buches *“Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten”*:

“... So kam es, daß der Namenlose in seiner Rachgier zum Verräter wurde an der gesamten Schöpfung. Aber nicht nur die Rache und den Verrat brachte er in die Welt, auch die Habgier und den Krieg, die Zerstörung und die Krankheit, den Alptraum und den Wahnsinn, die Gnadenlosigkeit und die tierhafte Gier, und schließlich die Schrecknisse des Abgrundes und des Chaos.

Die Völker und Rassen, die wieder zahlreich geworden waren, erzitterten vor Gefahren, die die Welt nie zuvor gesehen hatte. Feurige Fratzen standen am Himmel, und dunkle Schatten legten sich über das Land. Die Erzdämonin Mishkara warf die Samen der Pestilenz unter die Menschen, und die Krankheit hielt erstmals Ernte. Schädelbohrer und Knochenfresser raubten Lebenden und Toten den Frieden. ...”

Aus der Schriftrollensammlung der Silem-Horas-Bibliothek, Selem, *Schriftrolle 237*, Alter und Ursprung unbekannt, Übertragung aus dem Zelemya:

“Da das Namenlose Macht hatte, da ward es mächtiger denn die Götter, und die Dämonen tobten ihm zum Gefallen.

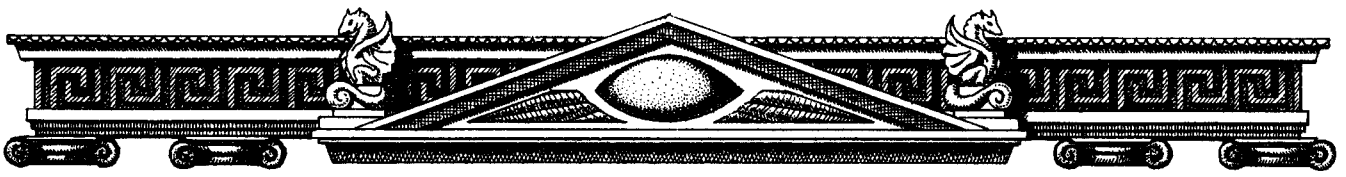
Da ging das Namenlose und nahm selbst den Gott der Sonne gefangen, und es ward die erste Sonnenfinsternis, und auch der Mond ward verfinstert von den dämonischen Horden, die herabzogen.

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.

• Denn das Namenlose trug die Siebengehörnte Dämonenkrone, und es war Marschall und

Catastrophe (Altbosparano): ‘völliger Umbruch, nicht wiedergutzumachende Wendung der Ereignisse’

Könnten Mondfinsternisse (Mada steht in der 6. Sphäre) durch dämonische Manifestationen im Limbus (dem Weg in die 3. Sphäre) entstehen?



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 Charyptoth, und die Meere und Ströme wurden zu Blut. (...)”

Das *“Delphin-Manuskript”*, Heilige Schrift der Efferdkirche, Bethana:

“Es war die Zeit des Namenlosen, da brachen hervor aus der Tiefe Schamaschtu, lang wie ein Fluß, Fürstin aller Seeschlangen, und Bahamuth, groß wie ein Hügel, Fürst aller Seeungeheuer. Und wären ihnen nicht entgegengetreten der Alte Gott EFFerd und sein Sohn Swafnir ...”

Das *“Arcanum”*, mindestens 1800 Jahre alt, Kopie der Academia der Hohen Magie zu Punin, Übersetzung aus dem Bosparano:

“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. Brüllend, hechelnd und geifernd, stampfend, krabbelnd und sich windend drang die Bestie in die Welt ein. So gräßlich war ihr schierer Anblick, daß die Menschen sich schreiend am Boden wanden, und selbst manche Götter wandten sich mit Grausen ab.

Jene Götter und Helden aber, die der Bestie entgegentraten, führten einen Kampf, der aussichtslos schien. Wann immer die Bestie getroffen wurde, da wuchsen ihre grotesker Leiber. Waffen von edelstem Stahl zückten die Recken, aber die Bestie lachte nur hungrig, und Schaum schoß ihr in Maul und Schlund, und wo ihr Speichel hintroff, da entstanden die vier Sümpfe des Todes. Waffen von königlichem Endurium gewannen die Helden, doch der Saft der Bestie kroch die Klingen hoch und tötete Reiter und Roß. Waffen von überirdischem 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, die die Klügste von den drei Schwestern war: ‘Gegen dieses Ungeheuer kann das Leben allein nicht bestehen, und keine Waffe ist geschmiedet gegen dieses Ungeheuer. 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 Klingen, mächtiger und größer als jede zuvor, und sie riefen die anderen Unsterblichen herbei.

Da griffen die stärksten der Götter zu den neuen Waffen: Ingerimm griff zu der Gelben Klinge, Rondra schwang die Rote Klinge, doch die Schwarze Klinge war so schwer, daß nur Kor sie heben konnte. Mit neuem Mut warfen sich die Götter auf die Bestie, und die Gigantenwaffen schnitten wie Sicheln durch die Leiber der Bestie. Tausend Ungeheuer zeugte die Bestie, dieweil die drei Götter mit ihr kämpften. Doch die anderen Götter und Helden waren wachsam, und sie bezwangen jedes Ungeheuer nach seiner Art und schleuderten sie in alle Winde und Sphären. Schließlich warf Firun ewiges Eis über die ganze Brut. So kam es, daß die Bestie besiegt und eingekerkert wurde, und daß die Götter und Helden triumphierten.

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.

Als der Dämonensultan aber sah, daß die Götter und Helden sogar die Bestie besiegt hatten, 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.”

Aus der heiligen Originalfassung des Buches *“Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten”* (Fortsetzung):

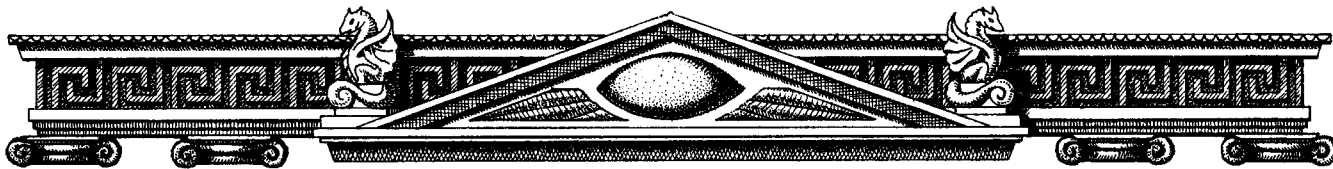
“...Aber die Götter, die Giganten und die Sterblichen standen zusammen, und Weisheit und Wille, Tapferkeit und Tugend bezwangen die Ausgeburten der Niederhöhlen. So wurde der Namenlose

Der dämonologisch Gebildete erkennt hier die zwölf Erzdämonen in Gestalt der Antithesen zu den Zwölfgöttern Praios und Travia, Phex und Rondra, Ingerimm und Perraine, Boron und Hesinde, Firun und Rahja, Efferd und Tsa.

Vermutlich das Totenmoor und das Nebelmoor, die Echsen Sümpfe und der Mysob

Eine sehr genaue Beschreibung der Schwarzen Sichel, der Roten Sichel und der Gelben Sichel (zwischen Norburg und Oblarasim), die alle aus brüchigem Schiefer bestehen. Auch der Firunglaube behauptet vom Hängenden Gletscher in der Schwarzen Sichel, Firun habe darunter etwas begraben.

Ursprung der dämonologischen Schule von den (dämonischen) Tagesherrschern, die bei Beschwörungen angesprochen werden müssen.



Das Urteil gegen den Namenlosen zeigt, daß er und die Dämonen keineswegs Verbündete, sondern nur gemeinsame Feinde der Götter sind.

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 Rande der Welt angeketet, geschmiedet in die Bresche, die er selbst in die Sphären geschlagen hatte, hinter sich den grauvollen Abgrund des Nichts und das Heulen Tausender Dämonen, die an seinem Leib zerren.“

Die Urzeiten

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.

Das Zeitalter der Drachen

“Compendium Drakomagia”, Großmagier Pher-Drodont von Aranien, um Bosparans Fall geschrieben, Übersetzung aus dem Tulamidya:

“Von den Drachen – so mächtig sie uns heute erscheinen mögen – müssen wir annehmen, daß sie den Höhepunkt ihrer Macht schon überschritten haben. Ja, es scheint fast, als ob die (auch unter-einander) feindseligen Einzelgänger, die wir heute kennen und fürchten, nur ein versprengter Rest einer echten Hochzivilisation sind – von Tausenden von Drachen, wohlgemerkt!

Im Raschtulswall gibt es eine uralte Titanenfestung, deren Proportionen fast nur den Schluß zulassen, daß sie von und für vierbeinige, geflügelte, magiebegabte Wesen von der Größe eines ausgewachsenen Kaiserdrachen erbaut wurde. Auch gibt es vereinzelt Märchen über Drachmenschen – deren Beschreibung sich oft mit der der echsischen Völker vermengt – die damals als Dienervolk erschaffen worden sein könnten.

Wann und wie dieses Äon der Drachen verlaufen ist, vermag heute keiner mehr, nicht einmal die Drachen selbst, zu sagen: Die klugen Magier und Seher, die die erwähnte Titanenfestung untersucht haben, haben ihre Untersuchungen in Größenordnungen von Jahrhunderttausenden aufgegeben.

Wenn man die ältesten Sagen aus den Hesindetempeln logisch ordnet, fanden gleich nach der Schöpfung die Gigantenkriege statt, in denen den Alten Drachen die Herrschaft auf Dere zugewiesen wird – und diese sind die mystischen Stammväter der Großen Drachen (der Riesenlindwürmer, Kaiserdrachen, Purpurwürmer, Eisdrachen und Höhlendrachen) wie auch der Minderen Drachen (Baumdrachen und Tatzelwürmer).

Vielleicht steht das Äon der Drachen auch im Zusammenhang mit Madas Frevel, der sie ja zu den zaubermächtigsten Wesen Aventuriens (und wohl auch anderer Kontinente) machte.

Heute sind die Drachen eine Rasse machtvoller, aber einzelgängerischer Individuen, die nicht einmal Beziehungen zu Eltern und Geschwistern kennen oder pflegen – einer der Gründe, warum sie selbst so wenig zu ihrer Geschichte zu sagen haben. Aber nicht nur die uralten Archive des Drachenordens, auch die Existenz solcher kultureller Errungenschaften wie die Titanenfestung warnen uns davor, was uns niedere Wesen erwartet, wenn die Drachen jemals wieder eine gemeinsame Zivilisation errichten.“

Trollburgen und Zyklopenmauern

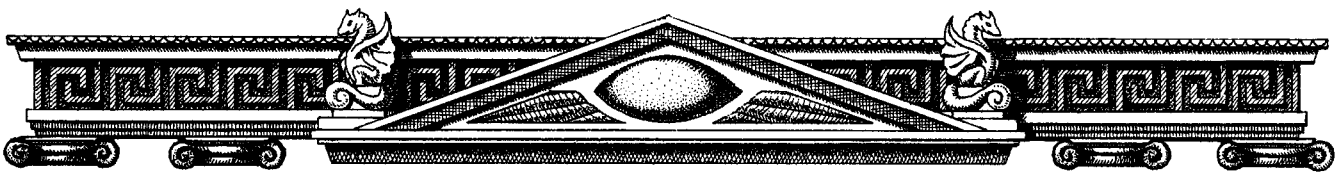
“Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich”, Angbar, ca. 480 v. H., ins moderne Garethi übertragen:

“Von den Trollen gibt es heute nur noch einige Hundert. Dereinst aber beherrschten sie das Land wie heute die Menschen. Ihre Festungen, die sie aus herausgebrochenem Gestein und entwurzelten

Drakonia, die Festung des Konzils der Elemente

Auf fast allen aventurischen Weltkarten seit Rohal wird im äußersten Südwesten das Land der Drachen oder die Dracheninsel, zuweilen mit der Hauptstadt Dragorra, verzeichnet (siehe DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUGES, Seite 60). Einer der fünf Alten Drachen, Umbracor, soll ihr König sein, und die Westwinddrachen, die man zuweilen vor Brabak spielen sieht, seine Boten.

Der Drachenorden, ein Bund nichtmenschlichen Ursprunges, dient der Verehrung der Hohen und Alten Drachen.



Bäumen auftürmten, 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 hatte – 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 ..."

"Prem's Tierleben", 70 v. H., auch in der thorwalschen Dialektfassung das Standardwerk der Kreaturenkunde:

"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! Nu heißt es, daß die Zyklopen sich seit jener Schlacht vorbereiten und ihre Waffen schmieden. Aber weil nun schon Äonen keine Götterschlacht mehr nicht war, liefern sie ihre Schwerter und Äxte an die großen Helden von alle Völker, die zu eben jenem Zeitalter gerade die wichtichen sind."

Das erste Volk des Praios

"Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten", Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des heiligen Hüters, 849 n. BF.:

"Wahrlich, höre nun von des PRAios' erster erwählter Rasse, den Aurikanern, auch Gryphonen oder Ucurianer genannt, denen der Ewige Los ein eigenes Zeitalter bestimmte. Den Menschen gleich waren sie, mit hohen Schultern und von edler Gestalt, doch zugleich von Haupt und Haar wie Löwen, Tiger und Katzen. 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 Aurika, die Stadt aus Gold, war nichts anderes als die ewige Krone des Götterfürsten selbst. 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 vereinigte 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 suchten sie seitdem nach der Weisheit, die ihnen dereinst mangelte. Die Sünder 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. Aurika aber, die Stadt aus Gold und Krone des Götterfürsten, liegt noch immer dort, wo sie der Sonne am nächsten ist."

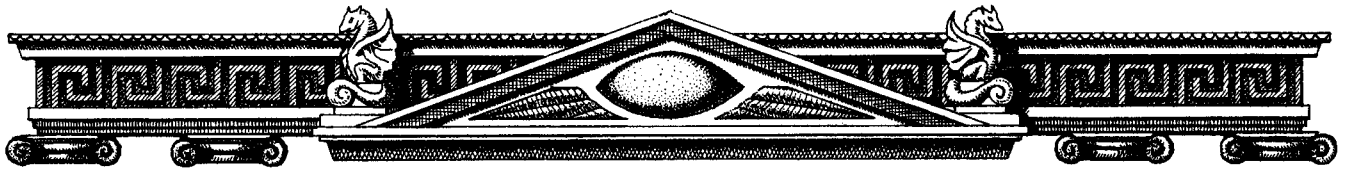
"Was glaubt das Volk?", Errik Dannike, Wehrheim, 5 v.H.:

"Ein altes güldenländischen Märchen (wohl noch aus Zeiten vor der Siedlung) berichtet von den Vogelmenschen, die sich Praios zunächst als Volkerwählte. Doch mußten sie untergehen, weil sie sich in ihrem Übermut so hoch aufschwangen, daß ihre Schwingen in der Himmelsglut Feuer fingen. Erst danach stieg Praios zu Dere hinab und offenbarte sich den Menschen als ihr oberster Herrscher."

In den Rakula-Hügeln südwestlich von Gareth finden Bauern beim Pflügen immer wieder Mauerreste von bis zu zwölf Schritt Dicke!

Halbgöttliche Katzenwesen finden sich auch in Aventurien mehrfach, oft im Gefolge Praios' oder Rondras: Man denke an den Tempel der Roten Jaguare im Urwald der Mohas, an die Darstellung der hochelfischen Göttin des Todes, oder an die (erst kürzlich erfolgte) Identifikation Kors mit dem schwarzen Mantikor. Von Vogelreitern wiederum wird aus dem Güldenland berichtet. Man beachte, daß die Aurikaner auch dem Sturm opfern – die Rivalität von Praios und Ronda scheint äonenalt zu sein. Bemerkenswert ist, daß Praios auch heute noch immer adlerköpfig dargestellt wird.

Die güldenländischen Siedler drangen auf der Suche nach einer Stadt aus Gold nahe der Sonne über die Goldfelsen(!) bis in die Khom vor. Als plausiblerer Ort erscheint uns jedoch der sagenumwobene Südkontinent Uthuria, der ganz nahe der Sonne liegen soll – oder zumindest direkt am (in Aventurien nicht einmal theoretisch bekannten) Äquator.



Und wer hat, mitten in der Messergrassteppe, die niemand zu Lande passieren kann, die Burg Krayenhorst (man beachte: -horst!) erbaut (siehe DAS ORKLAND, Seite 9)?

Aus den Schriften der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik, *„Aufsatz betreffend die Errungenschaften außer-aventurischer Zivilisationen“*, Hesindian Arivorer, 1015 n.BF.:

„Während der Rohalszeit (491 v.H.) entdeckte eine alananische Expedition ein Schiffswrack – von einem Druiden auf über 7000 Jahre alt datiert – mit uralten Planken aus einem unbekannten goldfarbenen, metallisch-harten Holz, mit Masten, die wie Beine seitlich abwärts aus dem Rumpf ragten. Wie mag dieses Fahrzeug, das ohnehin nie zu Wasser gelassen werden hätte können, in den Dschungel von Al’Anfa gekommen sein, hundert Meilen von jedem Meer entfernt? Diese Entdeckung – bei der übrigens auch der Löwenhelm gefunden wurde, den seither das Oberhaupt der Rondra-Kirche trägt – war die vorletzte von einem halben Dutzend, die Rohal bewegte, seine Gesandte Niobara mit den berühmten sieben Fragen zu dem Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert zu schicken (482-481 v.H.).“

Der Ursprung der Kulturschaffenden Völker

Obwohl die Entstehung aller Kreaturen durch die Sage vom Großen Kampf zwischen LOS und SUMU erklärt wird, haben fast alle kulturschaffenden Völker sehr konkrete eigene Überlieferungen über ihre Entstehung. Es scheint, als ob der Prozeß der Schöpfung noch keineswegs abgeschlossen ist, und daß der Ursprung einzelner Völker nicht immer kosmische Bedeutung haben muß, sondern auch „nur“ von einer einzelnen Gottheit ausgehen kann.

Al-Raschida nurayan schah Tulachim – Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Rashman Ali, aus der Zeit des Diamantenen Sultanates, ca. 1300 v.H., Übersetzung aus dem Tulamidya:

„Die Erste Wahrheit des menschlichen Geistes ist, daß der Geist göttlich ist und ewiglich. Die Schöpfung aus dem Nichts ist nur dem ewigen LOS vorbehalten, und in den Tränen LOS, die er um SUMU geweint, war große Macht gebunden. Die Götter, Kinder des ewigen LOS, trachteten und trachten, diese Macht zurückzugewinnen und zu sammeln. So nahmen sie Tiere, Elemente, Geister und andere Formen der Existenz und erfüllten sie mit der Macht der Tränen des ewigen LOS. Sie gaben ihnen den Drang, Gemeinschaften zu bilden und einander zu beschützen, sich zu Füßen der Götter zu versammeln und diesen ihren Geist anzuempfehlen, kurz: den Geist zu bewahren und zu den Göttern zurückzubringen. Das ist der Ursprung und Urzweck aller denkenden und fühlenden Wesen, seien es Menschen oder Ssrkhrsechim, Dschinnen oder Hausgeister.“

Die Erschaffung des Menschen

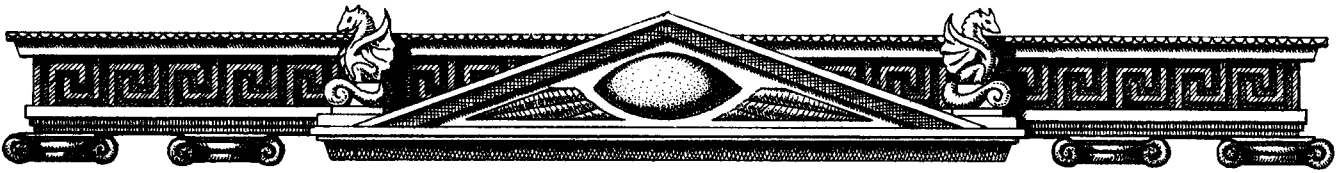
„Als die Schöpfung vollendet war“ mag den Beginn des Zwölften Zeitalters bezeichnen und damit das Erscheinen der Menschen. Wahrscheinlicher aber soll es ursprünglich „Als die Schöpfung (noch) vollendet war“ bedeuten und sich damit auf die Zeit vor dem Namenlosen und damit die Erschaffung der ersten kulturschaffenden Völker überhaupt beziehen.

Aus der heiligen Originalfassung des Buches *„Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten“*:

„Als die Schöpfung vollendet war, hielten die Götter in Alveran Rat und sprachen: ‘Wir wollen einen von unserer Art erschaffen, und er soll Mensch heißen.’ 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 sechs Elemente und fügte sie im Ebenmaß zusammen, zum reinsten aller Stoffe, dem Stein der Weisen, und er war groß wie ein Monolith. Da sprach PRAios: ‘Ich will dem Mensch den Sinn für Recht und Unrecht geben, auf daß er uns nicht verrate.’ Und da es Tag wurde, sprach PRAios seinen Segen. Und da es Nacht wurde, sprach PHEX bei sich: ‘Meinem göttlichen Bruder gefiele es wohl, wenn der Mensch ganz nach seinem Willen wäre.’ Darum trat er zum Stein der Weisen und fügte heimlich die Listigkeit und den Eigensinn hinzu.

Am nächsten Morgen aber erhoben alle anderen Götter ihre Stimmen und forderten für den Menschen jene Tugenden, die ihnen die liebsten waren. Da sprach HESinde: ‘Bedenket, meine Geschwister, wie es mit jedem Kunstwerke ist: Wohl gewinnt es mit jeder Zier und mit jedem Kunstgriff, doch es kommt der Augenblick, da tut der Übereifrige zuviel des Guten.’ Und PRAios sprach streng: ‘Auch sind Eure Wünsche gar widerstreitend und mögen dem Mensch nicht nur zum Guten gereichen.’ 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? Es kam, wie es kommen mußte, unter der Last aller Tugenden, denen kein Sterblicher und kein Unsterblicher zugleich genügen kann, zersprang der mächtige 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, ausgestattet mit der Sprache, die ihr Gewalt über die unbelebte Welt verleiht, ausgestattet aber vor allem 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.

So kommt es 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. Und so kommt es auch, daß die Gelehrten hoffen, einige größere Bruchstücke vom Stein der Weisen zu finden, darin die letzte Antwort, die Unsterblichkeit, die Macht über die sechs Elemente und alle zwölf Tugenden vereint liegen mögen."

"Al-Raschida nurayan schah Tulachim – Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes", Rashman Ali, aus der Zeit des Diamantenen Sultanates, ca. 1300 v.H., Übersetzung aus dem Tulamidyä: "Die Fünfte Wahrheit des menschlichen Geistes ist, daß der Geist nicht vollkommen ist und im Wandel. (...)

Eine merkwürdige und ungern vernommene Lehre besagt, daß der Mensch von den Göttern in mehreren Schritten erschaffen wurde und wird. Da sei zunächst der bucklige Goblin geworden, den nur seine List vom Affen scheidet. Da die Götter daran gingen, diese erbärmliche Kreaturen mit Kraft und Mut auszustatten, da sei der erobernde Ork geworden. Da die Götter jenem ein Herz gegeben, da sei der andertalige Affenmensch geworden, den man im Riesland findet. Und erst, da die Götter die Weisheit hinzugefügt, da sei der Mensch geworden. Ja, mancher dieser Denker lehrt gar, daß auch der Mensch noch voll Mangel, und daß nach ihm noch das eine oder andere Wesen werden werde, das besser und gottgefälliger."

"Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten", Kaiser-Reto-Ausgabe, Gareth, 12 v.H.:

"Als das zwölfte Zeitalter anbrach, vollendeten die Götter endlich das Werk der Schöpfung und erschufen aus ihrem eigenen Fleisch und Blut den ersten Mann und die erste Frau, deren Namen heute vergessen sind. Diese zwei aber zeugten vier Kinder, die sie Gylda, Uthar, Marhyna und Aves nannten, und in allen vier war das Blut der Götter stark.

Gylda war die älteste, und so nahm sie für ihre Nachfahren Besitz von dem Land, da sie geboren wurde. Pracht und Macht lagen ihrem Herzen nahe und flogen ihr zu. So erbaute sie Gyldhall, die Stadt der tausend Paläste. Von hier dehnten ihre Kinder die Herrschaft aus und eroberten das ganze Güldenland, und nie zuvor und danach war ein Land so prächtig und reich wie das ihre. Es heißt, daß Gylda zum Zeitpunkt ihres Todes als Wandelstern an den Himmel versetzt wurde, wie es meist mit Halbgöttern geschieht.

Gyldas Geschwistern war es bestimmt, hinauszuziehen in die Weite des Erdkreises und neues Land zu finden für ihre Nachkommen. Aves, der Jüngste, war wanderlustig von Geburt an, und man kann vermuten, daß seine Erfindung, das Schiff, überhaupt erst ihn und seine zwei älteren Geschwister nach neuem Land suchen ließ. Aves sprach mit den Vögeln, und sie berichteten ihm von einem Kontinent der Wunder und Gefahren, den es zu gewinnen gälte. Da hielt ihn nichts länger; er zog auf seinem Schiff bunte Segel auf und fuhr über das Meer. So erreichte Aves die Gestade jenes Landes, das dereinst seine Kinder beherrschen sollten, und gab ihm seinen Namen: Aventurien. Aves selbst hielt es nicht lange in seinem Land, und als nach vielen Reisen das Ende seines irdischen Lebens gekommen war, da wurde er als Wandelstern an dem Himmel versetzt, und bis heute zieht er seinen unberechenbaren Bahnen über all jenen, die das Neue und die Fremde lockt.

Uthar, der Zweitgeborene, war, wie es so oft ist, der größte Krieger unter den Götterkindern. Seine Sage weiß zu berichten, daß er weit im Süden, nahe am himmlischen Feuer, den barbarischen Kontinent der Zwölftausend Gottheiten betrat und ihn an der Spitze seiner Kinder eroberte. Eine

Wenn schon die Berührung mit einem Stein der Weisen Intelligenz gab, was geschah dann mit Kreaturen, die so einen Splitter sogar in sich aufnahmen? Man denke an den Karfunkel, der tatsächlich im Gehirn von Drachen gefunden werden kann ...

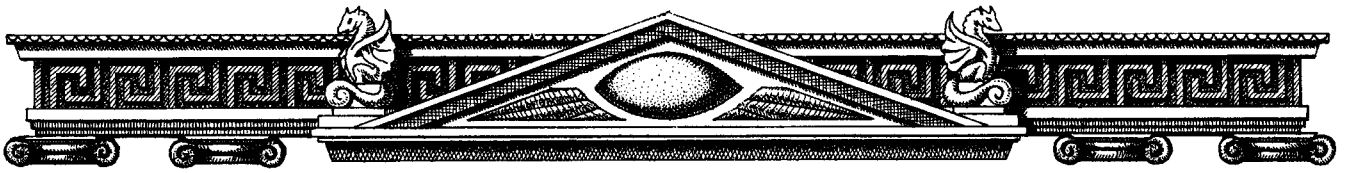
Der pikierte Leser bedenke, daß in den Dunklen Zeiten der Niederschrift dieses Werkes das Diamantene Sultanat seinem Ende zuging, und daß große Teile des Horasreiches von Orks und Goblins beherrscht wurden.

Allerdings muß man zugeben, daß der eigentümliche Mondkalender der Orks insgesamt 37.000 Jahre zurückreicht – also etwa sechsmal so weit wie die ältesten Indizien menschlicher Existenz (siehe DAS ORKLAND, Seite 28).

Dieser Ursprung der Menschenvölker ist wohl eher eine nachträgliche Mythologisierung; die zwei ersten menschlichen Halbgötter wären wohl kaum in Vergessenheit geraten.

Gyldas Planet erscheint plausibel, doch kennen wir keinen Himmelskörper dieses Namens. Es mag sein, daß Horas, der ja das güldenländische Erbe repräsentiert, ihr – zumindest in Aventurien – auch im "Besitz" dieses Gestirns nachfolgte.

Aves' Reise erklärt allenfalls die Besiedelung durch die Güldenländer, nicht jedoch den Ursprung der Tulamiden – ganz zu schweigen von Nivesen, Waldmenschen und Trollzacker Barbaren.



Wenn Uthuria tatsächlich ein Kontinent der Echsen und Katzenwesen ist (siehe "Das Erste Volk des Praios"), ist naheliegend, daß Uthars Feldzug letztlich in Borons Armen enden mußte.

Die Logik dieser Sage läßt den dereinkundlich Gebildeten Marhyna mit dem Riesland und seiner (angeblichen) Hauptstadt Marhynia assoziieren (siehe SEEFAHRT, Seite 60), ebenso mit dem sagenhaften Unterwasserkontinent Lamahria und den verfluchten Blauen Mahren, die als Vorfahren der Necker und anderer maritimer Rassen gelten. Ein Himmelskörper Mahrias ist unbekannt, aber ihr Lebensfluch erinnert an Mada (das Auf und Ab der Mondphasen eingeschlossen), vielleicht auch an die fürbittende Borontochter Marbo.

Adawadt ist der größte und klügste der sieben heute noch in Aventurien lebenden Riesen; allerdings dürfte er kaum imstande sein, Leben zu erschaffen. Wenn der Raschtulswall tatsächlich nichts anderes ist als Raschtul, der größte der Giganten, so kann man wohl davon ausgehen, daß Adawadt sein Sohn und Helfer ist, daß die Erschaffung der Tulamiden von Raschtul selbst ausgeht, und daß sie langfristig – vielleicht eingeschlossen der Offenbarung Rastullahs? – dessen Wiedererwachen vorbereiten soll.
(Weitere Quellentexte siehe DIE WÜSTE KHOM, Seite 17 und andere Stellen.)

Sollte dies tatsächlich eine Erinnerung an jene ersten Zeitalter sein, als noch keine gefallenen Giganten, Göttergräber und aufgewühlten Schlachtfelder das flache Land bedeckten?
(Wie weit die Geschichte der Nivesen zurückreicht, kann man daran ermes sen, daß die Feen vor allem Rothaarige als Menschen anerkennen und behaupten, sie seien beinahe von Anfang an da gewesen!)

große Zivilisation errichteten Uthars Nachkommen, doch auch ihre Feinde waren mächtig, und sie ritten auf Tieren so groß wie Festungen. Die drei Könige der Ureinwohner zogen gar vor die Zitadelle von Uthuria und erschlugen Uthars geliebtes 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, weiß die Sage wenig zu berichten. Es heißt, daß sie Tausende ihrer Nachfahren überlebte und sterben sah, und daß sie deren Schicksal nicht ertragen konnte. Zweimal soll sie ausgezogen sein, ihren Söhnen und Töchtern 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. So kam es, daß schon die vier Kinder der ersten Menschen sich über die ganze Welt verteilten, und bis heute tragen die von ihrem Blut den Drang, fremde Länder zu finden, sich Reiche zu erobern und ihre Macht an ihre Kinder weiterzugeben."

Die ersten Aventurier

Aus dem alttulamidischen Märchen von *Zulhamid und Zulhamin*, wie es in den Basaren Mhanadistans erzählt wird; Aufzeichnung und Übersetzung der Schreiberschule des Hesindetempels zu Zorgan:

"Dereinst beschloß der weise und starke Riese A'Dawati, die Menschen zu erschaffen. Aus dem Lehm des Gadang und aus seinem Blut formte er Zulhamid, den ersten Mann, und Zulhamin, die erste Frau. (...)

Die Nachkommen von Zulhamid und Zulhamin lebten in den unzugänglichen Schluchten des hohen Gebirgszuges, den man das 'Rückgrat der Welt' nennt. Sie kannten weder feste Städte noch das Feuer, weder die Schrift noch den Ackerbau. Des Tages verbargen sie sich, und nur nächtens, im Lichte des Madamals, stiegen sie ins Tal hinab, um Nahrung zu stehlen – denn dort herrschten die Sultansechsen. Die ersten Menschen hätten wohl kaum überlebt, hätte nicht A'Dawati weiter seine schützenden Hände über sie gehalten. Denn uralte ist der Streit zwischen Riesen und Drachen, und so mochte er es nicht leiden, das seine Wesen von Echsischen bis in ihre Zuflucht in den Bergen verfolgt werden."

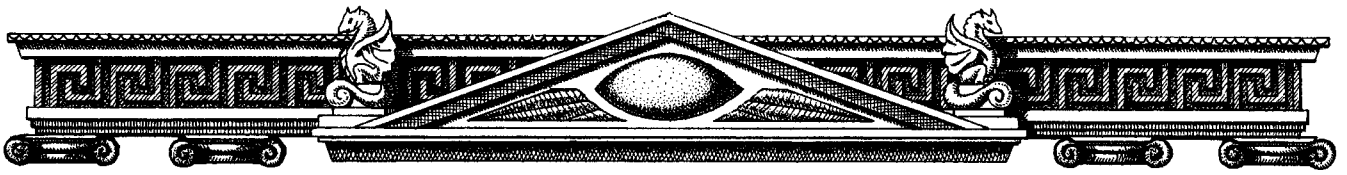
Bastan Munter: "*Heymatland, fremdes Land*", 330 v. H., Original des Hesindetempels zu Kuslik: "Die wahrlichen Ur-Aventurier, so hiero gelebet vom Anbeginn der Zeithen, das seynt die Fasarer oder althen Tulamiden, sintemalen die Nivesen undt Mohas seynt mensch gewurden Thiere, geschaffen von iene zwey Antlitzer dero Natura, welche sich zeygen in Wolff und Raubkatz."

"*Vom Anbeginn der Welt*", Nivesische Legende, zitiert nach Markgrafen Hagen dem Dunklen (gekürzt):

"Einst war das Land flach wie ein Fladen auf dem Herd. Es war unvorstellbar groß. Wäre ein Kind bis zum Greisenalter immer in eine Richtung gewandert – es hätte doch niemals ein Meer oder einen Gebirgszug erreicht. Einmal im Jahr kam der Winter, und er dauerte genau dreißig Tage lang.

Da kam Liska, die Wölfin mit dem silbernen Auge, zu den Menschen. Sie suchte einen trockenen Platz für die Nacht, denn sie war trächtig. Vaê nahm die Wölfin in ihrer Hütte auf, aber Mada, ihr Sohn, war empört, als er seine Lagerstatt für sie räumen mußte. Als er im Morgengrauen wieder in die Hütte trat, sah er zwei Welpen mit einem Fell aus reinem Gold. Da kam die Gier über Mada, und er wollte die schönen Tiere für sich haben. Kaum hatte Mada die Hütte verlassen, als die Welpen kläglich zu winseln begannen. Mada bekam große Angst und schlug die Tiere mit den Köpfen zusammen.

Da kam Liska aus der Hütte und starrte mit ihrem silbernen Auge auf Mada und die leblosen Welpen. Dann sagte sie: "Diesen Tag werdet ihr Menschen nicht vergessen." Dann drehte sie sich um und stieg wieder über den Himmelturm zum Himmelsgewölbe hinauf.



Übers Jahr kehrte sie zurück, und mit ihr kamen Gorfang, Rotschweif, Reißgram und die anderen Himmelswölfe. Liska war groß, aber wie ein Staubkorn neben ihrem Vater und ihren Geschwistern. Der Himmel wurde finster. Die Himmelswölfe frassen das Land, kehrten die Schollen um und erleichterten sich, wo sie gerade standen. Vom alten Land blieb nur ein kümmerlicher Rest voll Bergen und Seen, schwimmend auf einer salzigen Brühe, die keiner trinken kann. Nachdem die Himmelswölfe einen Monat gewütet hatten, verschwanden sie. Die beiden Welpen aber legten sie auf einen silbernen Teller, der Nacht für Nacht am Himmel steht: das Madamal!"

"In den Schamanenzelten der Nivesen", vom Markgrafen Hagen von Beilunk, 1 Hal:

"Kailäkinen, der große Schamane der Leddu-Nivesen am Ufer der Letta, hat mir erklärt, daß der erste Bruch zwischen den Menschen und den Wölfen schon vor der Untat des Mada durch die Gier der Menschen geschah.

Denn sowohl die Nivesen als auch die Rauhwölfe sind Kinder derselben Eltern, jenes mythischen Himmelspaares, das am Anbeginn der Welt ein Menschlein und ein Wölfein gebar, so daß der Wolf den Menschen wärmte und der Mensch den Wolf die Sprache lehrte.

Doch die Gier des Menschen zerstörte auf immer das Bündnis zwischen Mensch und Wolf: Denn Urvater und Urmutter wollten den Brüdern im weißen Fell keinen Teil vom gejagten Wild zukommen lassen, und so verließen die Silberwölfe sie grollend.

Und dennoch: Das Wolfserbe kommt bei den Menschen noch heute oft zum Ausbruch. Die Nivesen haben gelernt, damit zu leben, daß sich manche von ihnen in Wölfe verwandeln und wilde Jäger werden. Aber wir Mittelländer sprechen vom Werwolf und hassen den tierischen Teil in uns. Dabei kommt die Lykanthropie wohl nur zum Ausbruch, wenn einer zumindest einige Tropfen Wolfsblut in den Adern hat – aber nach fast 2000 Jahren Siedlungsgeschichte kann bis nach Mittelaventurien hinunter niemand sicher sein, daß er nicht doch einen Nivesen unter seinen Vorfahren hat."

Aus den Schriften der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik, *"Der göttliche Jaguar"*, Mishia ter Simrodis, Völkerkunde zu Brabak, 968 n.BF.:

"Fragt man einen Waldmenschen nach der Herkunft seines Volkes, so wird er folgende Geschichte erzählen: 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. Doch dann kamen Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Kamaluq mußte 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. Er nahm Blätter von jeder Pflanze und Fleisch von jedem Tier und formte 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 Farbe, weil sie nicht so totenblaß aussehen sollten wie die Eindringlinge."

Aus dem legendären *Jurga-Lied* der Thorwaler:

1. Sang:

Von Jurga Tjalfsdotter will ich euch nun singen
vom Goldland, wo unsere Ahnen geboren
von Hjaldingard, Heimat die wir dereinst verloren,
will Jurgas Vermächtnis euch bringen.

13. Sang:

Nach langem Kampfe, wohl mit Beil und mit Speer
da standen die Feinde vor unseren Mauern.
Es hilft uns kein Flehen, es hilft uns kein Trauern,
sprach Jurga: Wir fahren übers Meer.

90. Sang:

Und zur Mittwinternacht, in Olaports Hallen
Nahm Jurga Tjalfsdotter die Axt und den Thin.
Um zu erfüllen der Weissagung Sinn.
Um Swafnirs Wort zu gefallen.

Die Nivesen sagen zum Nordstern, den wir auch Losstern nennen, 'Liskas Auge'. Man beachte, daß Mada, der Frevler im Zeichen des Mondes, in dieser Legende männlich ist. Könnte Liska, die ihn bestraft, einfach eine weibliche Inkarnation Los' sein?

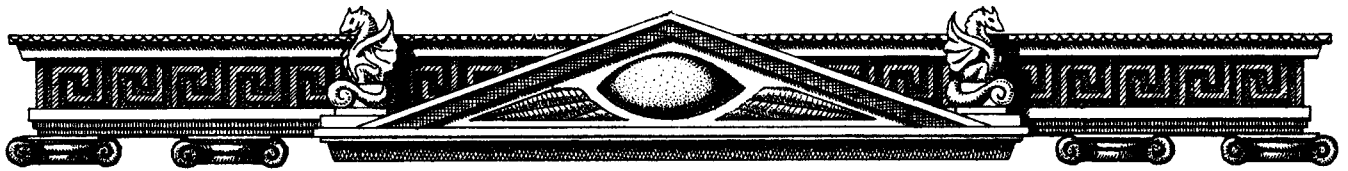
Man beachte die Parallelen zur mittelländischen Sage vom Sturz des Namenlosen, in der die Himmlischen ebenfalls die Welt der Sterblichen verwüsten.

Die Weltsicht der Nivesen ist grundsätzlich pessimistisch, aber nicht hoffnungslos. Dank der Schamanen können die Nomaden auf die Hilfe der fruchtbringenden Gabetaj und der schützenden Pirtinaj hoffen und auch die Wolfsgeister versöhnen.

Die Nivesen glauben fest daran, daß die Wölfe (als höherstehende Kultur) eigene Königreiche wie das der Silberwölfe im Rhorwed-Gebirge bewohnen.

Ob die Waldmenschen in Aventurien entstanden sind, ist fraglich. Die verblüffenden seefahrerischen Leistungen der Insulaner und vor allem der Tocamuyac-Floßleute sowie die Jaguargottheit Kamaluq verweisen eher auf den Südkontinent Uthuria. Bemerkenswert auch, daß die Waldmenschen als einzige Rasse ihre Existenz durch die einer anderen begründen. Andererseits erwähnen schon die ältesten tulamidischen und sogar die wenigen echsischen Dokumente kleinwüchsige, dunkelhäutige Dschungelmenschen. Zumindest während der letzten fünf bis zehn Jahrtausende dürften die Waldmenschen also bereits seßhaft sein. (Weitere Informationen siehe DER TIEFE SÜDEN.)

Der Ursprung der Thorwaler in Aventurien ist durch das Jurga-Lied hinlänglich dargestellt, über die Entstehung ihrer Rasse im Gildenland wissen auch sie selbst nichts zu berichten. (Weitere Informationen siehe THORWAL, Seite 7ff. sowie Seite 64.)



Wenn auf alten Karten zwischen Gûldenland und Aventurien das Land des PRAios verzeichnet wird (siehe SEE-FAHRT, Seite 60), dann deswegen, weil fast alle gûldenlândischen Seefahrer, die Aventurien damals erreichten, auf der Suche nach diesem Land der Erwâhlten waren. Auch die Siedler des bosparanischen Reiches suchten nach der Stadt des PRAios und drangen dabei über die Goldfelsen in das Land der Sonne (natûrlich die Khomwûste) vor – wo sie bemerkenswerterweise eine Stadt aus Gold gefunden haben wollen (siehe DAS KÖNIGREICH AM YAQUIR, Seite 27).

Die ersten Zwerge dûrften vor etwa 10.000 Jahren gelebt haben. Jedoch kann sich das Volk durchaus zuvor bereits viel l nger in einer Entwicklung befunden haben, die letztlich zu ihrer heutigen Form f hrte. Uralte Sagensplitter deuten auf ein oberirdisches Leben hin. Die Sprache der Zwerge, das Rogolan, zeigt gewisse  hnlichkeiten mit dem Tulamidy ; der Ausdruck Angroschim tr gt sogar die tulamidischen Pluralendung (z.B. Thalusim). Der Kampf zwischen Ingerimm und Pyrdakor gipfelt im Elementarkrieg (5500 v.H.), als der Drache Dschinnen gegen die Zwerge sandte. (Ausf hrlichste Darstellungen siehe DIE ZWERGE AVENTURIENS)

Die *“Philosophia Magica”*, urspr nglich von dem Elfenweisen Omtheon begr ndet, setzt sich mit Entstehen, Erschaffung und Bestehen g ttlichen, derischen und k nstlichen Lebens auseinander – und dem  bergang von einem zum anderen. Viele j ngere Werke dieser Schule sind derart atheistisch, da  die *Philosophia Magica* weithin verboten ist. (Weitere Zitate dieses Autors siehe GEHEIMNISSE DER ELFEN, Seite 21, 45 und 53)

Man beachte die durchgehende Unterscheidung von Wirklichkeit und Wahrheit: ‘Wirklicher ist das Leben, aber wahrer der Traum.’ (Altelfisches Sprichwort)

Bemerkenswert ist die Doppeldeutigkeit des Beinamens *“Der-aus-dem-Licht-trat”*: Erleuchtung oder Verfinsternis? Auch von der d monophilen Elfe Pardona wissen wir, da  sie – von ihrer Erschaffung  ber ihre Schandtaten bis zu ihrem Niedergang – Werkzeug und Produkt teils g ttlicher, teils namenloser M chte war.

“PRAios’ gr  stes Geschenk – Intelligenz: Wirkungen und Auswirkungen”, unter Redaktion des abtr nnigen Priesterkaisers Helus I., Gareth, 572-568 v.H.,  bersetzung aus dem Kirchenbosparano: “Vor Urzeiten, im g uldenen Lande, lebte PRAios bei seinen Kindern, denen er Urteilkraft und freien Willen gegeben hatte, und er war ebensoviele Tage im wundersamen Balaan Cantara wie in den Gefilden von Alveran. Doch die Menschen dankten es ihm schlecht und lebten wider alle Gesetze. Da erhob sich PRAios von dem Thron, den ihm die Menschen inmitten ihrer Stadt gebaut, und sprach ein letztes Mal Gericht: Die  belsten Frevler gegen den Willen der G tter bannte er, nach dem fernen Land Aventurien zu gehen. Dann verlie  der G tterf rst erbost das G ldenland und zog sich in das Land der Erw hlten zur ck.

Die verbannten S nder aber f hren schlecht im neuen Land Aventurien, und wenn ihnen PRAios nicht seinen g ttlichen Sohn Horas gesannt, sie w ren alle dahingegangen. So aber machten sie das Land urbar und unterwarfen es sich. ...”

Die fremden V lker

Das Zwergepos *“Borobarabba”*, erz hlt von Ghambir, Sohn des Gruin, Graf von Isenhag, kommentierte Fassung des Hesindetempels zu Angbar, 7 Hal (stark gek rzt):

“F r die Erzzwerge ist Angrosch, den ihr Ingerimm nennt, der ‘Allm chtige Baumeister der Welt’. Aber alle St mme sind sich dar ber einig, da  Angrosch der Vater und Sch pfer der Zwerge ist. Angrosch ist der Herr von Feuer und Erz. Als sich Pyrdak, der uralte Drache des B sen, zum Herrscher  ber die Elemente aufwarf, setzte Angrosch die Zwerge als W chter aller Sch tze Sumus ein. Die Freude der Angroschim an Gold und Gemmen ist nicht schierer Eigennutz, sondern die getreuliche Bewahrung der gr  sten und reinsten Reicht mer, die die beiden Elemente hervorbringen k nnen. Und die Vorliebe der Zwerge f r Waffen, R stungen, Festungen und die Durchsetzung ihres Willens ist nicht Streitlust und Starsinn, sondern wachsame Befolgung des g ttlichen Willens.

Die Koschzwerge behaupten allerdings, da  Angrosch nach dem Schmieden der Zwerge das vom Drachen gesch rte Feuer der Esse ins Hirn gefahren sei, und da  er danach Euch Menschen und einige noch viel  blere Werke, wie die Elfen und die Trolle, aus dem Eisen geschlagen habe.”

Aus den Schriften der *“Philosophia Magica”*, Elon Carhelan, ca. 1000 v.H.,  bersetzung aus dem Bosparano:

“Die Elben existieren sicherlich wie auch die Zwerge nicht seit Anbeginn der Welt. Die Elben sind aber insofern einzigartig im All, als sie entstanden sind und nicht erschaffen wurden, also aus eigener Kraft in die Welt getreten sind. Gleichzeitig berichten unsere  berlieferungen aber, da  das Schicksal unseres Volkes – das die meisten V lker als ihr eigenes Werk betrachten – eindeutig von fremden M chten geformt wurde.

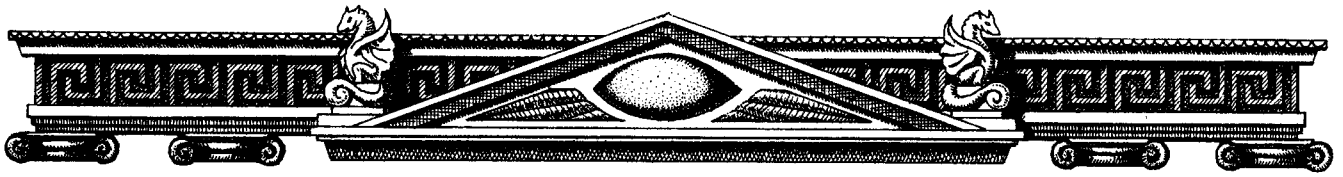
Denn die unf  bbare Wahrheit ist, da  wir Elben uns selbst getr umt haben: Die Lieder der Alten berichten vom Schlo  der Madaya auf dem h chsten Berg der Salamandersteine. Dort liegt sie in ewigem Schlaf, die letzte der Alten, die ihr Volk in ihrem eigenen Geiste formten. Doch dann kam erstmals das Namenlose unter die Elben und begann sie in die derische Wirklichkeit zu ziehen. Viele von ihnen gaben der Anziehungskraft Aventuriens nach, der Verf hrung der Stofflichkeit, der Kraft der Wirklichkeit.

Madaya aber brachte als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu tr umen, und ihre Tr ume sind wahr f r sie und jene W lder. Dies ist der Ursprung der Lichtelfen und ihrer Nachfahren, der Waldelben.

Und die unf  bbare Wirklichkeit ist, da  das Schicksal der anderen Elbenv lker das Werk sogenannter g ttlicher, aber keineswegs wohlgesonnener M chte ist:

Zun chst war es jenes Namenlose, da  die Auelben trieb und zwang, denn – wie die Menschen sagen – der ganzen Sch pfung ist es bestimmt, zu gieren, zu k mpfen und sich zu verbinden. Und dies, so fremd es dem Lichtwesen der ersten Elben auch war, ist, was den Auelben geschah.

Unsere  ltesten Lieder berichten von Simia-der-aus-dem-Licht-trat. Die tulamidischen Sterndeuter kennen Simia als den dritthellsten der acht Planeten, die bosparanischen Priester ehren ihn als Sohn des Ingerimm und der Tsa. Welche Macht auch  ber Simia gekommen sein mag, und so fremd dies auch den Auelben war, Simia wurde der erste Elbenk nig und gab der ersten Stadt der Hochelben seinen Namen.



Eines der größten Lieder schließlich erzählt von dem Elbenbarden Dagal dem Wahnsinnigen, dem die Winde irgendwo in der Gelben Sichel einen Thron aus Achat erbauten. Dort sang er das Lied der Unendlichkeit, das keinem Sterblichen, ja nicht einmal einem Gott bestimmt ist. Dagal's Wahnsinn wuchs und formte das Schicksal der Hochelben: zunächst grenzenloser Aufstieg, dann, als Dagal das unendliche Lied beenden wollte, Tod und Untergang. Dies ist der Ursprung der Hochelben und ihrer Nachfahren, der Auelben und Firnelben."

Die ersten Helden – Die Kinder der Götter

Die aventurische Mythologie kennt Hunderte von Sagen über große Helden und ihre Taten, über Halbgötter, ihre Nachfahren und ihr Erbe, über bestrafte Frevler und gestürzte Himmelstürmer (selbst große Helden wurden bestraft), und über freiwillige und unfreiwillige Zeugen göttlicher Machtdemonstrationen – zu viele, um hier auch nur die wichtigsten namentlich anzuführen. An dieser Stelle, aber nicht stellvertretend, erwähnt seien der thorwalsche Nationalheld, Torstor Om, der Schalk der Götter, der mit Efferd segelte und mit Rondra würfelte und über all das noch lachend berichten durfte, weiters der Drachenjäger Festo von Aldyra (ca. 500 v.H.) aus Arivor, der mit List und Mut einige Höhlendrachen erlegen konnte, und 'Phexens Liebling' Schukschum Turge, König der Diebe von Baburin, dem es gelang, dem Scharfrichter zu entkommen und dafür den Orkenhort zu finden. Etliche Berichte über der Rondra gefällige Helden finden Sie in der Beschreibung ihrer Kirche. Als typische Heldensage führen wir hier jene aus, die als die älteste Aventuriens gilt.

Ilkhold Zottelhaar und die Schönheit

Aus den Fabeln des "*Sasquehama Quellenbusch*", Rohals-Zeit, gesammelt und überarbeitet von der Halle der Schönen Künste in Kuslik, 999 n.BF.:

"Einstens, als die Welt noch jung war, kamen Rahja und Tsa zusammen und erschufen die Schönheit. Ihr Antlitz war wie Lotos und Alveranien, ihre Haut duftete wie Flieder, ihr Haar wie rote Rosen.

So strahlend war die Schönheit, daß sie die ganze Welt erfüllte und gar bis in die Niederhöllen drang. Dort aber stach der Anblick der Schönheit dem Dämonensultan ins Auge. Da sandte er seinen verschlagensten Diener aus, den Neid. In einer Nacht, die dunkler war als jede zuvor, raubte der Neid die Schönheit und verschleppte sie in die gläserne Festung Tasfarel, die tief in der Neunten Hölle lag.

Ohne die Schönheit verblaßte die Welt: Praios Sonnenschein war nur noch ein stechendes Gleißern, Tsas Blumenpracht nur noch schales Unkraut, und die Liebe zwischen Mann und Weib nur noch tierische Brunft.

Darum begannen die Götter, nach einem Helden zu suchen, der die Schönheit zurückbrächte. Aber wem sie den Dienst auch antrugen, der erbehte bis ins Innerste, oder Eitelkeit und Stumpfsinn umnebelten seinen Verstand, daß er prahlte: "Nichts leichter als das!" Lange ratschlagten die Götter, und dann sprach Hesinde: "Unser Held muß ein Herz haben, das der Rondra würdig ist, aber einen Sinn, der Phexen schmeichelt."

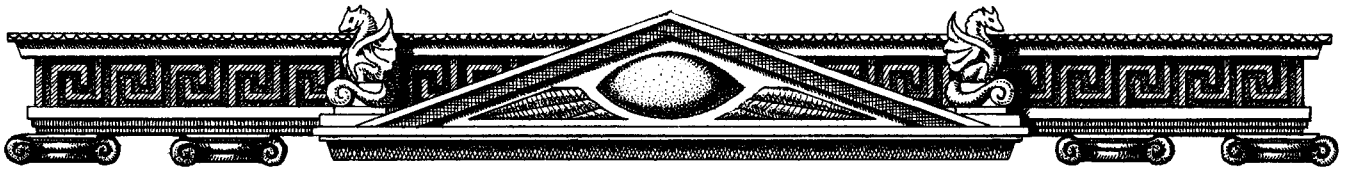
Zu jener Zeit lebte in den Wäldern der riesenhafte Held Ilkhold Zottelhaar, der war so stark, daß er Bären verprügelte, und so mutig, daß er Tatzelwürmer am Schwanz zog – nur zum Spaß! Manche nannten Ilkhold Zottelhaar den Einhändigen, denn obwohl er zwei kräftige Hände sein eigen nannte, benötigte er stets nur die Rechte, um Waffen zu führen, die jeder andere Sterbliche nur mit zwei Fäusten tragen konnte. Da man damals aber noch kein Eisen kannte, griff Ilkhold im Kampf zu allem, was er finden mochte, ob Stein, Holz oder Bein, und manche Heldentat vollbrachte er nur mit dem Kieferknochen eines Auerochsen in der Faust.

Vor diesen Ilkhold Zottelhaar trat der Götterbote und lud ihn nach Alveran, und Ilkhold sagte: "Ei wohl, denn dort bin ich noch nicht gewesen."

Manche sehen in dem Lied von Dagal die symbolische Fabel, die die große Frage aller Völker erklärt: Warum müssen wir sterben? Die Suche von Dagal – und wohl der Hochelfen, die er verkörpert – nach Unsterblichkeit führte zu sinnlos wuchern dem Wahnsinn. Erst sein Verschwinden – nicht Tod, nicht Sein – beendete den Wahnsinn (siehe GEHEIMNISSE DER ELFEN, Seite 14).

Von Dagal's Thron heißt es: Wer sich auf ihn setzt, dessen Geist wird von den Winden getragen. Sofern der Thron tatsächlich noch existiert, muß er einige der letzten Antworten bieten.

Die Tatsache, daß von Ilkhold nicht wie von jedem namhaften Menschenhelden der Vorzeit berichtet wird, daß er das Schwert Siebenstreich führte, läßt uns vermuten, daß die Sage sehr viel älter ist. Und die Beschreibung seiner Größe, seines Zottelhaars und seines Waldlebens führen uns wohl wieder ins Zeitalter der Trolle ...



Über den Wolken saß der Rat der Götter, und Hesinde sprach: "Keiner der Götter kann vollbringen, worum wir dich bitten. Denn wisse, daß die Macht eines Gottes in den Niederhöllen tausend mal tausend Meilen weit gleißt. Jeder Erzdämon wüßte, daß ein Unsterblicher naht, und auch ein Gott kann nicht allein gegen die unheiligen Zwölf und die gehörnten Tausend bestehen. Das Licht eines Sterblichen aber vermögen wir wohl zu verhüllen, und er mag ungesehen bis zur gläsernen Festung Tasfarel gelangen."

Hesinde warfeinen schützenden Zauber über Ilkhold, Boron verhüllte ihn mit Schatten, Phex mit Nebel. Efferd packte die zwölf Winde beim Kragen und stopfte sie in die Stiefel Ilkholds, damit sie ihn bis ans Ende der Welt trügen. Rondra aber gab ihm das rotglühende Zyklopenschwert Gnor'a'khir, "Die-Alles-Bezwingende", das der König der Einäugigen mit seinem eigenen Blut und Fleisch geschmiedet hatte, ehe Phex es ihm stahl.

So gewappnet drang Ilkhold Zottelhaar in die Niederhöllen ein. Da war es finster und grauslich über die Maßen, und es stank nach Modder und Schwefel. Um sich Mut zu machen, sang Ilkhold ein Lied:

"Ich ess' zum Frühstück Kettenhemden,
mein Wams, das ist aus Drachenhaut.
Ich fürcht' mich nicht vor Bösem, Fremdem,
davor, daß mich was niederhaut.
Mein Kamm ist eine Klapperschlange,
mein Bett ist eine Dornenheck'.
Vor einem werd' ich gar nicht bange:
Dämonenpack und Höllenschreck!"

So kam Ilkhold Zottelhaar in die Neunte Hölle, denn den Glanz der Schönheit konnte er im Höllenspfuhl schon von weitem sehen, und die gläserne Festung Tasfarel spiegelte ihren Glanz. Der Herr der Festung, der Neid, hatte sich lang seiner Beute erfreut und schlief nun. Seine dreizehn feisten Hände umklammerten Juwelen, Gold, Kristall und die mondsilberne Kette, daran die Schönheit gefesselt war. Zu seinen Füßen kauerte der Dreiehörnte Balkhabul, ein übler Knecht, bereit, seinen Herren zu wecken, wenn einer käme, die Schönheit zu befreien.

Ilkhold Zottelhaar aber konnte er nicht sehen, denn der Atem der Götter schützte ihn. Die Schönheit hingegen konnte den Helden erkennen, denn die Schönheit blickt ins Tiefste der Seele. Sie erkannte, daß der Held zauderte, denn was halfes, den Dreiehörnte Balkhabul zu erschlagen, wenn dadurch der Neid erwachte, gegen den selbst Götter nicht gefeit sind.

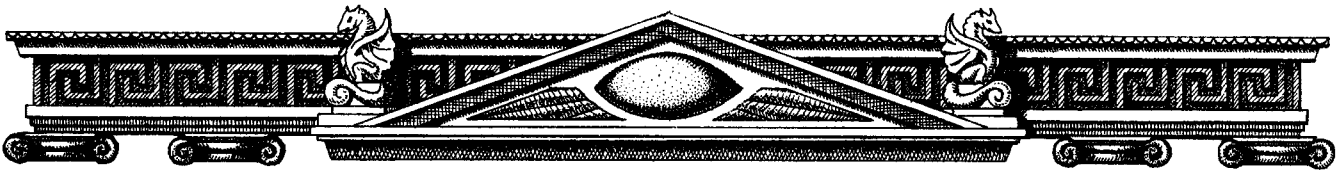
Doch die Schönheit war nicht nur schön, sondern auch klug. Sie setzte ihr liebreizendstes Lächeln auf und wandte sich ihrem Wächter zu: "Sag, Dreiehörnter Balkhabul, was bist Du ein grimmiger Wächter? Nie ruhest Du, nie schläfst Du. Flink ist Dein Auge, geschwind Deine Zunge, behende Dein Huf. Es gäbe wohl keinen, dem es gelänge, Dich zu bezwingen."

Da fühlte sich der Dreiehörnte Balkhabul geschmeichelt, denn so hatte noch keiner zu ihm gesprochen in den Niederhöllen. Er warf sich in die Brust und prahlte: "Der ist nicht geboren, der mich bezwingt. Mein erstes Horn läßt mich jeden sehen, der sich mir naht. Mein zweites Horn gibt mir die Stimme des Donners, meinen Hern und Meister zu wecken. Und mein drittes Horn macht mich unbesiegbar, an seine Seite zu eilen. Wem aber sollte gelingen, mich meiner drei Hörner zu berauben?"

Da wußte Ilkhold Zottelhaar, der alles mit angehört, was er zu tun hatte. Zum ersten Mal ergriff er die rot geflammte Klinge Gnor'a'khir mit **beiden** Händen und holte zu einem mächtigen Hieb aus. Schon sauste "Die-Alles-Bezwingende" herab, und splitternd zerbrachen die drei Hörner des Balkhabul. Der war nun blind und stumm und lahm und sank lautlos in sich zusammen.

Ilkhold Zottelhaar aber ergriff die Hand der Schönheit, zerriß die mondsilberne Kette, warf sich die Schönheit über die Schulter und stürmte von dannen. Den zwölf Winden in seinen Stiefeln wurde es mächtig eng, und einer nach dem anderen fuhr hervor und trug den Helden und seine kostbare Last vorwärts.

So kamen Ilkhold und die Schönheit unbeschadet bis vor die sieben Mauern von Alveran. Dort erwartete ihn der Jubel der himmlischen Gefolgschaften. Ilkhold aber setzt die Schönheit ab und wandte sich zum Gehen. Da umarmte ihn die Schönheit und drückte ihm einen herzhaften Kuß auf die Wange. Ilkhold errötete bis unter die Wurzeln seines Zottelhaars und trollte sich, nach Hause zu kommen. "Alveran ist gar nicht so übel!", murmelte er, ehe er begann, ein frohes Lied zu pfeifen.



Von Ilkhold Zottelhaar hat man danach nie mehr gehört. Das Wunderschwert Gnor'a'khir aber tauchte später auf den Zyklopeninseln auf, wohin es der Gute wohl zurückgebracht hatte. Die Stiefel Ilkholds schließlich, in denen noch immer Reste der Zwölf Winde steckten, fuhren über den Himmel davon, und wenn sie nicht zerfallen sind, dann laufen sie noch heute."

Zum weiteren Verbleib des Zyklopenschwertes Gnor'a'khir siehe Aventurischer Bote 46, DAS SCHWERT DER HELDEN).

Weltzeitalter und Prophezeiungen

"Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeiungen", Kapitel I, 440 v.H., Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth, Übersetzung aus dem Alt-Güldenländischen (gekürzt):

"Was alle Fragen zur Zukunft angeht, so wäre es über die Maßen wünschenswert, das Riesenweib Chalwen befragen zu können. Die weiseste aus dem Riesengeschlecht war sie, saß im Tal der Seufzer auf dem erzenen Thron, der aus der Felswand gewachsen.

Aber da sie im Krieg der Drachen und Elben gegen die Riesen und Zwerge ein Orakel sprach wider die Elben, bannte sie der Drachenkönig an ihren Thron, und sein Zauberwort machte Luft zu Feuer und Land zu Wasser. So versank Chalwen mit ihrem Throne.

Aber wisse, da die Riesin unsterblich ist wie alle ihres Geschlechtes, liegt sie wohl heute noch am Grunde des Meeres, und ungehört bleibt seither ihr Orakel."

Eine Episode aus der Herrschaft des goldenen Pyrdakor: die Katastrophe, die Maraskan vom Festland trennte und den Golf von Perricum hinterließ. (Siehe auch GEHEIMNISSE DER ELFEN, Seite 16) Übrigens wird auch an der Thorwalschen Küste vom Ertrinken eines Riesen berichtet.

Die Äonen der Ewigkeit

"Der Blick in den Regenbogen", Heiliges Buch des Tsa-Kultes, derzeit im Tempel zu Punin:

"Es ist nicht leicht, der Wächter des gesamten Weltalles 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. 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.

Seit den ersten schriftlichen Überlieferungen können wir solche Zeiten der Veränderung und solche des Zusammenbruchs beobachten, ob es der Ausbruch der Dunklen Zeiten, der Untergang des Alten Reiches oder die Magierkriege waren.

Weiter heißt es, daß der Ewige LOS bisweilen von der Müdigkeit übermannt wird und kurz einnickt. Dann geht ein sogenanntes 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. Keiner, nicht einmal der Urgott selbst, kann sagen, wann der Große Schlaf wieder über ihn kommt. Doch es heißt auch, daß man der Ermüdung des Weltalles vorbeugen kann, und das dies die Aufgabe aller Wesen guten Willens ist. Andererseits zeigt uns das Schicksal von Riesen, Drachen und Echsen, daß der Niedergang einer Herrscherrasse irgendwann unvermeidlich ist!"

Naheliegenderweise befinden wir uns auch heute wieder nahe so einem Umbruch.

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

Aus den Schriften der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik, *"Kommentare zu Niobaras Astralen Geheimnissen"*, Magister der Weisen Herrin Durian von der Heydt, 1009 n.BF.:

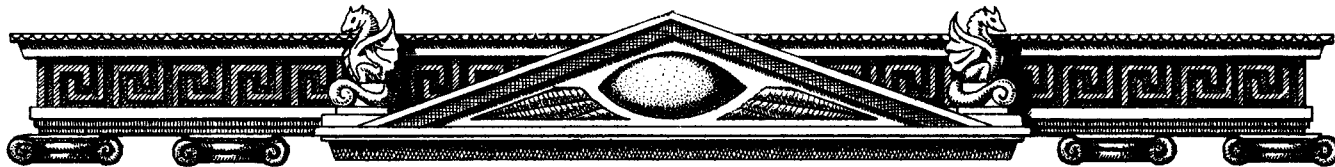
"Nach unseren Vorstellungen, von den Forschungen weisester Hellseher unterstützt, dauert ein Äon zehn, wenn nicht hundert Jahrtausende. Die tulamidischen Sterndeuter bezeichnen als Äon den Zeitraum, den alle aventurischen Sternbilder benötigen, bis sie wieder die gleiche Stellung zueinander einnehmen, und haben ihn mit genau 2808 Jahren errechnet (übrigens das Produkt der heiligen Zahlen 2, 9, 12 und 13). Die Novadis verstehen diese Zeitspanne als einen Tag Rastullahs. Mit einiger Sicherheit läßt sich nur sagen, daß Rastullahs Erscheinen tatsächlich nicht ganz drei Jahrtausende nach den Lebzeiten des legendären Rashtul erfolgte.

Die Gelehrten des maraskanischen Zweigötterglaubens haben einen Zeitraum, der in etwa fünf tulamidischen Äonen entspricht, als Flugdauer der Weltenscheibe auf ihrem Weg von Rur zu Gror ermittelt."

233 v. H.: Rastullah erscheint in Keft, von den Novadis als der *eine* Gott empfangen, von Zwölfgötterpriestern teils als Scharlatan abgetan, teils als alveranischer Bote und Verkünder des Beginns der Endzeit empfunden.

Rur & Gror

Aus den Schriften der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik, *"Rur und Gror: Die göttlichen Zwillinge von Maraskan"*, Iltscha Krasnakoff, Erzwissensbewahrerin von Festum, 1011 n.BF. (gekürzt):



Die Maraskaner bezeichnen den Nordstern als Rur, der die Erdscheibe von sich geschleudert hat (ein Diskus fliegt immer leicht geneigt), und glauben an einen Gegenstern unterhalb des Südhorizontes, den Fänger Gror – naheliegenderweise das Mysterium von Kha.

Das Symbol des unterworfenen Königreiches Maraskan, der Reichsdiskus, ist in der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle zu bewundern.

Wie so oft, klaffen Religion und Wirklichkeit auseinander: Die Maraskaner gelten als Inbegriff der Streitsucht und Heimtücke – aber gerade die Tatsache, daß zwei beliebige Maraskaner stets zwei gegengesetzte Meinungen haben, gilt ihnen als Inbegriff der paarigen Weltenharmonie. Aber auch darüber bestehen geteilte Ansichten: Der Rur-und-Gror-Glaube mit seinen etwa 80.000 Gläubigen hat vermutlich mehr Sekten als jede der großen zwölfgöttlichen Kirchen.

Nostria Thamos, Zeitgenosse Rohals und Niobaras, gilt als größter Seher des Neuen Reiches. Seine Visionen reichen bis in den Zweiten Drachenkrieg (ca. 3000 v.H.) zurück und sind nach Meinung führender Philosophen und Hellseher dennoch gerade heute von größter Aktualität. Leider ist das Originalpergament schwer beschädigt und die vorliegende Rekonstruktion und Übersetzung aus dem Tulamidya sehr umstritten; umso mehr, als die Philosophie des Maraskanischen Dualismus für Mittelländer überaus verwirrend ist. Kenner der neuzeitlichen und jüngsten Geschichte Aventuriens sind ausdrücklich aufgefordert, sich an einer Deutung zu versuchen, welche Ereignisse bereits eingetreten sind und welche demzufolge vorhergesagt werden.

Zwillinge und Kaiser: Bis vor wenigen Jahren als Bardo und Cella interpretiert, aber angesichts der zwei Enkeltöchter Kaiser Hals wohl überholt
Neunflüssige: wahrscheinlich die neun Arme des Mhanadi in Khunchom

“Eine überraschend freundliche Zukunft verheißt die Maraskanische Religion ihren Gläubigen: Im Jahre 719 v. H. siedelte sich der Stamm der Beni Rurech auf Maraskan an und brachte seinen Glauben an die Zwillingsgötter Rur und Gror mit. Diese Religion lehrt, daß Rur und Gror gleichzeitig männlich und weiblich sind, und ihre Abbilder in den Tempeln sind daher stets zweigeschlechtlich gehalten. Wie die Götter, so ist auch ihre Schöpfung zugleich paarig und gegenpaarig: es gibt Wasser und Land, Tag und Nacht, Sonne und Madamal, Pflanzen und Tiere, und die Zahl Zwei gilt als Ausdruck der Weltenharmonie.

Nach Ansicht der Gelehrten des Zwillingsgötterglaubens ist die Welt eine diskusartige Scheibe, welche von Rur geschaffen und am 19. Rondra 4815 v.H. seinem Zwilling Gror zugeworfen wurde und diesen in genau 8192 Jahren erreichen wird. Als Beweis führen die Weisen die Bewegung der Sonne und der Sterne an, die auf das Kreiseln der Scheibe zurückzuführen seien. Sie ist ein Geschenk Rurs an Gror und damit zwangsläufig schön und perfekt. Das erste, was Gror sehen wird, wenn er diesen Diskus empfängt, ist Boran, die heilige Stadt des Zweigötterglaubens. Gror wird diesen Lehren zufolge das Geschenk mit Freude annehmen, seine Schönheit preisen und den Weltendiskus sogleich zurückwerfen. Alles, was bis dahin verborgen war, wird enthüllt werden. Boran beheimatet zwar den Haupttempel des Glaubens, aber die beiden dortigen Hochgeschwister sind nicht seine Oberhäupter. (Ohnehin liegt die eigentliche Bedeutung jenes Tempels in seinem Schatz: dem verbliebenen Wasser des Talued, der einst heilkräftigen Quelle des Roab.) Im Idealfall sind die Hochgeschwister Zwillinge, die sofort bei der Geburt als Priester und Nachfolger geweiht werden. Nach dem Verständnis des Rur-und-Gror-Glaubens sind die Zwölfgötter die Diener Rurs und Gors. Die Aufgabe der Zwölfe ist es, den Weltendiskus auf dem Flug durch den Limbus zu behüten, denn Rur und Gror sind so unendlich weit weg, daß sie keinen direkten Einfluß auf die Geschehnisse Deres nehmen können, weshalb es auch keine Wunder gibt, die einem der beiden zugeschrieben werden.

Der Gegenspieler der Zwölfgeschwister ist der Namenlose, hier der Bruderlose genannt. Er ist an die Derescheibe gebunden und hauptverantwortlich für fast alle Fälle von Einzigartigkeiten und Ungleichgewichten, die zu beobachten sind.”

Das Heldenzeitalter

“Die Alanfanischen Prophezeiungen” des Nostria Thamos, Übersetzung aus dem Tulamidya unbekannter Herkunft, entnommen aus “*Etherisches Geflüster*”, Maraskan, 253 v.H.:

“Wohl erzittert der Sterbliche, wenn sich der Kelch der Katastrophe über ihn ergießt, doch wisse, daß die Ungaben der Unsterblichen stets zwiefach sind.

1. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben

Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muß.

Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.

Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zerteilen Ordnung und Einheit.

Zweimal, nicht einmal werden die Legionen des Roten Mondes vor das Haus der Gelben Sonne treten.

Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölfe greifen.

2. Spruch: Von Drachen und Kaisern

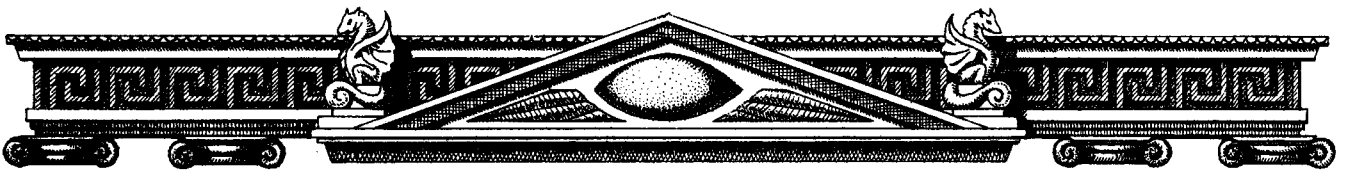
Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.

Wenn sich wegen des Schicksals der Zwillingkaiser nicht erfüllen kann das Schicksal der Kaiserzwillinge.

Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Roß heimgekehrt und bewiesen, daß der Elfenkönig nimmermehr wahr.

Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt.

Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drachbar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkelbar eines Drachen weilen.



3. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges

Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft.

Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.

Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen.

Wenn aus kristallinem Herz der geraubte Schlangenfürst spricht.

Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme (?) über den Himmel ziehen.

4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten

Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.

Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.

Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.

Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.

Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.

Wenn das geflügelte Geschoß dem Grauen der Götter gilt.

Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.

5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters

Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.

Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.

Dann wird die Letzte Kreatur geboren und gebären.

Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.

Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.

Dann wird die Brut den Boden verschlingen.

Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.

Das Ende der Welt

Mit der Vorstellung einer Zeit, die in Äonen oder Zeitalter gegliedert ist, verbinden sich viele Prophezeiungen darüber, was das Ende eines Äons oder das letzte Zeitalter überhaupt mit sich bringen wird.

“Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeiungen”, Kapitel III: Fuldigors Antworten auf Rohals Sieben Fragen, ca. 440 v.H., Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth (Auszug):

“So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit,
so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam.
Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Völckerscharen strafen,
die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!”

“Die Kosmogonika der Illumnestra”, Heilige Schrift des Bundes des Wahren Glaubens, aus den Dunklen Zeiten, Kloster Mantrash’Mor, Übersetzung aus dem Bosparano:

“Vernehmte mein letztes Gesicht, das grau ist und schleierumwallt – eine bedrohliche Vision, die durch rechtschaffen Tun und Glauben verhindert werden kann: Höret vom Untergang Deres! Seit Anbeginn währt das schändlich Hämmern an den Grundfesten von Alveran. Die Zahl der Sünder ist Myriade, die Zahl der Erzsünder 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.

Es wird kommen ein Tag, da die Seelenmühle des Dämonensultans zerbricht, und hervorquillt die neue Brut der Niederhöllen.

Es wird kommen ein Tag, da die Trommel des Beel-Halhar ertönt und nicht verstummt, solange noch ein Sterblicher Atem hat.

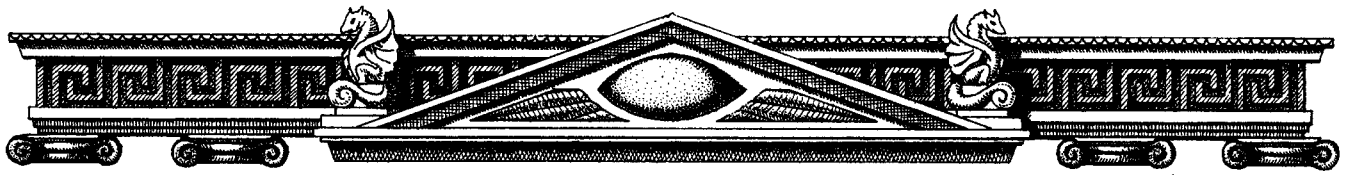
Übersetzungsproblem: ‘Ghulshachim’ (Tulamida) = ‘Geier, böse Geister; auch: Belagerungsgerät, Katapulte’

Von den Sieben Gezeichneten ist auch in den Orakelsprüchen von Fasar die Rede. Welcher Text den anderen inspiriert hat, ist unklar – und bei Vorhersagen wohl auch irrelevant.

Innerhalb von LOS’ Augenblicken mit Ausbleiben und Wiederkehr des Phönix (siehe oben) läßt sich ein weiterer Rythmus erkennen: Wie Tag und Nacht abwechseln, so folgen im Abstand von 1000 Jahren echte Heldenzeitalter aufeinander, charakterisiert durch das Zusammenfinden vieler großer Helden in Kriegszügen oder Tafelrunden, wie beispielsweise die Siebenstreich-Zeit vor 2000 Jahren und die Vereinigung der Zwölf vom Theaterorden vor 1000 Jahren.

Die Prophezeiung von den Sieben Gezeichneten und den sie umgebenden Helden könnte also in die nächste Zukunft verweisen.

Es gibt wohl keinen Zweifel darüber, daß die Verteidigung der Schöpfung durch die Götter und Giganten, vom Verrat des Namenlosen ohnehin bereits angeschlagen, durch das ‘Überlaufen’ eines Alten Drachen zu den zerstörerischen Mächten mehr als gefährdet ist. Auch die Erzzwerge prophezeien eine Jüngste Schlacht gegen “den Drachen” (siehe DIE ZWERGE AVENTURIENS, Seite 32.).



Während der Gigantenkriege drangen die Kreaturen des Dämonensultans bis in die Zweite Sphäre vor.

Rondras Offenbarung war stets, daß Rondras Hallen nur den Tapfersten offensteht, die dort ihre Bestimmung erwarten werden: Denn die Welt begann mit einem Kampf, und sie wird mit einem Kampf enden.

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.

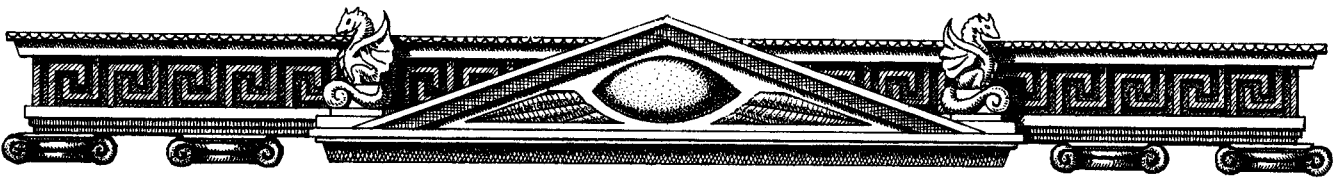
Und es wird kommen ein Tag, da Götter und Erzdämonen einander gegenüberstehen, und sie werden zur Letzten Waffe greifen.

Und danach wird kommen kein Tag mehr und keine Nacht, und es wird Nichts sein!"

"Der Blick in den Regenbogen", Heiliges Buch des Tsa-Kultes, derzeit im Tempel zu Punin:

"Die weitreichste aller Prophezeiungen beschreibt das Ende des Weltalles. 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 Seiende. 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."



Teil II: Die Zwölfgötter und ihre Geweihten

Zwischen den irdischen und den aventurischen Göttern gibt es einen bedeutenden Unterschied: Ein Götterglaube als mehr oder weniger abstraktes Phänomen wie auf der Erde ist dem normalen Aventurier fremd. Der Fischer in Havena *glaubt* nicht an Efferd, er *weiß*, daß es den Meeresgott gibt und daß dieser zu jeder Stunde in sein Leben eingreifen kann. Eine der Rondra geweihte Priesterin kann sich – mit gewissen Einschränkungen – fest darauf verlassen, daß ihre Göttin ihr helfen und ihr ihre Kraft leihen wird.

Andererseits sind die Götter mit den Sinnen der Sterblichen nicht wahrzunehmen – auch das ein Zeichen ihrer Göttlichkeit. Aventuriens Götter sind nur dann zu sehen, wenn sie sich den Menschen zeigen wollen, aber das geschieht nur äußerst selten, wie zum Beispiel in der Zweiten Dämonenschlacht, als Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm die Dämonen des Fran-Horas zurück in ihre Sphäre zwangen.

Der überwältigende Teil der Aventurier verehrt das Pantheon der Zwölfgötter, das wohl aus den Religionen der aventurischen Völker entstanden ist. Von den wenigen Expeditionen, die die Güldenländer zu unserem – für sie wohl wenig interessanten – Kontinent entsandten, glauben wir zu wissen, daß die Güldenländer ebenso wie zur Zeit der Besiedelung Aventuriens zu drei Götterpaaren beten: dem Herrscherpaar Brajan und seiner Gattin Travina, den Alltagsgöttern Efferd und Paranja (Wasser und Fruchtbarkeit) sowie den Urgöttern Raia und Boron (Liebe und Tod). Die Prophetin Illumnestra verkündete in den Dunklen Zeiten die *Kosmogoniķa* (Schöpfungssage) und prägte dabei den Begriff der Zwölfgötter, ohne ihre Namen zu nennen.

100 v.BF. erließ Kaiser Silem-Horas das Zwölfgötter-Edikt, in dem er das Pantheon beschreiben ließ und andere ("Götzen-") Kulte verbot. Zu jener Zeit unterschied sich die aventurische Götterwelt bereits erheblich von der aus dem Güldenland überlieferten: Per Kaiser-Edikt aufgenommen wurden zwei tulamidische Gottheiten, die in den Dunklen Zeiten großen Anhang gefunden hatten, nämlich die Kriegsherrin Rondra und Phex, der Beschützer der nächtlichen Abenteurer, und zwei besonders wandlungsfähige Göttinnen, deren Verehrung noch vor die Zeit der ersten Menschen zurückreicht, nämlich Hesinde und Tsa. Auch der Gott der Zwerge, Ingra, fand Aufnahme. Um den Kanon der Zwölfgötter vollständig zu machen, wurde Firun – eigentlich eine thorwalsche Allegorie mit geringer Anhängerschaft – hinzugefügt. (Bosparan, heute Vinsalt, wurde und wird seitdem als 'Stadt der Zwölfgötter' bezeichnet.)

Auch die zweimal zwölf Stunden des Tages sind den Zwölfgöttern namentlich geweiht, von der Geisterstunde, die im Schutze Praios' steht, bis zur Zwölften Stunde, wo Rahja zur Muße ruft, von Praios' heißem Mittag bis zur tiefsten Nachtstunde, wo man Rahjagefälliges tut.

Aspekte und Einfluß

Im folgenden stellen wir Ihnen die Zwölfgötter, ihre Kirchen und ihr Wirken in der Welt vor. Am Anfang jedes der zwölf Abschnitte finden Sie einen kurzen Überblick mit den wichtigsten Informationen.

Die Rubrik *Aspekte* zeigt, daß der Zwölfgötterglaube alle Bereiche des aventurischen Lebens erfüllt. Ihre Auflistung ist eigentlich Meisterinformation. Kaum ein Aventurier würde sich beispielsweise ein endgültiges Urteil erlauben, welche der "geheimnisvollen" Gottheiten Boron, Phex, Hesinde und Mada jeweils für die Nacht, den Nebel, den Mond und die Sterne zuständig ist.

Die wichtigsten Darstellungen einer Gottheit erfolgen durch *Tier / Symbol / Sternbild, Heilige Pflanze* und *Farben*. Letztere gelten vor allem für Ornat und Tracht der Geweihten und die liturgischen Utensilien (Altäre, Kerzen, Symbole usw.), aber auch für Heraldik (Wappen und Flaggen) und sonstige Symbolik.

Die wichtigsten mythologischen Informationen betreffen die überderische *Gefolgschaft*, das versprochene *Paradies der Gottheit* und den *Ursprung*; letzterer gilt einerseits nur für den begrenzten geschichtlichen Horizont der heutigen Menschheit Aventuriens (ca. 10.000 Jahre), andererseits klärt er die Abstammung von Los oder Sumu.

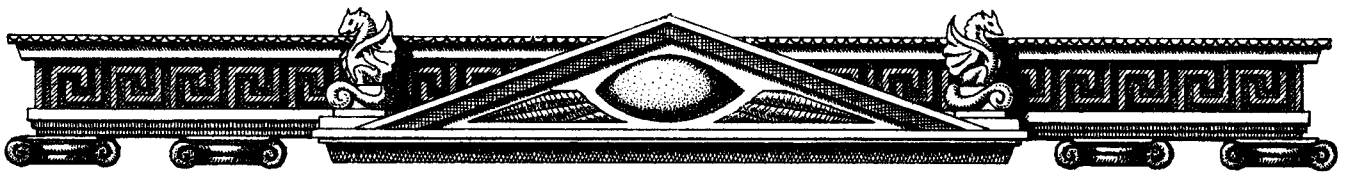
Einfluß gibt eine Anhängerzahl und die Einflußgebiete an, wobei als Anhänger jene Personen zählen, die freiwillig oder vorschriftsgemäß den Zehnt ihrer Einnahmen abliefern. Nicht gezählt werden regelmäßige und unregelmäßige Besucher, die noch einmal soviel, weniger oder gar nicht opfern. Natürlich ist die reine Anhängerzahl kein Maß für den Einfluß einer Gottheit: Z.B. ist ein durchschnittlicher praiosgläubiger Großbürger oder Edelmann zwanzigmal mächtiger und wohlhabender als ein perainegläubiger Bauer.

Heilige Orte sowie *Weitere wichtige Tempel*: Die Bedeutung eines Tempels wird natürlich oft vom Reichtum einer Stadt bestimmt (die Tempel Gareths, Al'Anfas und Kusliks sind fast immer die prächtigsten), ist aber häufig spiritueller Natur.

Talismane / Artefakte werden üblicherweise nur aufgelistet, wenn sie beweglich sind; Standbilder und ähnliche Ausstattung werden allenfalls im Text beschrieben.

Weitere religiöse Daten listen *Die Heiligen, Heilige Bücher, Feiertage* und *Opfergaben* auf.

Die Beschreibung der Gottheiten werden jeweils eingeleitet von Zitaten aus dem "*Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*", das 312 v.H. vom Kollegium der Zwölfgötter verfertigt wurde und seither



Schulbuch des Neuen Reiches ist (womit es immerhin etwa 10% der Bevölkerung gelesen haben).

Wunder und Artefakte

Zum besseren Verständnis der Auswirkungen göttlicher Macht auf die Welt seien einige regeltechnische Anmerkungen vorweggenommen; genauere Ausführungen finden Sie im Regelteil.

Mindere Wunder

Ein Minderes Wunder ist regeltechnisch stets der Aufwand von Karmaenergie für die Verbesserung eines spieltechnischen Wertes. Welche Form es rollenspielerisch annimmt, bleibt ausdrücklich der Phantasie der Beteiligten überlassen.

Beispiel: Der Spieler eines Geweihten möchte ein Minderes Wunder wirken, um das Charisma zu steigern. Der Geweihte in Aventurien

bittet beispielsweise: "Herr(in), laß diese Heiden mich verstehen!" Der Meister wiederum gestaltet das Mirakel je nach Situation: ein Heiligenschein legt sich um den Geweihten, seine Augen erscheinen als Diamanten, seine Stimme klingt wie Engelschöre – oder es gibt überhaupt keine offensichtliche Wirkung, aber (auf wundersame Weise) sind die Zielpersonen dennoch überwältigt.

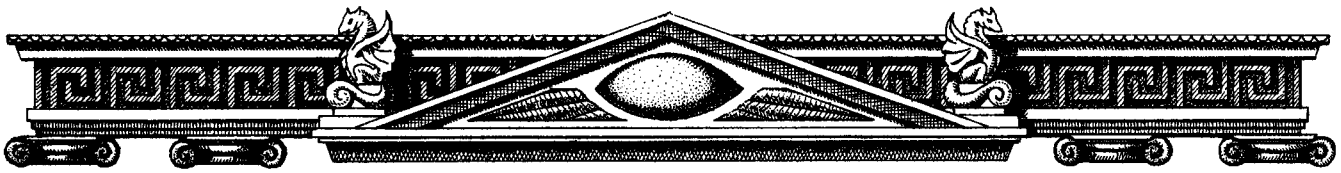
Göttliche Talismane

Unter den zahlreichen beschriebenen heiligen Artefakten ist jeweils eines als Talisman eines Gottes ausgezeichnet. Nur dieses kann – von ausgewählten Geweihten – herbeigerufen werden.

Große Wunder

Große Wunder sind genau, was ihr Name sagt: überirdische Ereignisse, die sich kein Aventurier erklären kann – außer durch die Macht einer Gottheit. Regeltechnisch unterliegen sie keinerlei Einschränkung mit Ausnahme des Urteils des Meisters.





PRAIOS, GOTT DER SONNE, DES GESETZES UND DER HERRSCHAFT

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 der Fünften Sphäre. 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 unbittlich: 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.”

Praios’ heiliges Getier ist der goldene Greif, der Adlerleu; 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. Praios’ Farbe ist das Gold.

Wie sein Vater Los verfügt er über das allessehende Auge. Sein Blick erscheint als Bannstrahl* aus reinstem Licht, und viele dämonische Wesen wie Ghule und Vampire können das Licht nicht ertragen. 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.

Vom Sinn des Lebens:

“Die Welt, wie sie im Anbeginn entstand, ist gut, und es braucht viel Weisheit, um zu erkennen, wo noch Verbesserungen vonnöten sind. Die derischen Herrscher besitzen diese Weisheit, denn PRAios selbst hat sie erwählt. Wer jedoch seine Macht mißbraucht, dem ist PRAios’ Zorn gewiß. Denn jedes Wesen hat seinen Platz im göttlichen Plan, und sein Tun und Sein ist längst beschlossen in PRAios’ Augen.”

Vom Leben nach dem Tode:

“Jene, die rein im Geist und rein im Herzen sind, verzeichnet PRAios im Goldenem Buch, und Er nimmt ihre Geister zu sich, damit sie den Glanz der Sonne vermehren. Doch wen PRAios verstößt, der muß in Finsternis leben, voll Sehnsucht nach dem Licht der Sonne und doch voll Angst vor ihrem brennenden Anblick.”

“Oh, wie wird dein Seel frohlocken und jubilieren, wenn ihr dies widerfähret. Denn PRAios’ Paradies ist das prächtigste von allen: Ein Glanz ist da wie von tausend Sonnen, worumb es auch geheizen wird das Haus des Lichts. Aber das göttlich Licht, es brennet nicht und blendet nicht – nein, die reine göttlich Freude ist es.

Und auch dein Seel wird ein Licht werden und strahlen als ein Sonnen und schweben und weben um das alleinzig Licht, um dessen

Name: Praios

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

Aspekte: Sonne, Gesetz, Herrschaft, Ordnung, Gericht, Zeitmessung, Magiebann, Süden

Tier / Symbol / Sternbild: Greif, Greifenkrone, Sonne

Heilige Pflanze: Bosparanie, Sonnenblume

Farben: Rot-Gold (Heraldisch: Gold)

Gefolgschaft: Ucuri, Greifen, Der Greif (Herold), Himmlischer Hof der Illuinierten (Lichtwesen)

Paradies: Praios’ Lichtpalast

Ursprung: Güldenland: Brajan (LOS)

Einfluß: 120.000 (Oberschicht); v.a. Großstädte des Neuen Reiches

Heilige Orte: Neu-Gareth (Stadt des Lichtes), Beilunk (Kuppeltempel), Elenvina, Greifenfurt, Praiosdank, Balträa (Orakel)

Weitere wichtige Tempel: Fasar, Warunk, Kuslik, Wehrheim

Talismane / Artefakte: Tiara des Boten des Lichtes, Auge des Praios

Die Heiligen: Gilborn von Punin (Schutz gegen Zauberei), Lechmin von Weiseprein (Nothelferin), Arras de Mott (Erleuchtung)

Heilige Bücher: “Horas-Apokryphen” (Vorgeschichte), “Offenbarung der Sonne” (Urgeschichte), “Lieder des Praios” (Gurvanianische Choräle), “Der Praiosspiegel” (Inquisition), “Inquisitorische Halsgerichtsordnung” (Kirchenrecht)

Feiertage: Sommersonnenwende (1.PRA)

Opfergaben: Gold, Kerzen

Glanz zu mehren. Und das ist ihr die lautere Glückseligkeit.

Und, oh, das Haus, worin er wohnt! Keins Menschen Geist kanns erfassen, keins Menschen Zung kanns beschreiben! Ein Masz und Ordnung ist da, wie kein irdischer Baumeister sie ersinnen und aufbauen kann. Alles ist so recht gefüget, jeds Ding an seinem Orte, die Winkel so genau bemessen, Bögen und Kuppeln vollendet ohnegleichen, wies nur der Fürst der Götter kanns ausdenken und errichten.

Und die reinen Seelen, die dorten schweben im ewigen Lichte, ergötzen sich an der Ordnung und dem Ebenmasz, dasz sie PRAios lobpreisen bis ans Ende aller Tage.”

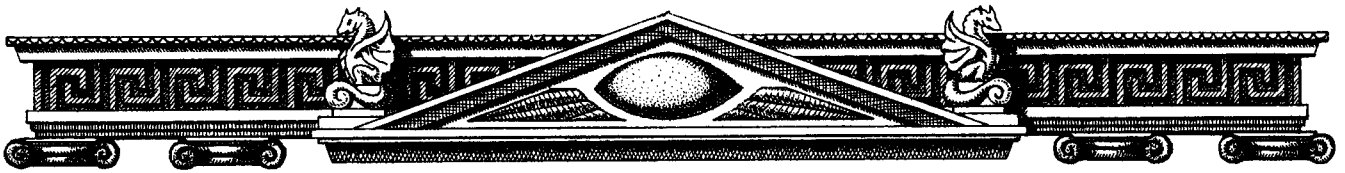
(Aus: *Die Zwölfgöttlichen Paradiese*, von Alrik v. Angbar, Orkschädelsteppe um 100 v.H.)

UCURI, DER GOLDENE FALKE, KÖNIG DER ALVERANIARE, HIMMLISCHER HEROLD, GESANDTER UND GEFÄHRTE DER GÖTTER

Sang von den Lichten Hofscharen, von U. Praiosmin IV. Heliodai, Bosparan, 123 v. BF., Übersetzung aus dem Alt-Güldenländischen:

“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.

*im Unterschied zum Blitz, der Rondras Symbol ist



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 gebar 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."

DER HIMMLISCHE HOF DER ILLUMINIERTEN

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

"Wenn PRAios Hof hält auf hohem goldenem Throne, dann umgibt ihn ein herrliches Gefolge in lauterem Gold, auf daß die, die Er in Seine Hallen einläßt, geblendet sind vom gleißenden Lichte des Herrschers aller Himmel. PRAios selbst ist angetan mit den Zeichen Seiner Herrschaft: Die Greifenkrone der Zwölf trägt Er auf dem Haupte, die Sphärenkugel in der Rechten und das zwölfstrahlige, goldene Himmelsszepter in der Linken. Auf Seinen Schultern ruht der Goldene Mantel, der die Sieben Sphären zeigt. Hinter Seinem Throne steht Ucuri, der Alveraniar des göttlichen "Es sei!", der seines Vaters Stab trägt. Zu Seinen Füßen ruhen die Greifen, die einmal auf Aventurien

wandelten und nun Einlaß gefunden haben in Sein Lichtreich: Garafan ist da, König und Marschall aller Greifen, Jermoran findet ich dort, Greif und Alveraniar des Sommers, und Orungan, der sich einstens den Gildenländern offenbarte und Horas auf seinem Rücken trug. Viele Greifen haben die drei in ihrem herrlichen Gefolge, doch weiß ich um deren Namen nicht und um deren Tun. Zur Linken und Rechten des Thrones stehen die Lichten, Wesen aus Licht und Sein, die immer sind: Schelachar, der Alveraniar des Gesetzes, und Urischar, der Alveraniar der Ordnung. Ringsum aber erstreckt sich unter PRAios' Goldenem Mantel ein Gefolge von phantastischen Ausmaßen, die Himmlischen Hofscharen der illuminierten Seelen."

DIE GREIFEN

Das Bestiarium von Belhanka, Übersetzung aus dem Bosparano:

"PRAios' Alveraniare, die Greifen, herrschten früher auf Dere wie heute die Menschen. Als aber ihre Zeit gekommen war, wurden die Edelsten nach Alveran entrückt, PRAios für alle Zeiten zu dienen. Der Thron der Greifen steht im Raschtulswall, auch im Orkland halten sie Wacht. Die Legende besagt, daß der Schnabel- oder Tatzenhieb eines Greifen die Rechtschaffenen von den Sündern scheidet; die einen werden durch den Hieb selbst in Greifen verwandelt, die anderen zerfallen zu Asche."*

Die Gemeinschaft des Lichtes

Kirchenorganisation

Die Gemeinschaft des Lichtes, so der Name der Praios-Priesterschaft, ist auf völligen Gehorsam und vollkommene Unterwerfung unter das Wort des Kirchenoberen ausgerichtet, gleich der 'Göttlichen Ordnung', nach der alle Dinge einen Platz innehaben, an dem sie den Göttern und ihren derischen Statthaltern, den Fürsten und Geweihten, zu dienen haben.

Der Bote des Lichtes

Oberster Statthalter des Sonnengottes ist der Bote des Lichtes, des Praios hehresten Fürst auf Deren, Marschall der Sonnen-Legionen, Hochmeister der gottgefälligen Inquisition – auf Lebenszeit durch göttliche Orakel bestimmt (eine gepflegte Umschreibung für interne Machtkämpfe).

Derzeit ist es Seine Erhabene Weisheit Jariel Praiotin XII. Heliogan, ein kaisertreuer Aranier, der von den Goldenen Gemächern im Sonnenpalast, in der Stadt des Lichtes zu Neu-Gareth, aus über die Geschehnisse seines Kultes wacht – und ebenso ist es Hilberian Praiofold III. Lumerian von den Heiligen Hallen Elenvinas, der mit den Greifen im Orkland gesprochen hat, denn auf dem Kaiserlichen Hoftag 21 Hal kam es zur Zweiten Großen Kirchenspaltung. Nur Jariel trägt die Heilige Tiara, aber beide Boten haben bewiesen, daß sie den heiligen Talisman, das Auge des Praios, herbeirufen können, und beide sind Träger der Stimme, die befiehlt: Tatsächlich vermag der Bote des Lichtes allein ob der Macht seiner Stimme und seines Blickes Befehle zu erteilen, gegen die Widerspruch unmöglich scheint. Zauberei kann ihm nichts anhaben, göttliche Gesichte geben ihm Weisheit. (Diese Fähigkeiten zeichnen ja auch den Greifen, Praios' irdischen Herold, aus.)

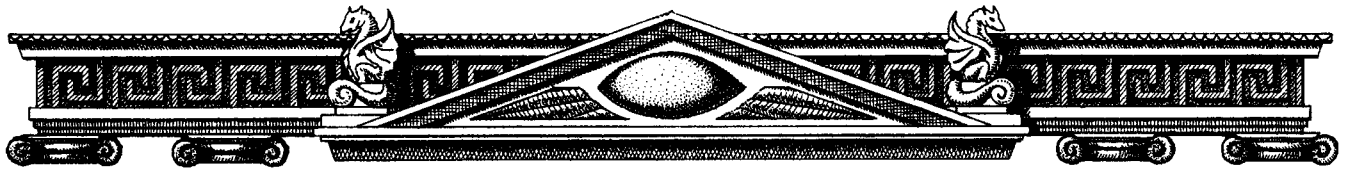
Die Hierarchie

Dem Boten des Lichtes unterstehen die acht Wahrer der Ordnung. Der Westen des Neuen Reiches (Windhag, Nordmarken, Almada und Kosch), das Alte Reich und Aranien wandten sich Hilberian Praiofold III. zu – nach Gareths Zählung der vierte der unheiligen Boten des Lichtes –, die Mitte und der Osten des Reiches, Albernian, Maraskan, das Bornland und der Süden verblieben unter der Herrschaft Neu-Gareths.

Innerhalb der Ordnungen finden sich zuweilen Lichteien, denen ein Erleuchteter (Illuminatus) vorsteht, meist Hochgeweihter eines mächtigen Praios-Tempels und als solcher mit Befehlsgewalt versehen über die Hochgeweihten der kleineren Tempel. Einen Erleuchteten finden wir in Methumis, in Wehrheim, derweilen auf Maraskan, und – bis vor kurzem – Elenvina. Die nächste Stufe der Hierarchie bilden die Hochgeweihten der Tempel und die Inquisitoren, die ihrerseits die gemeinen Geweihten und die Novizen anleiten.

Insgesamt hat die Praios-Kirche etwa 1200 Angehörige, von denen fast zwei Drittel der Stadt des Lichtes (und neuerdings der Heiligen Halle zu Elenvina) angehören; dazu kommen die Mitglieder der Kirchenorden, die Sonnenlegionäre und zahlreiche Tempeldiener. Alle Geweihten tragen das zwölfflämmige Sonnenszepter. Die 'Stufen der Heiligkeit' lassen sich leicht am Ornat der Geweihten erkennen, vor allem an der Farbe von Robe und Tiara, wobei die Farben Rot, Gold und Weiß einander aufsteigend folgen. Dem Boten des Lichtes stehen zu dem vollen Ornat auch noch vier Träger mit dem weiß-goldenen Thronhimmel zu.

*Siehe DIE KREATUREN DES SCHWARZEN AUGES, Seite 97



Bedeutende historische Daten (nach kirchlicher Darstellung):

0 – 542 Horas: Horas, Praios' Gesandter und Ucuris Sohn, regiert als erster Kaiser und Bote des Lichtes (mythologische Interpretation der 'Horas-Apokryphen')
1802 Horas: Greifenwunder an der Breitenfurt
874 – 928 Horas: Fran-Horas – der erste unheilige Bote des Lichtes
1475 – 1492 Horas: Hela-Horas – die zweite unheilige Botin des Lichtes
1493 Horas: Trennung des linken und des rechten Szepters: Yarum Praiohilm III. Heliodon hat die geistliche Macht, Kaiser Raul die weltliche.
1827 Horas: Priesterkaiser Aldec Praiofold II. vereinigt beide Szepter in seiner Hand.
1900 Horas: Fertigstellung des Garether Tempels durch Priesterkaiser Noralec Praiowar I.
1904 – 1906 Horas: Kathay Praiotin XI. regiert und baut die Stadt des Lichtes.
1906 Horas: Regierungsantritt Gurvan Praiobur I.
1913 – 1932 Horas: Erste Kirchenspaltung: Helus Praiodan treibt seinen Ziehvater Gurvan ins Alanfanisches Exil
1932 Horas: Helus I. befiehlt, "das lästerliche Gareth zu Praios' Wohlgefallen anzuzünden" und wird von den Wahrern der Ordnung erschlagen; Gurvan Praiobur I. stellt die Ordnung wieder her.
1947 Horas: Amelthona Praiadne II. wird auf ihrem Mherweder Feldzug in die Khom entrückt.
1957 Horas: Rohal; Gurvan Praiobur II. und seine Anhänger gehen ins Exil nach Praiosdank / Jilaskan.
2088 Horas: Das Garether Pamphlet: erneute Trennung des linken und des rechten Szepters
2457 Horas: Pomona von Roßhagen (Spitzname: Mopsendronning) wird Botin des Lichtes.
2484 Horas: Jariel, Wahrer der Ordnung von Aranien, wird Bote des Lichtes.
2505 Horas: Zweite Kirchenspaltung: Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluß, von den Elenvinern zum Boten gewählt, fordert die Vereinigung beider Szepter in seiner Hand.



Jariel Praiotin XII

Die Wahrer der Ordnung – Neu-Gareth

'Ordnung Mittelreich' (Gareth; inkl. Vallusa): *Pagol Greifax von Gratenfels*

'Ordnung Bornland' (Festum): *Baronin Nadiescha von Gulnitz*

'Ordnung Greifenlande' (Havena; v.a. Albernia, Gashok, Neu-Lowangen, Andergast): *Praiosson Greiffas*

'Ordnung Regengebirge' (Al'Anfa): *Amosh Tiljak*

'Ordnung Drôl' (Drôl; sonst nur Hôt-Alem; in Mengbilla sogar verboten): *Praionor di Balligur*

Die Wahrer der Ordnung – Elenvina

'Ordnung Bosparan' (Vinsalt; Kuslik, Neetha, Rethis): *Staryun Lorian*

'Ordnung Aranien und Maraskan' (Zorgan; Jilaskan, derzeit ohne Tuzak): *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus*

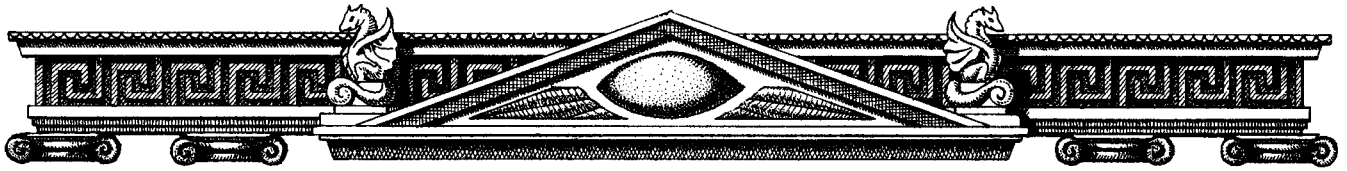
'Ordnung Tulamidien' (Fasar; Khunchom, Thalusa): *Lazlo Fitz Stratzburg*

Der aventurienweite Machtanspruch der Kirche zeigt sich auch darin, daß sich weder Ordnungen noch Lichteien nach Reichs- oder Baroniegrenzen richten, und daß ihre Größen in keiner Weise den tatsächlichen Machtverhältnissen angemessen sind. Der Wahrer von Gareth und der von Drôl sind vor Praios gleich, obwohl der eine zuweilen 100.000 Tempelbesucher hat und der andere höchstens 800.

Die Heilige Inquisition

Der gefürchtetste Zweig der Praioskirche ist die Inquisition (der 'Orden der Göttlichen Kraft' der Priesterkaiser), die im Neuen Reich auf Geheiß des Boten des Lichtes und auch auf des Kaisers Willen hin Schwarzmagier, Hexen, Druiden, Werwesen, Dämonen und Untote verfolgt. Der neue Groß-Inquisitor Rapherian von Eslams-hagen untersteht unmittelbar dem Heliodon; ihm dienen die 12 Geheimen Inquisitions-Räte (darunter Graf Gambert von Thuranien, Anshelm Horninger und Arbas Jondrean von Berglund) und die 132 Ordentlichen Inquisitions-Räte. Sie alle tragen goldene Robe mit Greifen (häufig über einem Harnisch), Sonnenstab und Greifenamulett am Gürtel, und sind rangmäßig einem Hochgeweihten ebenbürtig.

Der Groß-Inquisitor hält in einer eigenen Hochburg in der Stadt des Lichtes Hof. Derzeit gilt sein Urteil zuvörderst den eigenen Reihen – wurde er selbst doch gleich bei Amtsantritt vom abtrünnigen Herzog von Nordmarken schwer verletzt. Vor seinen Inquisitions-Räten zittern selbst Herzöge und Fürsten, und in Trallop, Ysilia, Punin, Beilunk und anderen wichtigen Städten finden sich Inquisitionstürme, die der Landesherr sogar zu unterhalten verpflichtet ist nach kaiserlichem Ratschluß.



Sonnenlegion und Greifenreiter

Ebenfalls in der Stadt des Lichtes stationiert ist die Leibgarde des Boten des Lichtes: die Sonnenlegion – heutzutage mit 500 Mann eigentlich nur mehr ein Regiment (weitere 100 Sonnenlegionäre sind auf die etwa 50 großen Tempel des Praios verteilt). Dennoch kann ihnen weder Elenvina noch andere Kirchen (außer der Rondras) viel entgegensetzen, sind doch ihre acht trefflichsten Streiter die Greifenreiter – im Wesentlichen ein Ehrentitel, wenn auch jeder von einem Greif ausgewählt und zumindest einmal durch die Lüfte getragen wurden.

Orden und Sekten

Der wichtigste Orden des Praios ist der *Bannstrahl Praios'* (1200 Ritter), auch die *Geißler* genannt, eine Vereinigung fanatischer Praios-Anhänger. Wohl haben Geweihte entscheidenden Einfluß, doch der Orden selbst besteht fast ausschließlich aus Laien-Rittern – was diese gleichwohl nicht davon abhält, sämtliche Auflagen der Geweihten strengstens zu befolgen. Die stets in reinweiße, goldbestickte Umhänge, Waffenröcke oder Kutten gekleideten Geißler sind wegen ihres Bekehrungsdranges mit Flamme und Schwert im Volke zwar recht unbeliebt, doch darf ihre Macht an den Fürstenhöfen nicht unterschätzt werden. Der Erwählte, Ordensmeister *Ucurian Jago*, residiert auf Burg Auraeth in Wehrheim.

Der *Orden des Heiligen Hüters* (200 Brüder und Schwestern), begründet von dem Praios-Heiligen Arras de Mott, hat sich der Geheimhaltung allen praiosgefälligen Wissens verschrieben, denn – wie *Arras de Mott* 849 n.BF. in seinem Werk *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten* schreibt – alles Wissen ist gefährlich. Dem Orden in scharlachroten Kutten gehören gut ein halbes Dutzend Burgen, meist verborgen in Gebirgstälern, darunter das Hauptkloster Arras de Mott an der Paßstraße Greifenfurt-Lowangen, das der Hohe Lehrmeister *Nicola de Mott* leitet.

Eine derart machtbetonte und monolithische Religion wie die Praioskirche hat unweigerlich Splittergruppen gebildet (von der großen Kirchenspaltung ganz zu schweigen). Nennenswert sind die ungemein pruden und fleißigen *Dualisten* im oberen Svelltal, der machtbetonte Kult der thalusischen Gutsherren, die bis vor wenigen Jahren Sklaven opferten und auch heute noch blutige Stieropfer bringen, und die verbannten Eiferer von Jilaskan, von denen manche angeblich so lange in die Sonne starren, bis sie erblinden.

Wichtige Tempel

In der prachtvollen Stadt des Lichtes in Neu-Gareth erhebt sich der *Sonnenpalast* (Ucurianischer Stil), mit 120 Schritt Durchmesser der bei weitem größte Tempelbau Aventuriens. Hier brennt das Ewige Licht von Gareth, hier liegen die Gebeine der meisten der 95 Boten des Lichtes. Ringsherum stehen Gebäude, für fast 2000 Personen gebaut, darunter die berühmten Bleikammern mit Hunderten verbotener Schriften und Objekte.

Erwähnung finden sollen noch *Noralecs Gareths Stadt-Tempel*, die goldene Elenviner *Wehr-Halle*, der Beilunker Praios-Tempel mit der größten freitragenden Kuppel, und der *Goldene Tempel* von Fasar, eine Trutzburg gegen den Rastullah-Unglauben. Die kaum 40 weiteren Tempel des Praios finden sich fast nur in großen Städten, die meisten im Mittelreich, wo der Praios-Kult auch oftmals als

'Heilige und Reichs-Kirche' genannt wird. Praios ist der eine Feind der Zauberei, darum ist es sein Wunder, daß in seinen Tempeln keine Magie wirkt, geschweige denn, daß ein Magier, Elf, Druide oder gar eine Hexe eingelassen würde!

Götterdienst

Praiosdienst und Zeitmessung

In den meisten Tempeln wird zu jeder vollen Tagesstunde ein vergoldeter Gong geschlagen, um der ganzen Stadt das Regelmäß 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 noch besser auf offenem Feld, statt und ergehen sich in – im wahrsten Sinne des Wortes – flammenden Predigten gegen die Mißachtung der Gesetze, gegen die unheilige Zauberei, und für die Einhaltung der Praiosgefälligen Ordnung, sei der Landesherr auch noch so korrupt, brutal und menschengeschänderisch. "Wahrlich! Wenn es PRAios Ratschluß sein sollte, so wird er seine gerechte Strafe bekommen!" Wenn der Geweihte gut gesprochen hat, mag sogar ein Bannstrahl vom Himmel fahren, der die Sünder warnt, abschließend folgt stets ein gemeinsames Bußgebet.

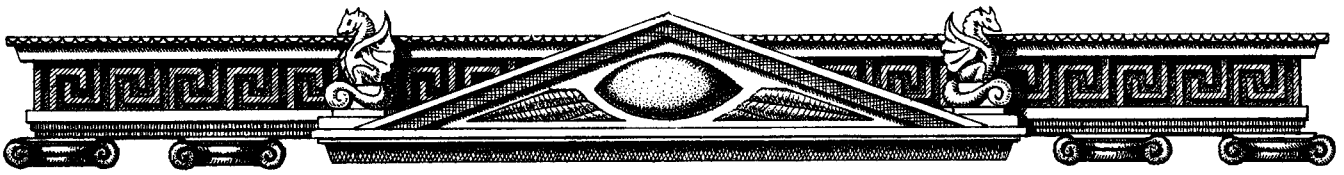
Praios-Geweihte kennen die Sünde in all ihren Formen, sie kennen die Beichte und die Vergebung von Missetaten – insbesondere durch güldene Opfer an den nächsten Tempel, aber auch durch Selbstgeißelung oder durch Pilgerfahrten nach Neu-Gareth.

Feiertage

Das höchste Fest ist die *Sommersonnenwende* am 1. Tag des Praios, dem Neujahrstag – nicht nur in den Praiosstädten, sondern in ganz Aventurien. Prozessionen von Geweihten, Bürgern und Bauern gleichermaßen tragen Sänften mit vergoldeten, hölzernen oder strohen Greifen, Kronen und Heiligenbildern über die Hauptstraßen und huldigen ihren Stadt- oder Lehnsherren; Bau oder Pflege des Prozessionsgutes beschäftigt die Gläubigen schon wochenlang vorher. Zu Gareth bittet der Bote des Lichtes um ein Großes Wunder (meist Sonnenaureolen, goldene Wolken oder Blendstrahlen, aber auch Greifenerscheinungen u.ä.), der Elenviner Kirchenherr entflammt neuerdings allein durch sein Wort die (meist sinnbildlichen) Scheiterhaufen zur Verbrennung allen Übels und Dunkelsinns. "Frieden den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!" heißt der heilige Schwur des Ersten Gurvanischen Sanges für den 1. Praios. Am 2. und 3. Praios werden die Feierlichkeiten im Mittelreich – nicht aber im Alten Reich – fortgeführt.

Heilige Artefakte

Der Tempelschatz des Gottes des Goldes umfaßt naturgemäß einige der schönsten Kunstwerke Aventuriens, z.B. die zwanzig Schritt große zweigesichtige Statue, den Thron des Boten, den Großen Gong, den Prozessionsgreif von Gareth, und etwa ein Dutzend historische Modelle des Sonnensepters und des goldgleißenden Ornates früherer Boten des Lichtes. Das Ewige Licht von Neu-



Gareth wird seit Generationen in alle neuen Praiostempel gebracht und dort ebenfalls bewahrt, und ist auch für Gläubige (die sich davon Heil und Schutz versprechen) gegen großzügige Opfer zu erwerben.

Der heilige Talisman ist das Auge des Praios, eine apfelgroße Kugel aus reinem Gold, die in einem Umkreis von zweimal zwölf Schritt alle entstehende wie auch eindringende Magie, auch die aus Artefakten und von Kreaturen, verhindert. Die Kugel befindet sich im persönlichen Gepäck des Boten des Lichtes – aber bekanntlich ist der Aufbewahrungsort eines Talismanes für seine Anwendung irrelevant.

Die Heiligen

Der Heiligenkult ist der Praios-Kirche bedeutsam (nicht zuletzt, um zu wägen, von welcher Opfersumme an für einen Gläubigen ein Gebet an welchen Heiligen zu sprechen ist): Die Hochheiligen des Kultes sind *Lechmin von Weisprein*, die 267 v.BF. als erste die Orkland-Greifen besuchte und auf ihrer Mission im damals orkischen Gareth den Opfertod fand, *Gilborn von Punin*, den der Dämonen-Meister Borbarad am 29. Travia 400 v.H. in seinen Gewölben zu Tode folterte und der der Schutzheilige des Bannstrahl-Ordens wider alle Zauberei ist, und *Arras de Mott*, dem 144 v.H. 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*). Hochheilige sind auch die – nach Garether Zählung – mittlerweile 91 rechten Boten des Lichtes.

Heilige Bücher

Einzigartig ist das Goldene Buch (*Calendaria Nuntiorum Luminis Illuminatorum*), die Zählung der 91 heiligen und 4 unheiligen Boten des Lichtes, in der sich jeder Bote bei Amtsantritt – ‘stellvertretend’ für das Goldene Buch des Praios – selbst als erwählte Seele verzeichnet.

Heilige Bücher, die innerhalb des Kultes verbreitet werden, sind die *Horas-Apokryphen*, die “historische” Basis des Machtanspruchs aller Boten des Lichtes, der *Praiospiegel*, das heilige Buches der Inquisition, das von den Zwölf Heiligen Flüchen Kunde gibt, und die *Inquisitorische Halsgerichtsordnung* des Priester-Kaisers Kathay, die die Gerichtsbarkeit des Boten des Lichtes und seiner Inquisition über alle Praios-Geweihten und – heute deutlich eingeschränkt – über alle Gläubigen begründet und zugleich Folterungen und Richtsprüche regelt. Unter den Anhängen ist Gurvans 3. Annexus – der *Echsenhammer* – der berüchtigtste. Derselbe Priesterkaiser dichtete später – während der Ersten Kirchenspaltung – in Al’Anfa die *Gurvanianischen Choräle* – einen zum Lob jedes Tages des Jahres!

Heilige Orte

Für die zentralistische Praioskirche ist der heiligste aller Orte natürlich die Stadt des Lichtes. Ein Ort, an den jedoch alle Praios-Geweihten einmal im Leben reisen sollen, ist das Orakel von Balträä auf den Zyklopeninseln – dort gab Garafan 837 v.BF. dem ersten der Friedenskaiser klugen Rat, und noch heute berichten Adlige und Geweihte bisweilen einmal vom weissagenden Gesicht eines Alveraniaren.

Der Praiosgeweihte

Die Rolle des Praiosgeweihten

Der Geweihte des Praios ist, mehr noch an Robe und Sonnenszepter, an seinem hochgemuten Auftreten zu erkennen, das von Feinden und Spöttern oftmals als herrisch und hochnäsiger benannt wird. Gleichgültig ob von adeliger Geburt oder Findelkind (wie beispielsweise Jariel und Praiosson Greiffas) – als Diener des Praios steht er über den Dingen und Menschen. Er besteht auf Respekt und korrekten Umgang (“Euer Gnaden!”) und erwartet, daß man seine Fragen beantwortet und etwaigen Befehlen folgt. Ebenso selbstverständlich befolgt er Anweisungen von Adeligen, sofern nur weltliche Belange anstehen.

Ein Geweihter verhält sich Magiebegabten gegenüber abweisend bis feindlich, und nur in gefährlichen Augenblicken für die praiosgefällige Ordnung wird ein Praios-Geweihter die Nähe eines weißen Academia-Magus dulden, geschweige denn sich mit einem Wander- oder gar Jahrmarktszauberer verbünden! Übers Land ziehen Praios-Geweihte, meist Inquisitoren, eigentlich nur, wenn es darum geht, schwarzmagische Verbrechen oder andere Ketzereien zu ahnden. Kurz: Der Geweihte des Praios eignet sich, korrekt dargestellt, kaum für das Rollenspiel in der Gruppe: Fast alles, was typische Helden als Abenteuer bezeichnen, sind für ihn Verstöße gegen seine Gelübde, weltliche Verbrechen oder gar göttliche Frevel.

Denn so mächtig der Sonnengott ist, so streng sind die Gelübde seines Geweihten.

Gebote und Verbote

Wahrheit: Er darf niemals ein unwahres Wort sprechen oder ein wahres verschweigen.

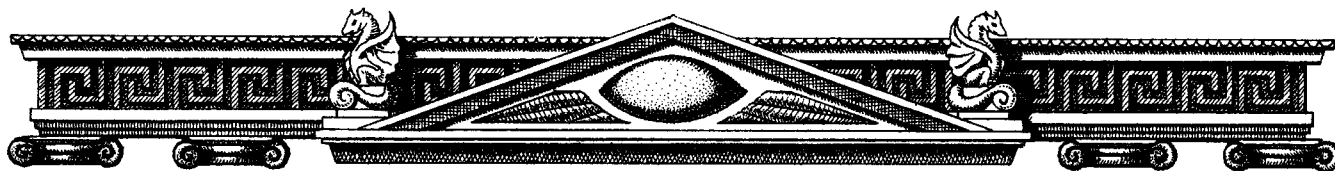
Gehorsam: Zum Gehorsam der Gottheit und den Vorgesetzten gegenüber sind alle Geweihten verpflichtet, aber ein Praios-Geweihter darf niemals fragen oder auch nur zögern. Da Praios’ Befehle nicht so leicht zu vernehmen sind, strebt er von allen Geweihten am meisten danach, den Willen seiner Gottheit aus Orakeln und Sternen zu lesen.

Unbeugsamkeit: Er darf (in geistlichen Belangen) sich keinen Befehlen außer den göttlichen und kirchenherrlichen beugen – in rein weltlichen Belangen gehört Gehorsam zur göttlichen Ordnung!

Offensichtlichkeit: Er darf sich (und seinen Glauben) nicht verstecken, sondern muß Gegnern wie Feinden offen gegenüberreten.

Tugenden und Ideale

Schutz von Gesetz und Staat: Er fühlt sich dafür verantwortlich, jeden Bruch eines Gesetzes zu beurteilen und, wenn nötig, zu ahnden (sofern er das Gesetz nicht als gegen Praios Willen gerichtet beur-



teilt). Rechtskunde und Staatskunst muß jeder Novize zumindest in Grundbegriffen beherrschen.

Magiebann: Er versucht, wo immer möglich, Magie zu neutralisieren und zu beschlagnahmen.

Mission: Er fühlt sich getrieben, den Glauben und die Grundsätze seiner Gottheit zu verbreiten. Seine Überzeugung und Begeisterung für die göttliche Ordnung sollte ihn nie daran hindern, einfachere Argumente zu finden, die auch Ungläubige und Sünder verstehen können (TAW: Bekehren: 7) – und sei es nur sein vorbildliches Verhalten.

Zitate

“Sich beugen ist eine Ehre, sich beugen lassen eine Schande!”

“Beichte, mein Sohn! Praios kennt jede deiner Taten und Untaten, aber kennst du sie auch?”

“Erzittere, Frevler!”

“Möge der Himmelskönig Sein Licht über Euch ausgießen!”

Kleidung und Waffen:

Der Ornat des Praiosgeweihten umfaßt das weiße Untergewand mit weiten Ärmeln, darüber das Hauptsymbol der Hierarchie: die dreifach gefältelte Robe, rotes Tuch bei den Novizen, rotgolden bei den gemeinen Geweihten, goldener Brokat bei Hochgeweihten und Inquisitoren, mit ein- bis dreifachem Goldkugelbesatz bei Erleuchteten, Wahrern und dem Boten des Lichtes. Gegürtet wird die Robe mit herabhängenden Schleifen und Sphärenkugeln (von der einen der Novizen bis zu den sechs des Boten – alle sieben stehen nur Bildern des Praios zu). Herrschaftssymbol ist die Tiara, bestehend aus Kopftuch und Kegelmütze (roter Filz, gelber Samt für die Wahrer, reinweißer Samt für den Boten), darüber die Zwölfkrone (goldener Brokat für Geweihte und Hochgeweihte, ein gediegener Stirnreif für die Wahrer, eine massive Krone für den Boten) mit dem Sonnenemblem (eine einfache Scheibe für Geweihte, eine zwölfflämmige für Höhere, und die wundersam leuchtende für den Boten).

Der Praios-Geweihte führt üblicherweise keine andere Waffe als das geweihte zwölfflämmige Sonnenszepter, das Magiebegabten, Werwesen und Dämonen schwere Wunden zufügen kann.

Besonderheiten:

Wegen seiner magiefeindlichen Einstellung steht dem Praios-Geweihten ein Bonus von 3 auf seine Magieresistenz zu (zudem kann er natürlich um ein Minderes Wunder beten, um die MR zu erhöhen).

Der Praios-Geweihte benutzt, wenn überhaupt, nur Einhandwaffen bis 1W+3 TP und ist das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt; Lederrüstungen und schwerere behindern ihn so, als würde er eine Rüstung mit einem um 1 höheren RS tragen.

Der Praiosgeweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MU: 13+; KL: 12+; CH: 12+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.

Die Wunder des Praiosgeweihten

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

Recht häufig erwähnt wird die “Erleuchtung”, die, beliebige Form annehmend, einen kurzen Ausblick auf künftiges Geschehen gewährt (Talentprobe: ‘Prophezeien’).

Beispiel für ein Charismawunder ist ein Heiligenschein, der eine Mandala aus Sonnenlicht um Haupt oder Leib des Geweihten legt. Die bereits erwähnte Steigerung der Magieresistenz – “Praiosens Güldener Schild wider die unheilige Zauberei” – schützt den Geweihten selbst vor Zauberei (wiewohl ein mächtiger Magus einen jungen Geweihten allemal bezwingen kann).

Den Inquisitions-Geweihten ist der ‘Lodernde Blick’ gegeben, der sie Zauberei erkennen und Götterfurcht in der Seele eines Lebenden schauen läßt (wahlweise eine plötzliche Steigerung auf ‘Magiekunde’ oder ‘Menschenkenntnis’).

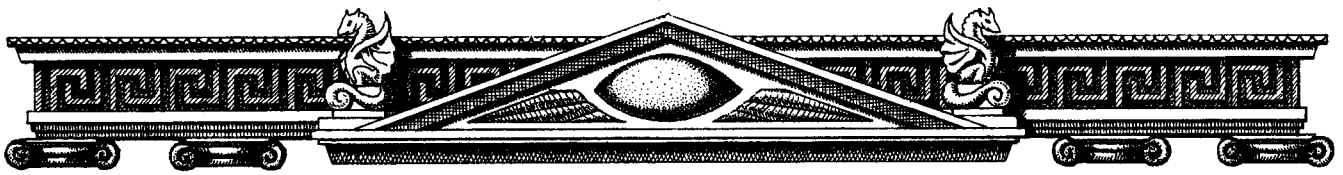
Die Großen Wunder

Praios’ Große Wunder künden immer von seiner himmlischen Macht und geschehen selten einmal ohne Aufsehen – fast immer wird sein Wirken von herrlichen und überderischen Lichterscheinungen begleitet: Gleißende Bannstrahlen fahren aus der Sonne, um dort, wo sie auftreffen, alles in Brand zu setzen, plötzliche Ausbrüche der Sonne blenden die Feinde, himmlische Aureolen bezaubern Geweihte, Gläubige und Ungläubige gleichermaßen, tanzende Flammen erzeugen Praiosmale auf der Stirn echter Frevler. Relativ häufig sind Erscheinungen von Alveraniaren, die die himmlische Hierarchie offenbaren, insbesondere die Greifenwunder. Sei es, daß der Greif als Reittier erscheint, wie es auserwählte Sonnenlegionäre erleben dürfen, sei es, daß der Greif lebensrettend eingreift, wie es erstmals unter Friedenskaiserin Isiz-Horas vom Wunder an der Breitenfurt berichtet wird.

Praios ist der Gott des Seins, dennoch sind seine warnenden Wunder häufig dem flammenden Zorn der Vernichtung verbunden. Am ehesten läßt sich Praios von einem Geweihten wohl zu einem Wunder bewegen, wenn es um die Richtung eines Sünders geht, der sich an den himmlischen (seltener einmal an den derischen) Gesetzen vergangen hat – oder um die Bekämpfung der Zauberei. Das Brechen von permanenten Zaubern und Flüchen und das Neutralisieren von Artefakten sowie der etwa einen Sonnentag andauernde Schutz eines Areales gegen jede Magie – dies alles sind Praioswunder, von denen immer wieder berichtet wird. Hinzu kommen die Heiligen Zwölf Bannflüche des Praiosspiegels (nichts anderes als ritualisierte Bitten um Wunder), die nur die Inquisitoren sprechen können.

Die Gelöbnisse

Praios sieht es gern, wenn die Geweihten zum Dank für ein Wunder einen magischen Gegenstand zerstören oder den weltlichen Einfluß eines Zaubersers zunichte machen. Seltener wird von Geweihten berichtet, die schworen, ein praiosgefälliges Artefakt (z.B. eine Sonnenuhr) zu erschaffen oder ein altes Gesetzbuch aufzufinden oder abzuschreiben. Die Zeugen des Wunders an der Breitenfurt erhielten von Garafan selbst die Auflage, zehn Jahre ihres geretteten Lebens dem Aufbau und vor allem der Erhaltung einer Stadt an der Orkgrenze zu widmen: Greifenfurt.



RONDRA, GÖTTIN DES KRIEGES, DES GEWITTERS UND DER EHRE

Name: Rondra

Beinamen: Die göttliche Löwin, Die Leuin, Die Donnernde, Alverans Schwert und Schild, Himmlische Kriegsherrin

Aspekte: Donner, Blitz, Sturm, Zweikampf, Ehre, Tapferkeit, Verantwortung

Tier / Symbol / Sternbild: Löwin, Löwe (selten: Tiger), Schwert

Heilige Pflanze: Steineiche, Schwertlilie, Feuerlilie

Farben: Rot-Weiß (Heraldisch: Rot auf Silber)

Gefolgschaft: Famerlor, Kor, Mythrael, Rondrikan, Alveranische Heerscharen

Paradies: Rondras Hallen (Die lange Tafel)

Ursprung: Uraventurisch (LOS)

Einfluß: 200.000 (Oberschicht, Söldner); v.a. als Ring um das Kernland der Menschen

Heilige Orte: Baburin (Donnersturm-Felder & Dreitempel, sechsarmige Rondra), Arivor (Ruhmeshalle & Theater), Thalionmel-Furt (Neetha), Donnerbach (Wasserfall & Tempelkavernen)

Weitere wichtige Tempel: Perricum, Wehrheim, Angbar, Gratenfels

Talismane / Artefakte: Donnersturm, Schwert der Rondra, Wundersame Rüstung, Löwenhelm, Schwert der Thalionmel

Die Heiligen: Geron der Einhändige (gegen Ungeheuer), Leomar (Kriegertugenden), Hlûthar (gegen dämonische Mächte), Lutisana (Freiheitskampf), Ardare (gegen Verrat und Unehre), Rondragabund (Waffen), Thalionmel (gegen übermächtige Feinde)

Heilige Bücher: Rondrarium (Bücher aller Heiligen und Heiligtümer), Lieder der Rondra, Armorium Ardariticum (Wehrkunde)

Feiertage: Tag des Schwurs (5.RON), Thalionmeltag (4.PER), Tag der Helden (4.TRA), Schwertfest (15.-16.RON)

Opfergaben: erbeutete Waffen, Rüstungen und Trophäen

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.”

Rondra ist die Göttin der im Gewitter wie im Kampf entfesselten Urgewalten. Wenn sie ihr Schwert zieht, kann man Wetterleuchten sehen, wenn sie ihren Blitzspeer schleudert, zieht er seine Spur über den ganzen Himmel, wenn sie auf ihrem Streitwagen vorbeirrollt, kann man den Donner hören. Ihr entfesselter Zorn ist der Rondrikan, der gefürchtete Orkan aus Nordwest.

Rondras heiliges Tier ist die brüllende Löwin, die ihr geweihte Farbe das Rot des Blutes, das die Menschen im Rondragefälligen Kampfe geben. 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 Gottheit 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 nachgelassen, strebt sie angesichts der jüngsten Kriege (von

der Khom bis Thorwal, von den Orks bis zum Kaiserthron) einem neuen Höhepunkt entgegen.

Die Ideale wie die Hierarchie ihrer Kirche gleichermaßen zeigen eindeutig, daß Rondra trotz zerstörerischer Aspekte eine Gottheit der Ordnung ist. (Dies ist wohl der Hauptgrund für die Animosität zu Praios, die zuweilen als Ehestreit dargestellt wird.)

Vom Sinn des Lebens:

“Nur im Kampf liegt die Bewährung: Es ist die Aufgabe jedes Menschen, sein Bestes zu tun, um das Böse zu vernichten – ob er nun Krieger ist, Geweihter oder Landmann. Es genügen Tapferkeit und der unerschütterliche Wille, im entscheidenden Augenblick für die rechte Sache das Leben in die Waagschale des Schicksals zu werfen.”

Vom Leben nach dem Tode:

“Wer Kriegslärm liebt und Kampfgetümmel und wacker streitet und nimmer zagt, dem ist Sie gewogen, und sei es ein tapfer Bäuerlein mit der Sens. Ein kriegerisch Herz ist ihr allmal lieber als ein teuer Rüstung und gut Zeugnis von der Schul.

Ihr Paradies aber ist ein lichte Hallen – RONdras Hallen, so nennt mans darumb – mit blinkend Waffen geschmückt und hoch, dasz du die Decke nit findest. Und Schwertgeklirr und Kampfgeschrei ist dorten zu hören, dasz es eine rechte Lust ist. Viel schöne Recken üben sich allüberall im Kampfe, denn siehe, dieses ist RONdras Geschenk an die Tapferen: Hast du ein Aug verloren oder Arm oder sonstig Gliedmasz im Kampfe, so mußst du nit länger darumb klagen – alles ist wieder heile, und dein Seel bekommt ein schöner Gestalt als dein sterblich Leib hatt auf Deren. Die schönste Reckin aber ist die Göttin selbst in Ihrem blinkend Harnisch – gar grosz und hell und wild und prächtig!

Ja, dies ist RONdras Paradies – das wildeste der zwölf, aber für ein rechte Kriegerseel das wonnigste von allen.”

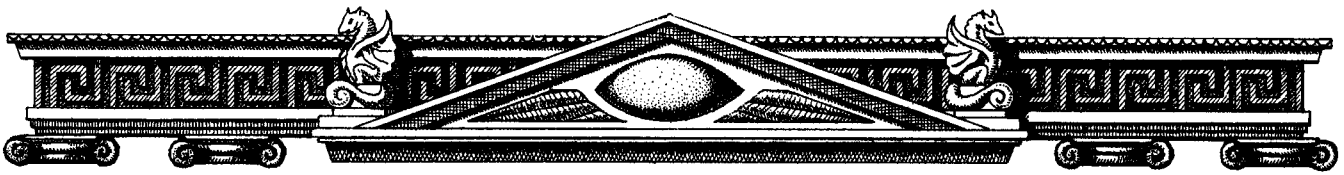
(Aus: *Die Zwölgöttlichen Paradiese*, von Alrik von Angbar, Orkschädelsteppe um 100 v.H.)

“Die Welt begann mit einem Kampf, und sie wird mit einem Kampfe enden. Daher bewahrt RONdra die Geister der mächtigsten Kämpfer und scharf sie an der Langen Tafel um sich, damit sie am letzten Tage bereit sind. Nur durch den Ruhm ist die Unsterblichkeit zu erlangen, denn der Mensch lebt solange fort, solange seine Taten gepriesen werden.”

FAMERLOR, DER LÖWENHÄUPTIGE, KRIEGSHERR DER DRACHEN UND LINDWÜRMER, WÄCHTER DES ALVERANISCHEN TORES

Aus der *Ordensregel des Famerlor-Ordens* (erloschen in den Magierkriegen), Schriftensammlung des Heiligen Ordens zur Wahrung von Rhodenstein:

“Als SUMU starb, wuchsen in ihrem Leib die zwölf Alten Drachen: Deren kriegerischster war FAMERlor der Rothe, der Loewenhauptige, Feuerschweifige und Kupferbewehrte, dem Fliegen und Fechten eine rechte Lust war. Darumb ward er einer von den



sechsen, die nach Alveran aufstiegen, denn RONdras Schwert ward sein und er ward Ihr Gemahl. Pyrdakor aber, ihm gleich an Macht, musste herunter weilen, ward ein Herrscher vieler Voelcker und doch kein rechter Gott. Wuetend focht er zweimal im Weltenbrand wider FAMerlor, doch der zerfetzte ihm den Leib.

An RONdras Seiten aber treibt FAMerlor noch heute wilde Hatz und raschen Flug gegen Daimonen und die anderen Maechte des Boesen, und im Gewitter kann man ihn wohl zwischen den Blitzen tanzen sehen. Auch wird wohl der dritte Weltenbrand unvermeidlich sein, denn – so spricht Fuldigor – noch ist des guel denen Pyrdakor Karfunkel nicht zerschlagen.”

DER SCHWARZE KOR, BLUTIGER HERR DER SCHLACHTEN, DER LACHEND ÜBER DAS SCHLACHTFELD SCHREITET

Aus dem *Buch Rondra*, Drittes Buch, Jüngste Urschrift des Tempels zu Perricum:

“Da die Göttin keinen fand unter den Göttern und Menschen, dem sie Ebenbürtigkeit zugestehen mochte an Kampfesmut, nahm sie den löwenhäuptigen Famerlor zum Gemahl. Gemeinsam gebaren

sie den schwarzen Kor, der ohne Herz ist – denn das ist aus kaltem Karfunkel – und der drum bei manchem Söldner, der seine Pike für Gold feilhält, in der Achtung noch über der Göttin steht. Kor ist auch der grimmigste Alveraniar Rondras, der Vollstrecker ihres göttlichen Urteiles. Des Alveraniaren greulicher Trank ist das rote Blut seiner Feinde, und seine Gefolgsleute hienieden geben ihm davon gut und gern.”

MYTHRAEL DER WALKÜR, ERZ-ALVERANIAR, MARSCHALL DER ALVERANISCHEN HEERSCHAREN, WEGGEFÄHRTE DER TOTEN HELDEN

Aus dem *Buch Rondra*, Viertes Buch, Jüngste Urschrift des Tempels zu Perricum:

“Rondras Herold, Mythrael genannt, kürt nach jeder Schlacht unter den Toten die größten Helden, sammelt sie und geleitet sie in Rondras Hallen. Dereinst, im Letzten Großen Kampf, wird er die Alveranischen Heerscharen der toten Helden befehligen. Mythrael erscheint mit Tigerhaupt, eisernen Flügeln und Flammenschwert und ist am Nachthimmel sichtbar als das von allen Völkern gleich erkannte Sternbild des Helden.”*

Der Bund des Schwertes

Kirchenorganisation

Der Bund des Schwertes ist die Kirche der Rondra-Geweihten. Er basiert auf den (durchaus widersprüchlichen) Tugenden von Gehorsam und Einordnung einerseits und Eigenverantwortung und Tapferkeit andererseits. Der Ehrenkodex der Rondra-Geweihten ist noch strenger als der jedes weltlichen Ritters oder Kriegers. Wen Ruhm und Ehre mehr locken als irdischer Lohn, der mag beim Bund des Schwertes seine Lebensaufgabe finden.

Die Hierarchie

Der Bund des Schwertes ist streng gegliedert. Ranghöchster Rondra-Priester ist das *Schwert der Schwerter*, der *Marschall des Bundes*. Nach seinen Weisungen aus Perricum richten sich die *Meister des Bundes* (die sechs regionalen Oberpriester), die *Schwertbrüder* (Tempelvorsteher), die *Ritter der Göttin*, im Alten Reich auch *Cavallieri* genannt (zweifach Geweihte), die *Knappen der Göttin**(einfach Geweihte) und die *Novizen*. Diese Ränge sind nur an den Spangen zu unterscheiden, die den weißen Wappenrock oder den Mantel mit der roten Löwin zusammenhalten: in aufsteigender Folge der einfache polierte Knopf, die einfache Schwertfibel, die gekreuzten Schwerter, und das Löwinnenhaupt in Silber, Gold und – für das Oberhaupt – überirdisch blitzendem Titanium; das Schwert der Schwerter trägt zudem den heiligen Löwenhelm.

Ein Aufstieg in der Rangfolge ist nur durch Heldentaten im Namen der Göttin, durch geschicktes Führen eines Tempels oder andere persönliche Leistungen möglich. Auch wenn fast ein Drittel der Geweihten von edler Geburt sind, bestehen sie doch auf der einfachen kirchlichen Anrede “Euer Gnaden”.

* In manchen Kirchenorden wird die ritterliche, nicht die rondrianische Hierarchie verwendet: ein Knappe der Göttin ist ein kampfprobter Veteran, ein Ordensknappe häufig ein halbwüchsiger Bursche.

Die Meister des Bundes

Arivor (Senne: Altes Reich): Meister des Bundes *Dapifer ter Bredero*
Wehrheim (Senne: Mittelland): Meister des Bundes *Wallmir von Styringen*

Donnerbach (Senne: Norden): Meisterin des Bundes *Aldare VIII*.
Donnerhall, Fürst-Erzgeweihte von Donnerbach

Baburin (Senne: Süden): Meisterin des Bundes *Bibernell von Hengisford*

Havena (Senne: Westen): Meisterin des Bundes *Arabel von Arivor*
Festum (Senne: Bornland): Meister des Bundes *Gernot von Halsingen*

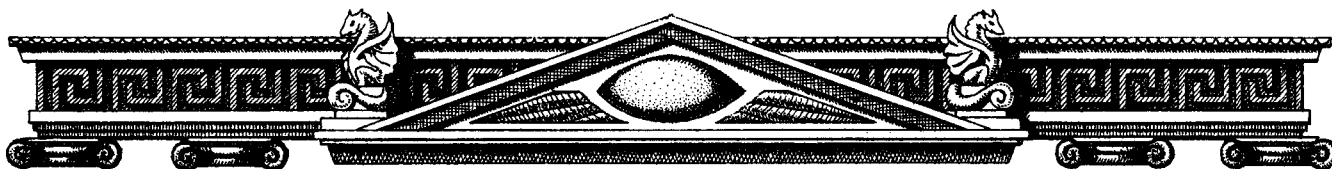
Rhodenstein (Dominium: Orkenwehr): Abt-Marschall *Brin von Rhodenstein*

In den den Roten Gemächern der Löwenburg von Perricum, die mit dem Tempel durch die ‘Langen Mauern’ verbunden ist, residiert nach einem kurzen Interregnum des schurkischen Dragosh Corhenstein die Erhabene Baronin Ayla von Schattengrund, eine Frau in den besten Kriegerjahren, die bereit ist, den Kult in ein neues Heldenzeitalter zu führen.

Der Meister des Bundes des Lieblichen Feldes steht traditionellerweise auch der Erzherrschaft Arivor und dem Ardaritenorden vor. All diese Ämter hat noch Dapifer ter Bredero inne, dessen Tage jedoch gezählt sind; sein offizieller Nachfolger ist Nepolemo ya Torese, der das Schwert der Thalionmel nach Arivor heimführte. Ebenfalls gesondert steht das Dominium Orkenwehr (Weiden und neuerdings die Mark Heldentrutz), das im Ersten Orkkrieg aus der Senne Donnerbachs herausgelöst wurde und dem der Abt-Marschall des Ordens der Wahrung vorsteht.

Den Meistern des Bundes – deren Herrschaft gemeinhin Senne

*Siehe ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 58



Bedeutende historische Daten:

Ca. 1500-950 v.BF.: Horas-Zeit: Geron der Einhändige

872 v.BF.: Eroberung Nebachots: Wunder der 'Posaunen von Perricum'

860 v.BF.: Leomars Streitwagenrennen gegen die Tulamiden in Baburin: Rondras leibhaftiges Erscheinen; Leomar gewinnt den Donnersturm.

844 v.BF.: 1. Donnersturmrennen vor Friedenskaiser Seneb-Horas II.; Siegerin Leodora wird erstes mittelländisches Oberhaupt des tulamidischen Kultes.

Friedenskaiserzeit: Leomar legt sich zum Wachenden Schlaf

619-618 v.BF.: Haldur-Horas bekämpft den Rondrakult (Goldene Rondra von Gareth)

568 v.BF.: Erste Dämonenschlacht: Graf Hlûthar fällt; Siebenstreich geht beinahe verloren

Etwa 6.Jh. v.BF.: Anfang der Dunklen Zeiten; Aufblühen des Kultes; Arivor wird Marschallsitz; Erstürmung H'Rabaals und Zerstörung Siebenstreichs

Etwa 2.Jh. v.BF.: Dunkle Zeiten: Erscheinen des Talismanschwertes Armalion

100 v.BF.: Zwölfgötter-Edikt des Silem-Horas: Offizielle Anerkennung Rondras

59-17 v.BF.: Kaiser Murak der Eroberer und seine Rondra-Geweihten besiegen Orks und Tulamiden

9.RON 0 BF: Zweite Dämonenschlacht bei Brig-Lo: Viergöttererscheinung

3-5 BF: Lutisana von Kullbach, Pakhizal al-Marfun und 10 weitere Recken gründen den Theaterorden; Vertreibung der Goblins

6-11 BF: Kampf Arivors gegen Gareth; Hinrichtung Lutisanas

177 BF: Rehabilitation des Theaterordens durch Gerbald I.

183 BF: Bau der Ordensfeste Pikkamm

ca. 188 BF: Komtur Festo von Aldyra tötet den Drachen und erbaut Festum

193 BF: Schwertwunder von Leufurten (heute: Firunen)

335 BF: Erntefest-Massaker; Vernichtung der Rondra-Geweihtenschaft; Tod der Hochgeweihten Ardare

336 BF: Verbrennung des Ordenshochmeister Bogumil von Arivor im Theater

337 BF: 'Marsch des Marschalls' Anshag von Glodenhof; Untergang des Ordens in der Brauenklamm bei Baliho

468-466 BF: Sturz der Priesterkaiser; Rohals Machtübernahme; Heroderich von Shamaham wird erstes SdS in Perricum

588-589 BF: Gründung des Ardariten-Ordens; Anerkennung durch Rohal; Nachfolge des Theaterordens in Arivor; Ausbruch der Magierkriege

767 BF: Erster Novadiangriff; Opferring der Thalionmel von Neetha

802-818 BF: 'Dichterkomtur' Morguno Comto von Schreyen als SdS

1011 BF: Zweiter Orkkrieg: Die Flamme Eiche von Rhodenstein

1014 BF: Meucheltod des SdS Viburn von Hengisfort auf dem Kaiserlichen Hoftag von Gareth

1016 BF: Fall des Intriganten Dragosh Corhenstein von Sichelhofen

genannt wird – stehen für Verwaltungszwecke die Seneschalle, Truchessen und Herolde zur Seite, die mancherorts vom Meister des Bundes ernannt werden, andernorts als Erbämter in einem Adelshaus vom Vater auf den Sohn übergehen.

Insgesamt gehören dem Bund des Schwertes über 2500 Geweihte an, davon 400 in den drei großen Tempelburgen von Perricum, Donnerbach und Baburin, weitere 700 in anderen Tempeln und an die 1400 in den zahlreichen Orden; dazu kommen etliche Laienmitglieder und Tempeldiener und das mächtige und wehrhafte Heer der Gläubigen, hauptsächlich Edelleute, Krieger und Söldner.

Orden

Keiner der heute bestehenden Orden der Rondra ist älter als ein halbes Jahrtausend, denn sie teilen das Schicksal ihrer Helden: Sie erheben sich voll Tapferkeit und Begeisterung, vollbringen einige große Taten und verlöschen schließlich, durch zahllose Kämpfe ausgeblutet.

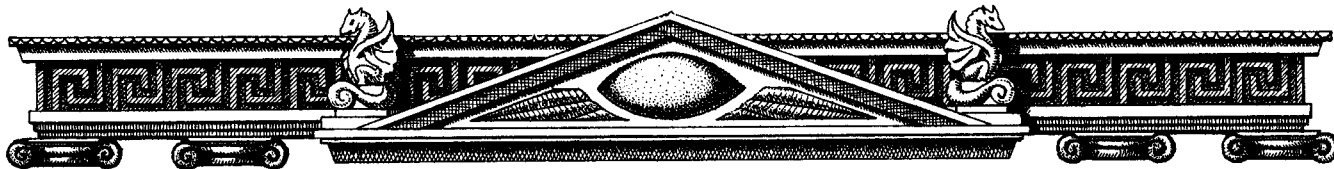
Der bei weitem größte und angesehenste Rondrabund ist der *Orden der Heiligen Ardare zu Arivor* (1000 Ritter, zunehmend). Die Hochburg des Seneschalls steht am Schwerterfeld beim Goldenhelm in Arivor, weitere Burgen in Perricum und Vallusa. Das Wappen der *Ardariten* zeigt ein rotes Schwert vor weißem Schild. Kurz vor den Magierkriegen im Namen der hl. 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, ist der Orden ansonsten der Unabhängigkeit verpflichtet (typisch dafür der Thronfolgeverzicht Prinzessin Salkyas von Vinsalt). 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* (500 Ritter), 6 v.H. von Marschall Voltan von Rommilys und Kaiser Reto anlässlich der Eroberung Maraskans gestiftet, ist Sammelpunkt der fanatischsten Geweihten und für seine Bekehrung mit Feuer und Schwert weithin berüchtigt. Das Wappen des Ordens zeigt eine rote Löwin auf Gold. Hochburg des Seneschalls Lund Menning von Simmingenau ist Jergan, ein weiteres Ordenshaus steht in Wehrheim.

Der *Orden des Donners* (400 Ritter, meist Laien) ist zwar der Rondra treu ergeben, und seine Mitglieder achten alle Gebote der Ehre, doch scheint die Bezeichnung 'Söldnertruppe' sicherlich angebracht. Denn 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. Die Mitglieder des Ordens tragen Wappenröcke in Schwarz und Blau im Geviert. Hochmeister Wunnbald Herntaler von Ehrenstein residiert in Elenvina, weitere Burgen stehen in Zorgan und Trallop. Der *Heilige Orden zur Wahrung von Rhodenstein* (200 Ritter) hat sich der Archivierung allen rondrianischen Wissens verschrieben. Ursprünglich ein Orden der Gelehrsamkeit, konnte er seine Opfer bei der Verteidigung Weidens gegen die Orks durch großen Zulauf – auch von Laien – ausgleichen, ist aber durch die Machenschaften seines ehemaligen Abt-Marschalls Dragosh (Nachfolger: Brin von Rhodenstein) nicht unumstritten.

Der *Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige* (110 Ritter, nur Geweihte) wurde erst im Zweiten Orkkrieg von seinem heutigen Hochmeister Rondred Donnerklinge begründet. Er hat nominell die Nachfolge des legendärsten Kirchenordens überhaupt angetreten: Der Heilige Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor wurde 3 n.BF. von zwölf Recken ausgerufen, um die Goblins zu vertreiben. Nach der Befreiung unterwarf der Orden sich dem Neuen Reich und zog um 800 v.H. für Kaiser Gerbald I. gegen die Goblins im Nordosten, wo er drei Festen erbaute und damit das Bornland begründete. Bei der Machtübernahme Priesterkaiser Aldecs endete der Theaterorden auf Schlachtfeld und Scheiterhaufen.

Der *Orden der Schwerter von Gareth* (100 Ritter) unter Großmeister



Agamen hat ein Auge auf das Wohl und Wehe von, kirchenpolitisch umstritten, Kult und Kaiserreich gleichermaßen.

Der *Orden der Jagd* von Norburg schließlich ist ein Hausorden der bornländischen Grafen von Ask, der gegen alles Widernatürliche ficht und kaum mehr als dreißig Ritter zählt.

Die geheimnisvollste Schwesternschaft der Rondra überhaupt ist die der *Achmad'sunni*, der *Amazonen*, die seit dem Priesterkaiser-Terror in fünf versteckten Burgen leben, kaum Kontakt zur Kirche pflegen und ihrer eigenen Königin Yppolita folgen.

Götterdienst

Tempel und Standbilder

Die wichtigsten Tempel Rondras bilden heute einen schützenden Ring um die Lande der Menschen, und auch die Hochburg lag immer am Rand des Herrschaftsbereiches: bei den Urtulamiden Nebachot (nicht Khunchom), dann Arivor (nicht Bosparan), heute wieder Perricum (nicht Gareth).

Die Tempel der Göttin sind meist schwer befestigt, ganz gleich, ob sie in den Mauern einer Stadt oder auf freiem Feld stehen. Die heiligen Hallen ähneln den Kasematten einer Burg, nur erhellt von wenigen Fackeln, nur geschmückt von Waffen, Wappen, Feldzeichen u.ä.. Vor dem Heiligtum des Tempels oder den Schreinen der Alveraniare und Heiligen werden während der windstäglichen Löwenmessen fast nur ehrenhaft erbeutete Trophäen dargebracht. Das Heiligtum ist üblicherweise ein Rondra- oder Löwinnen-Standbild oder eine ruhmreiche Waffe, meist der einzige Stolz des Tempels. Zu den schönsten Monumenten gehören die Alverangruppe von Perricum (Rondra auf Famerlor reitend, Löwin und Alveraniare zu Füßen), die sechsarmige Rondra von Nebachot, heute in Baburin, und die Weiße Rondra vom Marktplatz in Norburg – während die legendäre Goldene Rondra von Gareth (618 v.BF.) und die Kollossalstatue vom Hügel der Vier in Brig-Lo verschollen sind.

Feiertage

Der *Tag des Schwurs* am 5. Rondra ist das Hauptfest der Kirche selbst. Die Geweihten und treuesten Gläubigen besinnen sich durch Fasten, Meditation und tulamidische Schwerttänze ihres Gelübdes. Abends werden Novizen zu Knappen und Knappen zu Rittern der Göttin geweiht: Ein Novize muß dem Schwertbruder seines Tempels die zwölf heiligen Fragen beantworten, ehe man ihm das Schwert reicht und er gegen seine Schwertmeister in die Schranken tritt: Rituell werden aus dem Rondrarium die zwölf Hiebe und Stiche (Attacken) und die zwölf Wehren (Paraden) aufgerufen, die der Novize zu vollführen hat. Besteht er vor dem Bund, erhält er Löwenwappen und Schwertfibel und wird geweiht.

Die Weihe zum Ritter ist weniger ritualisiert, muß der Geweihte doch nicht seinen Gehorsam, sondern seine Verantwortung beweisen. Vor dem Meister des Bundes seiner Senne muß er zwölf Taten durch Trophäen oder Bürgen bezeugen, wozu ihm der Bund sodann wiederum zwölf persönliche Fragen stellt. * Besteht er, erhält die gekreuzten Schwerter und wird zum zweiten Mal geweiht.

Der *Tag der Helden* am 4. Travia gedenkt dem Erntefest-Massaker. Traditionell sind alle Gläubigen (Ritter und Krieger) ihrer Pflichten entbunden, um an den Umzügen teilzunehmen – eine trotzig, rondrianisch sporenklirrende Machtdemonstration des Einflusses des Kultes.

Das *Schwertfest* am 16. Rondra dient dagegen eher der profanen Zurschaustellung rondrianischer Tugenden und wird deswegen in ganz Aventurien begangen mit Waffenspielen, Wettkämpfen, Schwerttänzen und häufig sogar der blutigen Opferung eines Monsters.

Nur alle zwölf Jahre (zuletzt 16 Hal) findet das größte aller Turniere, die Zwölfgöttertjoste von Perricum, statt, alle 25 Jahre (zuletzt 13 Hal) das große Donnersturm-Rennen.

Die Heiligen

Kein anderer Kult ist so um den Ruhm seiner Heiligen bemüht – ist doch das Überleben in Rondras Hallen das einzige, worauf ein echter Rondra-Geweihter hoffen darf. Das Rondrarium, das heilige Buch Rondras, hat etlichen Heiligen ein eigenes Buch gewidmet, die Ruhmeshalle im Tempel der Heiligen Ardare in Arivor hat etwa 100 Säulen, die die berühmtesten Helden Aventuriens zeigen, im 'Register der rondragefälligen Recken' sind viele lebende Helden zur Auswahl vorgemerkt – und jede dieser drei Stufen der Verewigung wird ständig weitergeführt!

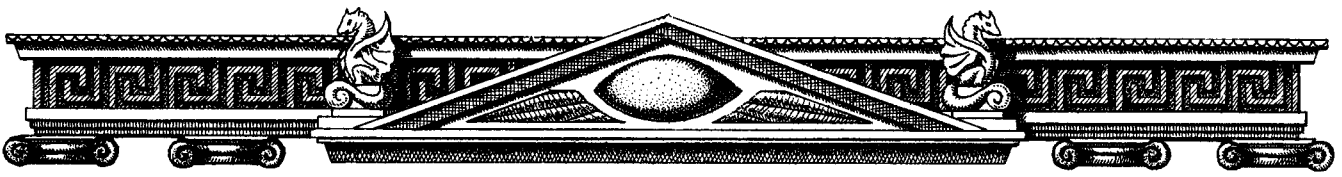
Folgenden von Mythrael Erwählten hat das Rondrarium eigene Bücher gewidmet: *Geron der Einhändige*, Held der güldenländischen Siedler, rodete den bosparanischen Wald, gewann das Schwert Siebenstreich und vollbrachte damit sieben Heldentaten. *Leomar*, durch Siebenstreich berühmt geworden, unterlag im Rennen nur der Göttin selbst und gilt als Schirmherr der Kriegertugenden. Graf *Hlûthar* von Nordmarken fiel als letzter Träger Siebenstreichs in der Ersten Dämonenschlacht.

Lutisana von Kullbach, erste Marschallin des Theaterordens, befreite das Liebliche Feld, wurde aber noch unter Kaiser Raul hingerichtet. Auch zwei weitere Heerführer fanden unter den Priesterkaisern den Heldentod.

Wichtigste Heilige ist wohl *Ardare*, Hochgeweihte des Garether Tempels, die bei der Verteidigung des Heiligtums während des Erntefest-Massakers im Jahre 658 v.H. ihr Leben ließ – bis zuletzt mit dem Talismanschwert Armalion in den Händen, umgeben von einem halben Hundert toter Sonnenlegionäre. Sie ruft der Gläubige als Schirmherrin gegen Verrat und Unehre, gegen die auch der Tapferste machtlos ist.

Die Waffenheilige *Rondragabund* von Riedemer, kurz hl. *Rondraga*, rettete bei Machtübernahme der Priesterkaiser in Festum 400 Schwerter (siehe DAS BORNLAND, Seite 14) und soll später auch den legendären Gnorakir geführt haben. Die jüngste Heilige schließlich ist *Thalionmel* von Neetha, die die Chabab-Brücke allein gegen die Novadis verteidigte (eine Biografie als DSA-Roman ist in Vorbereitung); noch heute pilgern Gläubige am 4. Peraine nach Neetha und weihen in der Thalionmel-Furt ihre Waffen.

*Eine hervorragende Gelegenheit für das Gruppen-Rollenspiel: Der Held muß 12 seiner Abenteuer (nicht alle werden rondragefällig oder belegbar sein) erzählen, andere standesgemäße Helden und Meisterpersonen (Elfen, Schelme usw. sind denkbar ungeeignet) können für ihn zeugen. Der Meister sollte streng sein: Wenn der Held zu wenig Erfahrung und Ernst zeigt, wird er mehrere Jahre lang immer wieder vor den Bund treten müssen.



Heilige Artefakte

Rondras Talisman, derzeit in Perricum, ist der kostbar verzierte Zweihänder Armalion, aus Zwergensilber und Titanium geschmiedet, der von einem Eingeweihten gerufen werden kann, ausschließlich um ein Heiligtum der Göttin zu verteidigen. Nur in diesem Fall erlaubt das Schwert dem Kämpfer pro Kampfrunde zwei Attacken sowie zwei Paraden (PA:20). Ein Treffer verursacht 2W20+10 SP, die von keiner Rüstung und keinem magischen Schutz aufgefangen werden.

Das berühmte Schwert der Thalionmel wird heute in der Ruhmeshalle zu Arivor gezeigt, nach den zwei legendärsten verschollenen Schwertern, Siebenstreich und Gnorakir, der Unbezwingbaren, haben schon Generationen von Rondra-Geweihten gesucht.

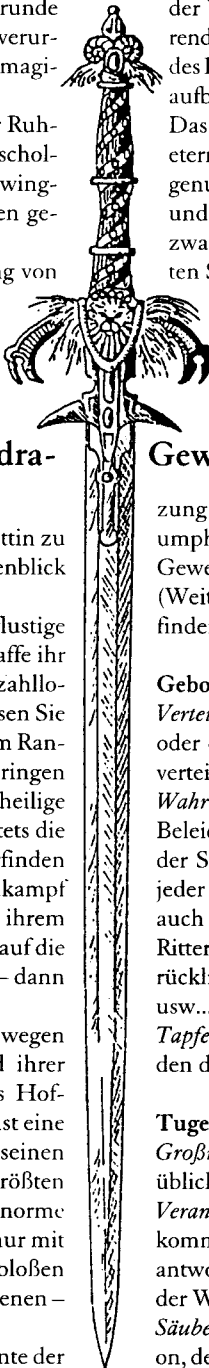
Eine Art Höherer Talisman ist die Wundersame Rüstung von Donnerbach, von der nur bekannt ist, daß sie in beiden Orkriegen mittels Großer Wunder herbeigerufen wurde, um einen Geweihten bei der Verteidigung unschuldiger

Zivilisten gegen mordende Übermachten fast unverwundbar zu machen (RS:15, BE:0). Alle drei Nutznießer fielen letztlich dennoch oder zogen sich nach diesem Kampf der Kämpfe in die Einsamkeit zurück.

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 Rondrariums wird ebenfalls in den Gewölben von Perricum aufbewahrt.

Das bekannteste göttliche Artefakt überhaupt ist schließlich der eterniumbeschlagene Donnersturm-Streitwagen mit seinen sagenumwobenen unsterblichen Rössern Astaran, Thorra, Ronnar und Zyathach. 75 Recken haben den Wagen in fünfundzwanzigjähriger Folge im Rennen gewonnen und in den größten Schlachten der Menschheit eingesetzt – und bestätigt, daß

Rondras Leihgabe auch heute noch während jeden Gewitters verschwindet, um danach glühend und tropfend wiederzuerscheinen.



Die Rondra-

Geweihte*

Die Rolle der Rondrageweihten

“Es ist nicht schwer für eine Geweihte, im Namen der Göttin zu sterben. Die wahre Ehre liegt darin, den würdigsten Augenblick dafür zu erkennen.”

Spielen Sie Ihre Rondra-Geweihte zwar wie eine kampflustige Kriegerin, aber bedenken Sie immer, daß ihre stärkste Waffe ihr Glaube, also ihre Persönlichkeit ist. Umgeben Sie sie mit zahllosen geheimnisvollen Handlungen und Wandlungen: Lassen Sie sie einen Waffentanz im roten Fackelschein vollführen, am Rande der Wüste Khom nackt und schutzlos gegen eine Löwin ringen und ihre blutigen Wunden stolz zur Schau tragen, eine heilige Hymne anstimmen und den Mut der Gefährten heben, stets die passenden Heiligensagen zitieren (und wenn Sie sie erfinden müssen), gegen das Mondlicht einen stundenlangen Zweikampf fechten, wenn das Madamal den Helm trägt, und gar von ihrem eigenen Blute der Rondra ihren Zehnt geben. Greifen Sie auf die wundersame Hilfe der Göttin nur in größter Not zurück – dann aber mit dramatischem Effekt!

Rondra-Geweihte sind an vielen Adelshöfen gern gesehen wegen ihres Verantwortungsbewußtseins, ihrer Disziplin und ihrer Kampfkraft, und nicht selten haben sie das Amt eines Hofgeweihten und Waffenmeisters inne. Für ihre Gefährten ist eine Rondra-Geweihte unverzichtbar. Niemand sonst eilt seinen Freunden, gerade wenn es am gefährlichsten ist, mit der größten Freude zu Hilfe. Andererseits mag sie dieselben auch in enorme Gefahr bringen, wenn sie ungebührliche Provokationen nur mit ihrem Auftreten bezwingen will, Wegelagerer mit den bloßen Fäusten, und ihre Klinge nur mit einem – weitaus überlegenen – Gegner kreuzt.

In kaum einem anderen Heldentyp lassen sich alle Elemente der klassischen Fantasy – Kampf und Mystik, die Auseinanderset-

**Selbstverständlich steht die Rolle eines Rondrageweihten beiderlei Geschlechtern offen, aber immer nur männliche Beispielhelden zu verwenden, fand die Redaktion langweilig und uncharmant.*

zung von Gut und Böse, Freundschaft und Feindschaft, Triumph und Tragödie – so herrlich vereinen wie in der Rondra-Geweihten!

(Weitere Hinweise zum Hintergrund einer Rondra-Geweihten finden Sie in VOM LEBEN IN AVENTURIEN, Seite 10f.)

Gebote und Verbote

Verteidigung des Glaubens: Sie muß jede Schmähung Rondras oder der Zwölfgötter rächen und Gläubige gegen Ungläubige verteidigen.

Wahrung der Ehre: Sie muß jeder Herausforderung und jeder Beleidigung entgegentreten. Allerdings gelten die Grundsätze der Satisfaktionsfähigkeit und der Verhältnismäßigkeit: Nicht jeder verdient eine Herausforderung mit dem Schwert, mancher auch nur eine Tracht Prügel oder eine Standpauke.

Ritterlichkeit: Sie kämpft nicht mit unrechten Waffen, nicht von rücklings oder von seiten, nicht gegen Wehr- und Ahnungslose usw...

Tapferkeit: Sie darf keinem Kampf ausweichen außer aus Gründen der Ehre und der Gnade.

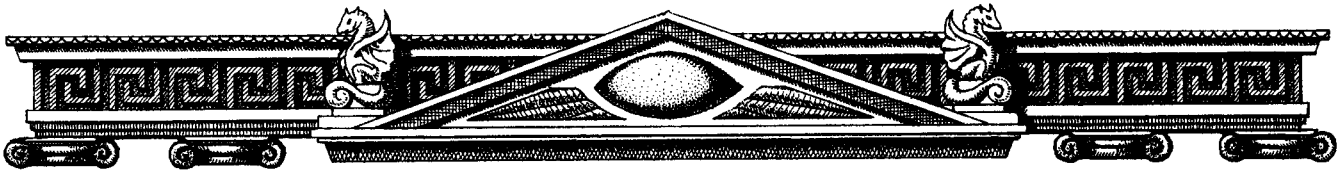
Tugenden und Ideale

Großmut: Schwächere und überwundene Gegner werden üblicherweise geschont.

Verantwortung: Rondrageweihte streben nach ritterlicher Vollkommenheit: Sie neigen eher dazu, unter selbstaufgelegter Verantwortung und Disziplin zu scheitern als maßvoll-beherrscht der Welt ihren Gang zu lassen.

Säuberung von Übel: Sie sehen sich als Verteidiger der Zivilisation, der Menschheit und der Welt gegen die dämonischen Mächte.

Zweikampf: Sie betrachten Schlachten und Kriegskunst als notwendige Übel, das Duell jedoch als Inbegriff des Weltenlaufes (Los & Sumu).



Schwertmeisterschaft: Jeder Knappe der Göttin sollte imstande sein, einen Krieger, Söldner oder anderen Kämpfer jederzeit mit Schwert oder Zweihänder zu bezwingen.

Zitate:

“Anmaßender Knabe! Dieses Schwert wurde mir verliehen, um die Kräfte der Finsternis zu besiegen. Glaubst Du, ich ziehe es nur, damit Du Dein Mütchen kühlen kannst?” (Schallende Ohrfeige)
“Das, Schurke, mag die donnernde Leuin droben in Alveran selbst entscheiden: Zieh dein Schwert, und fürchte die zwölfgöttliche Verdammnis! Beim Zorn des Rächenden Kor!”

“Oh Herrin, ich kann nicht glauben, daß Du mir ein Pack verwesender Untoter zum letzten Kampf bestimmt hast. Stärke meinen Arm, laß mich siegen, und ich will Dir in Arivor das Schwert des legendären Hlûthar zu Füßen legen!”

Kleidung und Waffen:

Rituelle “Kleidung” der Rondra-Geweihten ist das Kettenhemd, entweder stahlblank oder im nebachotischen Stil bronziert, häufig dazu Arm- und Beinschienen oder Kettenzeug, und den leichten geschwungenen Helm. Darüber wird entweder der Wappenrock mit zwei Schulterspannen oder der Wappenmantel mit einer Brustspange getragen. Das Haar wird häufig als lange Mähne getragen, Männer tragen Vollbart oder sind rasiert – haben jedenfalls keinen Kriegerschnauzbart.

Die traditionellen Waffen sind Langschwert, Rondrakamm und Zweihänder sowie Wappenschilder. Armbrüste verachtet die Rondra-geweihte zutiefst und zerstört sie sogar, wenn sie ihrer habhaft werden kann.

Besonderheiten:

Wegen ihrer gefestigten Persönlichkeit steht der Rondra-Geweihten ein Bonus von 1 auf ihre Magieresistenz zu.

Die Rondra-Geweihte benutzt alle Waffen außer der ehlosen Armbrust und alle Rüstungen außer der Ritterrüstung. Das Tragen des traditionellen Kettenhemdes ist sie so gewohnt, daß es sie nur wie RS:3 behindert.

Ausgestaltung der Talente

Hat Ihre Rondra-Geweihte adlige Eltern, heben Sie einige Gesellschafts-Talente und senken Sie zum Ausgleich die Natur-Talente. Eine Rondra-Geweihte hat die Möglichkeit, eine oder mehrere der Berufsfertigkeiten Heraldiker, Plättner oder Waffenschmied zu erlernen. Auch andere Spezialisierungen auf diverse Wissenstalente, die den Bedürfnissen einer großen Kirche entsprechen, sind durchaus üblich: Arivorer Waffenkundige, Rhodensteiner Archivare, Perricum Staatskundige usw.

Wenn Sie bereit sind, ständig in Missionen unterwegs zu sein, eignen sich unter den Ordensrittern die Ardariten und die Rhodensteiner als Spielerhelden.

Die Rondrageweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MU: 12+; CH: 12+; GE: 11+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.

Die Wunder der Rondrageweihten

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

‘Rondras Waffenmeisterschaft’ ist eines der häufigsten Wunder, bei dem der Geweihten die präzise Attacken und Paraden gelingen (siehe “Das Stoßgebet im Kampf”, S. 88). ‘Eiserner Wille’ erlaubt auch größte Schmerzen zu ertragen (Selbstbeherrschung). Rondra schätzt es, die Feinde ihrer Geweihten zu beeindrucken. ‘Leomars Löwengebrüll’ oder die ‘Stimme wie Donnerhall’ (vor allem aus dem gleichnamigen Donnerbacher Geschlecht bekannt), sind typische Beispiele für wundersame Steigerungen von Charisma oder Mut.

Die Großen Wunder

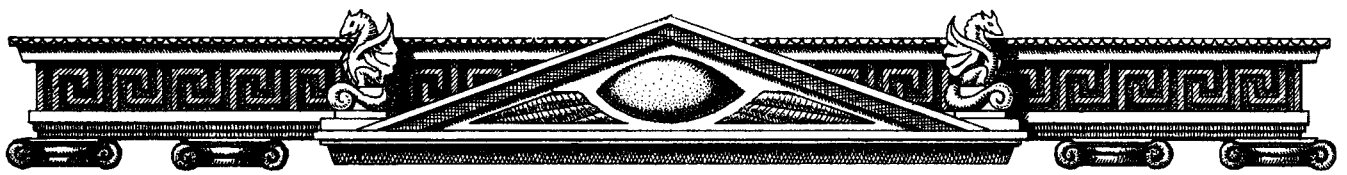
Die Großen Wunder der Göttin des Sturmes und des Krieges sind meist von elementarer Gewalt. Als Herrin des Gewitters wird sie manchmal von ihren Geweihten gebeten, einen vernichtenden Sturm in ein bestimmtes Gebiet zu tragen oder Frevler mit Donner, Blitz und Wolkenbruch zu schlagen.

Viel häufiger aber wird Rondra als Göttin des Krieges um ihren Beistand gebeten, denn sie kann nicht nur (für einen Kampf) eine Waffe überderisch oder eine Rüstung undurchdringlich werden lassen (vergleiche die Wirkung der Heiligen Artefakte), sondern sogar ein ganzes Heer geistig und in seiner Kampfkraft stärken – oder nachhaltig erschüttern. Als Beispiel für letzteres denke man an das Wunder der ‘Posaunen von Perricum’, als Rondra ihre heilige Stadt den neuen Eroberern auslieferte.

In aussichtsloser Kampfsituation bitten viele Geweihte ihre Göttin um persönliche Unterstützung. Dann mag es sein, daß einer der Heiligen oder Alveraniare erscheint, um dem Geweihten seine Waffe zu borgen, wie es beim ‘Schwertwunder von Leufurten’ geschah (orientieren Sie sich an den Werten des Talismans Armalion). Und alle fünfhundert Jahre taucht sie selbst in gold schimmernder Rüstung auf einem Schlachtfeld auf, um dort das Blatt zu wenden. Je heldenhafter ein Kampf, je aussichtsloser die Lage, je überlegener der Feind, je näher die Niederlage, desto eher ist Rondra geneigt, einem Geweihten Beistand zu gewähren. Die Göttin muß jedoch häufig ihre Entscheidung dem Gleichgewicht der Welten unterordnen, und gar nicht selten bittet ja auch der Gegner um Rondras Beistand. So kommt es, daß ihre Unterstützung, wenn sie zur Hilfe bereit ist, verschieden starke Ausmaße annehmen kann: von der Ermutigung der Mannen des einen Heeres bis zur völligen Vernichtung des Lagers der Gegner.

Die Gelöbnisse

Wenn Rondra-Geweihte zum Danke für ein Wunder eine Fahrt geloben, meint das meist einen Bekehrungsfeldzug in die letzten Heidenländer, andere Geweihte verschreiben sich für fünf Jahre oder lebenslang dem Dienst in einem Ritterorden oder den als Lehrer an einer Kriegerakademie.



EFFERD, GOTT DES WASSERS, DES WINDES UND DER SEEFAHRT

Name: Efferd

Beinamen: Der alte Gott, Der Launenhafte, Herr der Gezeiten

Aspekte: Wasser, Luft, Meer, Wind, Regen, Wolken, Ebbe und Flut, Seefahrt, Fischfang

Tier / Symbol / Sternbild: Delphin, Dreizack

Heilige Pflanze: Zeder, Seerose

Farben: Blau-Grün

Gefolgschaft: Die 12 Winde, Delphine, in Aventurien: Der Flußvater, Der Altherrwürdige (Mhanadi), Der Schlummernde (Yaquir), Latä die Drachenschildkröte

Paradies: Efferds Wasserreich

Ursprung: Gildenland (Effard) (SUMU)

Einfluß: 600.000; v.a. Küstenländer Mittelaenturiens

Heilige Orte: Efferdpfeiler (Olport), Grangor

Weitere wichtige Tempel: Bethana, Pericum, Harben, Elburum, Llanka, Albenhus, Charypso, Dröl, Ilur, Kannemünde, Riva

Talismane / Artefakte: Heiliger Wasserkrug (Bethana)

Die Heiligen: Elida von Salza

Heilige Bücher: Delphin-Manuskript

Feiertage: Tag des Wassers (1. EFF), Fischerfest (30. EFF)

Opfergaben: Meeresfrüchte, Artefakte der Seefahrt u.v.a.

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 trinkt 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 hinabrinnen und eines Tages versiegen, erschöpft mit seinen Händen die Fluten in endloser Folge zurück auf diese Welt und schafft damit die hohen Wellen.”

So friedlich still und so tobend wild das Meer sein kann, so verschieden sind auch die Gesichter des Gottes, dem dies alles untertan ist: Efferd der Meeres- und Wassergott. Efferd ist der Schutzgott der Seefahrer, der Fischer und vieler Hafenstädte, aber auch der Herr des Regens, wodurch ihm auch in Dürre- und Wüstengebieten häufig eine tiefe Verehrung zuteil wird. Efferd ist aber zugleich Herr

der ertümlichen, elementaren Mächte. Er allein kann die Seeungeheuer und die Stürme besänftigen, aber auch entfesseln, denn sie sind seine Kinder: der Walgott Swafnir, die Jahrhundertwellen, die Mahlströme und viele andere Wesenheiten, sowie Katastrophen wie die Zornflut, mit der er Ronda eroberte (Swafnirsage), die Große Bosparanische Flut (1 v.BF.), die Jahrhundertwelle im Golf von Riva (746 v.H.) oder die Springflut von Havena. Im allgemeinen aber gilt er als geduldig und freundlich.

Efferd und sein Sohn, der Gottwal Swafnir, sind auch die Wächter des Abgrundes des Meeres, aus dessen unergründlicher Tiefe die dämonischen Ausgeburten in die Welt einzudringen suchen.

Häufig nimmt der launische Meeresgott die Gestalt eines riesigen Delphins, des ihm geweihten Tieres, an und gleitet durch das endlose Meer. Seine Farben sind die Farben der wogenden See: schillerndes Blau und leuchtendes Grün, die sich in irisierendem Spiele miteinander vereinigen.

Vom Sinn des Lebens:

“Der Gott der Meere und Wasser sorgt dafür, daß der Regen auf die Felder fällt, er treibt das Vieh zur Tränke, er trägt die Boote auf den Flüssen, er spendet die Früchte des Meeres. Er schöpft tagein, tagaus bis in alle Ewigkeiten das Wasser des ewigen Meeres, auf daß es nicht vom Rande Deres herabfalle und für immer versiege, so macht er die Gezeiten. Efferd beobachtet den Fluß der Welt, und es gefällt seinem göttlichen Blick, den Menschen als Diener und Herren des Wassers zu sehen. Und während der Gott einerseits voller Härte nach der Demut der Seefahrer verlangt, so ist er andererseits ein hilfreicher Freund. Nur darum kann der Mensch öde Wüsteneien in blühendes Ackerland verwandeln, nur darum kann er es wagen, über das weite Meer segelnde Schiffe zu erbauen. Darum folge dem Willen des Wassers, wie das Wasser dem Bett des Flusses folgt.”

Vom Leben nach dem Tode:

“So wie ein jeder Regentropfen irgendwann den Boden erreicht und jeder Fluß irgendwann ins Meer mündet, endet auch das Leben des Menschen. Das Ende eines erfüllten Lebens ist das Aufgehen im großen Meer, in den allumfassenden Armen Efferds. Nur Efferd weiß, wo und wann sich ein Fluß in den endlosen Ozean verströmt. Jene Lebenden aber, die auf dem Meer ertrinken und versinken, hat der launische Efferd selbst zu sich geholt. Doch wehe! Die Sünder, die ihre Bestimmung verleugneten, die der Welt Schaden zufügten und das Leben bekämpften, erwartet das gleiche Schicksal wie einen Fluß ohne Mündung: das langsame Versickern in der Wüste, ohne Spur, ohne Hoffnung auf Erlösung.”

Die Bruderschaft von Wind und Wogen

Kirchenorganisation

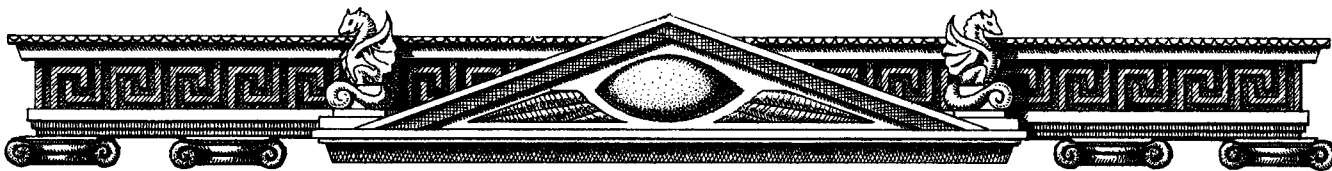
Die Hüterin des Zirkels

Der wichtigste Tempel der Efferdverehrung und damit Hauptsitz des Kultes findet sich zu Bethana, wo die Erhabene Larona Seeträumer seit 10 H. der Bruderschaft von Wind und Wogen als Hüterin des

Zirkels wirkt (sicherlich die kleinste Stadt, die ein Kirchenoberhaupt beherbergt).

Die Hierarchie

So wie es riesige Meere, mächtige Flüsse und schmale Bäche gibt, so gilt auch unter den Priestern des Efferd eine Hierarchie, erkennbar



an ihren Gewändern, die sich in Machart und Prachtentfaltung deutlich unterscheiden.

An allen Küsten und Flußläufen Aventuriens, aber auch im Landesinneren, sind die blaugrün gekleideten einfachen *Geweihten* der Bruderschaft von Wind und Wogen gern gesehen. In ihre meerfarbenen Kutten oder Roben ist oft ein kompliziertes Schuppenmuster eingewebt, Kragen oder Gürtel sind mit Schildpatt oder Perlmutter verziert. Darüber hinaus zieren die Geweihten ihre Gewänder mit allerlei hübschen Dingen, die sie im Meer gefunden haben.

Tempeloberste erkennt man an ihren prachtvoll mit Efferdschmuck verzierten Roben in den Farben ihres Gottes, und den Manschetten und dem Stirnband aus der Haut des Blutrochen, einem gefürchteten Meeresraubtier. Ein *Meister des Flusses* oder *Meister der Brandung* – so nennen sich die obersten Geweihten einer Provinz – schmückt sich mit einer Tiara aus Schildpatt und gewellten Armreifen aus dem Bein gestrandeter Wale, und der *Hüter des Zirkels* zu Bethana, der höchste Priester der Bruderschaft von Wind und Wogen, kleidet sich in eine Robe, die ganz aus der Haut einer riesigen Seeschlange gefertigt ist. Symbol seiner hohen Würde ist ein beinerter Stab, dessen Ende in einen springenden Delphin ausläuft.

Die Meister der Brandung und der Flüsse

Thorwal (Ifirns Ozean): Meister der Brandung *Goswin*

Harben (Meer der Sieben Winde): Meister der Brandung *Connar von Quintian-Quandt*

Festum (Nördliches Perlenmeer): Meisterin der Brandung *Paisuma Laikis*

Llanka (Golfgebiete): Meisterin der Brandung *Khorena Mondreios*

Thalusa (Kaucatan): Meister des Flusses *Faramud ben Benayman*

Brabak (Südmeer): Meister der Brandung *Emmeran Tralloper*

Albenhus (Binnenland): Meisterin des Flusses *Quelina von Salmfang*

Götterdienst

Gottesdienste

Efferdtempel finden sich zumeist in unmittelbarer Nähe des Wassers, nicht selten erstrecken sich ihre Mauern bis in die Fluten, so daß ein Teil der Tempelanlage gar stets überflutet ist.

Obzwar die Efferdpriesterschaft auf Fackeln und Feuer verzichten muß, die Altarräume auszustatten, wissen sie doch mit Hilfe der Leuchtenden Gwen-Petryl-Steine, wie auch den mannigfachen Gaben aus Efferds Element, den prachtvollen Muscheln, Schnecken, Steinen und Pflanzen, ihre Häuser auf das Prachtigste auszuschnücken.

Keiner der prunkvollen Gottesdienste gleicht dem anderen, folgen die Priester in der Anbetung ihres Gottes doch dessen launischem Temperament und variieren die Anrufung Efferds entsprechend.

Fester Bestandteil des Rituals ist der Dank an Efferd für seine Gnade, die Schiffe wohlbehalten in den Hafen geleitet, den Fischern reichen Fang beschert und die Erde mit seinem Segen benetzt zu haben. Auch bittet man für all die, die derzeit über das Meer fahren, und gedenkt der Seelen der Ertrunkenen. Reiche Opfergaben sollen dabei helfen, den launischen Gott gewogen zu stimmen.

Zu den Aufgaben der Efferdgeweihten gehört es unter anderem, neue Schiffe einzusegnen, auf daß sich der launische Efferd ihrer

barmherzig erweise, den Fischern ein aufmunterndes Wort zuzusprechen, bevor sie aufs Meer hinausfahren, wichtige Schiffsreisen zu begleiten, um durch ihre Anwesenheit dafür zu sorgen, daß das Schiff wohlbehalten in seinem Hafen ankommt. Zu Beginn der Saatzeit bittet der Efferdgeweihte seinen Gott um den lebensspendenden Regen, in der Erntezeit auch einmal darum, nicht mit allzu freigiebig verteiltem Segen die Ernte zu verderben.

Efferdgeweihte sind mit der Hilfe ihres Gottes in der Lage, verborgene Quellen zu finden. Auch kümmern sie sich um die Geister allerer, die auf dem Meer gescheitert sind, auf daß sie aus ihren nassen Gräbern den Weg nach Alveran finden.

Heilige Artefakte

Der heiligste Ort des Efferd-Kultes ist Bethana, "wo die Menschen wieder Fuß auf das Land setzten", nachdem Efferd sie wochenlang sicher geleitet hatte, hier findet sich auch, wie schon erwähnt, die heiligste Halle des Gottes der Meere, wo gleichzeitig *Efferds Wasserkrug*, der Talisman des Kultes, bewahrt wird.

Der blau glasierte, irdene Krug hat ein Fassungsvermögen von ca. 10 Litern, dennoch können sich wahre Fluten aus ihm ergießen. Denn Efferds Krug löscht jedes Feuer aus, seien es Haus- oder kleinere Waldbrände. Magische Feuer wie z.B. Flammenschwerter werden ebenfalls gelöscht. Brände, die ganze Städte oder größere Waldflächen vernichten, stehen meist unter Ingerimms Schutz; hier versagt Efferds Krug. Auch gegen den Atem der uralten Drachen vermag der Krug nur selten etwas auszurichten.

Heilige Orte

Plätze, an denen man den Gott verehrt und zu besänftigen versucht, gibt es viele, man bedenke allein die vielen Stätten, an denen Schiffbrüchige glücklich das Land erreicht haben.

Eine der bedeutendsten Orte der Verehrung aber ist der *Efferdpfeiler von Olport*. Diese den Olporter Klippen vorgelagerte Felsnadel war früher häufig der Ort schwerer Schiffsunglücke. Die Schiffer des Nordens opfern hier am 1. Efferd eines jeden Jahres kleine Schiffsmodelle, und seitdem ist der Hafen von Olport einer der sichersten der Schiffsroute von Thorwal bis Paavi.

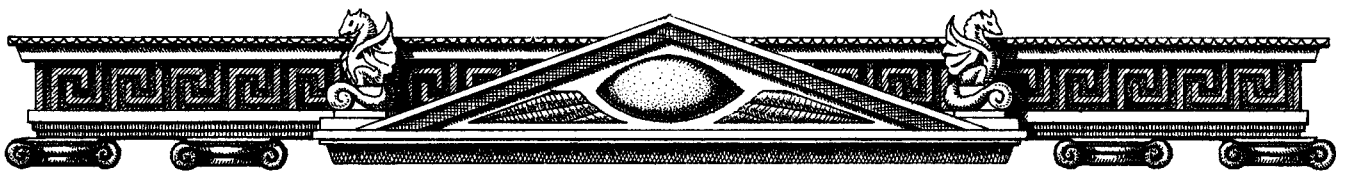
Erwähnenswert ist auch der Pilgertempel zu Grangor, dessen Bürger ihren Wohlstand dem Seehandel verdanken und so mit der kostbarsten Ausstattung nicht sparten.

Heilige

Elida von Salza genießt vor allem bei den Gläubigen an den westlichen Küsten der Weltmeere große Verehrung. Die Priesterin des Meeressgottes geleitete vier Schiffe voll Weizen während der Namenlosen Tage durch die fürchterlichsten Orkane sicher nach Brabak und verhinderte dort eine Hungersnot. Ihr wird in den Tagen zwischen den Jahren gedacht und man erfleht sich ihre Kraft zum Beistand gegen die Mächte des Chaos.

Feste

Grund zur Freude haben die Geweihten am 1. Efferd, dem *Tag des Wassers*, denn dieser Feiertag ihres Gottes ist einer der höchsten in ganz Aventurien, und für einen Tag sind sie die heiligsten Menschen der Welt. Vor allem in den großen Hafenstädten finden an diesem Feiertage heilige Prozessionen der Priester und einiger auserwählter



Gläubiger übers Wasser statt (eines der bedeutendsten Feste: *Die bunten Lichter von Perricum*). In den Küstenregionen werden die Priester natürlich das ganze Jahr über geachtet, so auch am 30.

Efferd, dem *Fischerfest*, gleichzeitig der rituellen Abschluß der schiffbaren Jahreszeit. An diesem Tage wird Efferd traditionell ein Teil des Fanges geopfert, und es wird für die Ertrunkenen gebetet.

Der Efferdgeweihte

Die Rolle des Efferdgeweihten

Wie der Wind und das Meer, so sind auch die Geweihten des Efferd schwer zu durchschauen. Die für gewöhnlich ruhigen und friedlichen Priester scheinen in einigen Situationen launisch und sprunghaft zu sein, ohne daß ein gewöhnlicher Sterblicher den Grund ihres Stimmungsumschwungs zu erkennen vermag.

Als Mitglied einer Heldengruppe gehört er nicht zu den einfachsten Gefährten, lehnt er doch in der Regel vieles von dem ab, was ein gewöhnlicher Reisender von Herzen schätzt: ein behagliches Feuer, eine kräftigende, warme Mahlzeit – während er immer wieder vor Bächen und Quellen innehält und in ein tiefes Gebet zu seiner Gottheit versinkt.

Gebote und Verbote

Feuerbann: Efferdgeweihte vermeiden offenes Feuer, sie entzünden keine Flammen und dulden in ihren Tempeln auch kein offenes Licht. Demzufolge beleuchten und erwärmen sie ihre Hallen mit glühenden und leuchtenden Steinen und sind an kalte und frugale Kost gewöhnt.

Ernährung ohne Feuer: "Efferd-Geweihte speisen nichts, was auf dem Feuer gegart oder geräuchert wurde und nichts, was vom Delphine, vom Wale oder der Robbe kommt, wohl aber speisen sie mit Freuden alles, was Efferd ihnen schenkt." Dieses Speisegebot – eins der wenigen übrigens, das im Bereich des Zwölfgötterkultes existiert, wird nicht mehr überall gleichermaßen streng befolgt.

Tugenden und Ideale

Schicksalsergebenheit: Efferd-Priester stellen keine Fragen, nicht gegenüber ihren Oberen und schon gar nicht gegenüber ihrem Gott. (Ihr Talent der Wettervorhersage entspringt selten einem bewußten Versuch, den Gott und die Welt zu verstehen, sondern grundsätzlicher Intuition für die Launen des Wetters.)

Ausleben jeder Emotion: Sie sind es gewohnt, Launen zu ertragen, und sie leben jede Laune, sei es Trauer, sei es Freude, voll aus.

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."

"Wer Kraft im Gebet findet, hat die Kraft, dem Sturm zu trotzen."

Kleidung und Waffen: Kleidung siehe oben. Die Ritualwaffe der Efferdgeweihten ist der dreizackige Efferdbart.

Besonderheiten: Wegen seiner gefestigten Persönlichkeit steht dem Efferd-Geweihten ein Bonus von 1 auf seine Magieresistenz zu. Der Efferd-Geweihte benutzt nur Einhandwaffen bis 1W+3 TP und ist das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt; Lederrüstungen und schwerere behindern ihn um 1 zusätzlichen RS-Punkt.

Der Efferdgeweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

KL: 12+; CH: 12+; IN: 11+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.

Die Wunder des Efferdgeweihten

Kein göttliches Wirken ist so undurchsichtig wie das Eingreifen Efferds, denn wohl täglich richten in Not geratene Schiffer Gebete an ihn, aber nur selten entschließt sich der Gott, ein Schicksal zu wenden. In keiner Gottheit sind daher Unbarmherzigkeit und Gnade so eng vereint wie in ihm.

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

Allgemeines Vorbild ist 'Elidas wundersame Sturmfahrt', die für einen Tag und eine Probe auch schlimmstes Wetter durchschiffen hilft (Berufsfertigkeit Seefahrer); Elidas besondere Leistung bestand darin, dieses Wunder vier Tage nacheinander wirken zu können. 'Finden von Wasser' ist nur eine spezialisierte Anwendung von Wildnisleben. Als Gott des Windes und der Seefahrt ist Efferd auch Meister der Orientierung. Von seinen Geweihten auf See wird er häufig um sicheres Geleit eines Schiffes gebeten, und es wurde berichtet, daß Efferd manches Zeichen schickt oder in Gestalt eines Delphins Schiffe sicher durch die klippenreichsten Gewässer führte (Sinnesschärfe).

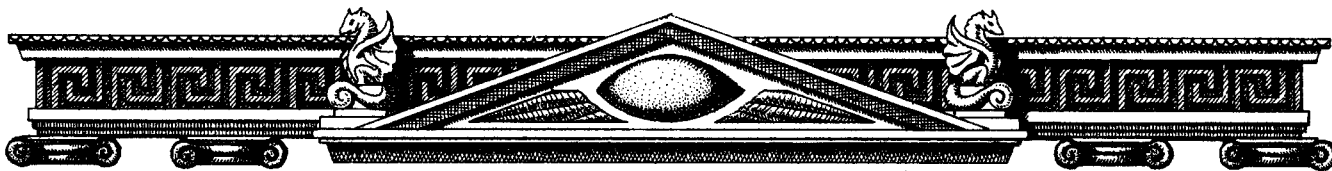
Die Großen Wunder

'Efferds Windmeisterschaft' schenkte der Gott den Sterblichen, damit sie auf See ständig an seine Macht erinnert würden. Der gewünschte Wind hält 1 Stunde an, ehe er zum Ausgangszustand zurückkehrt. Ebenso kann Efferd die Brandung beruhigen oder in einem bestimmten Gebiet für eine glatte See oder guten Wind sorgen. Es soll sogar vorgekommen sein, daß der Gott seine Geweihten dazu befähigt hat, über das Wasser zu wandeln, als sei es von fester Beschaffenheit: 'Wandeln auf dem Wasser', 'Teilen der Wasser' und 'Wunderbare Tauchfahrt' erlauben alle einer Gruppe für etwa 1 Stunde freie Bewegung und Atmung durch und in Efferds Element.

Die Gelöbnisse

Manche Geweihte legen sich selbst Prüfungen auf, indem sie mit einem einfachen Ruderboot weit auf die offene See hinausfahren, um festzustellen, ob ihr Gott sie sicher zurückgeleitet.

Ein solches Versprechen gilt als der höchste Vertrauensbeweis, denn der Priester legt sein Leben damit in die Efferds Hand. Doch auch andere Gelöbnisse sind denkbar – Geweihte verpflichten sich dazu, zur See zu fahren, um Schiffbrüchige zu suchen, oder in einer Tempelschule ihr Wissen an die Zöglinge weiterzugeben.



TRAVIA, GÖTTIN DES HERDFEUERS UND DER GASTFREUNDSCHAFT

Name: Travia
Aspekte: Gastfreundschaft, Treue, Reisende, Sitte & Moral, Heimat, Kochkunst
Tier / Symbol / Sternbild: Gans
Heilige Pflanze: Buche, Linde, Roter Fingerhut
Farben: Orangefarben (Heraldisch: Kupfer)
Gefolgschaft: Himmlische Familie
Paradies: Travias Herberge
Ursprung: Güldenland (Travina) (LOS)
Einfluß: 380.000 (v.a. Mittelschicht); ganz Aventurien, v.a. wenn andere Zwölfgötter unbedeutend
Wichtige Tempel: Rommilys*, Baliho, Eslamsroden, Gerasim, Kendrar
Talismane / Artefakte: Travias Gänsekiel, Travias Kessel
Die Heiligen: Badilak von Mendena
Feiertage: Tag der Heimkehr (1. TRA), Tag der Treue (12. TRA)
Opfergaben: Nahrung, Kerzen, Öl, Weihrauch

Vom Wesen der Gottheit:

“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 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. Wer aber wider die Gebote der milden und sanftmütigen Göttin frevelt, wird den Zorn der Göttin erleben, von der es heißt, sie verzeihe niemals eine Lästerung und verfolge alle Frevler mit unerbittlicher Hartnäckigkeit.

Im besonderen gilt dies für das gemeinsame Heim der Familie, sowie das eheliche Band, das tierische, menschliche und göttliche Paare verbindet, jene Heiligtümer, in denen sich das Leben findet, erhält und erneuert.”

Der mütterlichen Travia, Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft, der Treue, der ehelichen Liebe und der Familie, ist die Wildgans geweiht, lebt diese doch ihr Leben lang getreulich mit demjenigen, den sie sich einmal zum Gatten erkoren.

Vom Sinn des Lebens:

“Derjenige aber, der der Göttin wohlgefällig sein will, gleich ob Tier oder Mensch, dessen Streben gelte danach, sich ein Heim zu schaffen und es zu wahren, sowie sich einen Gefährten zu suchen, um mit ihm sein Leben zu teilen. Der Friede der Seele ist nur in der Ruhe der Heimstatt zu finden.”

Vom Leben nach dem Tode:

“Ein glückliches Heim und eine liebende Familie sind Bindungen, die über den Tod hinaus bestehen. Es ist Travias besonderes Anliegen, daß die Geister der Toten über die Lebenden wachen, sie

beschützen und leiten. Ohne Liebe und Heim aber zu leben, bedeutet, ohne diese zu sterben und alsdenn als ruheloser Geist umherzustreifen, ohne Sinn und Zweck, doch ein Schrecknis jeder lebenden Kreatur.”

Die Kirche der Travia

Kirchenorganisation

Der Hochgeweihte der Travia zu Rommilys, der Großvater Herdfried von Rabenmund-Fuxfell, ist eine mächtige Person, ist doch der Glauben an die Göttin des Herdfeuers neben dem Peraine-Kult die am meisten verbreitete Religion in ganz Aventurien.

Und obwohl ihre Tempel oft klein und unscheinbar sind, fehlen sie doch in kaum einer Stadt, und selbst im kleinsten Weiler findet sich zumeist ein der Travia geweihtes Haus, leicht erkennbar an dem Symbol der Gans, mit dem das Gebäude geschmückt ist.

Die Geweihten

Die in gelborangefarbene Roben gekleideten Geweihten der Göttin des Herdfeuers verlassen nur selten ihre Tempel. Sie gewähren jeder Person, die darum ersucht, Gastfreundschaft. Ihr warmherziges Verhalten wird jeden Gast erfreuen. Sollte jedoch jemand versuchen, die Gutmütigkeit der Geweihten auszunutzen und die Gesetze der Gastfreundschaft zu brechen oder gar das Herdfeuer dadurch entweichen, daß er ein Verbrechen in seiner Nähe begeht, so kann der Geweihte den geballten Zorn Travias auf das Haupt des Übeltäters herabrufen – und bei allen Zwölfen, er wird es tun!

Die Geweihten der Göttin sind Gast und Gastgeber in einer Person. Sie genießen das Heim, das Travia allen Menschen gab, und sie teilen es freigiebig mit jedem, der darum nachsucht.

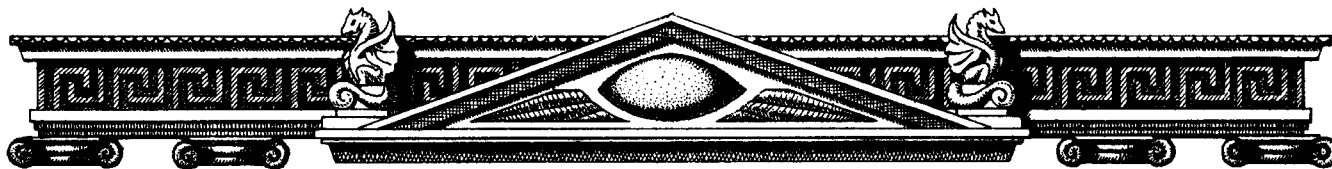
Die Hierarchie

Die Tempel der Travia, in denen sich Schlafsäle und Arbeitsräume um die große Halle mit dem Herdfeuer gruppieren, werden von einem *Vater* oder einer *Mutter* geleitet und meist von mehreren weiteren Priestern betreut. Die Rangfolge im Tempel mag man getrost mit dem Gefüge einer Familie vergleichen, welche ja der sanften Göttin als heilig gilt: So wird der Tempeloberste von allen *Vater* oder *Mutter* genannt, alle anderen des Tempels aber, ganz gleich, ob sie sich nun ebenfalls der Travia geweiht haben oder als Gläubige oder Zufluchtsuchende in den Tempel kommen, gelten als die *Brüder* und *Schwester*n, um die sich zu kümmern als höchste Verpflichtung der Geweihten gilt.

Das höchste Hause der Göttin steht in Rommilys, das Amt der Hochgeweihten hat seit nunmehr acht Generationen ein Mitglied des Fürstengeschlechtes von Darpatien inne. Die Hohe Mutter residiert im Friedenskaiser-Yulag-Tempel in Rommilys.

Tempel

Obwohl die große Masse der Gläubigen die Kassen des Tempels mit fleißigen Opfergaben stetig füllt, entbehren die Häuser der milden Göttin doch jeden Prunkes. Die Priester haben es sich zur Aufgabe erkoren, einem jeden in Bedrängnis Geratenen Quartier und Brot zu



bieten, und auch wenn die Speisen einfach und karg sind, gibt es doch gerade in Aventuriens großen Städten viele, die ohne die Armenspeisung dem Hungertode ausgeliefert wären.

Die Gewährung von Zuflucht, das Asyl der Travia, ist einer der wenigen Aspekte, den die Geweihten notfalls auch kämpferisch verteidigen. Die Geschichte kennt nur wenige Fälle, wo Verfolger die Heiligkeit eines Traviatempels nicht gewahrt haben – und meist haben sie dafür den Zorn der Göttin zu spüren bekommen. Als übelster Frevler der jüngeren Vergangenheit muß Fürst Shabob ibn Dunchaban von Fasar gelten, dem sich ein Feind durch Flucht in den Traviatempel entziehen wollte, worauf der Fürst das Tor des Tempels vermauern und seinen Feind verhungern ließ.

Gottesdienst

Die Hallen der Göttin stehen außerhalb der Reichweite der weltlichen Richter und Büttel; hier gelten nur die ewigen Gesetze der Gastfreundschaft und des Friedens. So mancher Gesetzesbrecher flüchtete vor seinen Verfolgern in einen Traviatempel, blieb dort jahrelang – und verließ ihn als Geweihter wieder, denn die Macht der Göttin ist in ihren Mauern groß.

Kaum eines der Gebete folgt einer festgelegten Form, da die Geweihten stets einer inneren Stimme Sprache verleihen. Auch abseits des Tempels ist Travias wirkende Kraft dem Gläubigen allzeit

gegenwärtig, zählt die Göttin doch zur beherrschenden Kraft im Leben eines jeden Aventuriers, ohne deren Nähe er unweigerlich dem Untergang geweiht wäre, denn wann immer man ein Lagerfeuer in der Wildnis entzündet oder mit einem Gefährten das Brot teilt, wann immer man die Herzenswärme seiner Sippe verspürt, ist Travia zugegen.

Der Orden des Heiligen Badilak

Die Mitglieder des *Orden des Heiligen Badilak* – Priester wie Laien – widmen sich aufopferungsvoll den Armen der Städte, den Heimatlosen und den 'durch Liebe gefallenen Sündern'. Die Bekehrung sämtlicher Prostituierten von Mendena zum Travia-Glauben war der Anlaß zur Stiftung dieses Ordens. Die Badilakaner betreiben eine Vielzahl von Armenhäusern und Suppenküchen, in denen stets Brot, Bett und Fürbitte gewährt werden...

Heilige Artefakte

Zu Rommilys, im höchsten Hause der Göttin, werden auch die heiligen Artefakte der Göttin aufbewahrt, zum einen der Talisman, Travias Gänsekiel, der es einem Geweihten erlaubt, an beliebiger anderer Stelle eine kurze Botschaft erscheinen zu lassen, zum zweiten der Kessel der Göttin, einer muschelartigen Schale, in der sich eine nimmer erschöpfende Menge an Speisen befindet.

Die Traviageweihte

Die Rolle der Traviageweihten

Auch die Traviageweihte ist alltäglicher Bestandteil im Leben Ihrer Helden, allein, nur selten wird man erleben, daß sie sich einer Heldengruppe anschließt, und dann wohl nur, um der Göttin zu dienen.

Gebote und Verbote

Schutz von Gast und Gastgeber; Schutz der Verfolgten; Wahrung von Sitte und Anstand:

Zitate:

"Wo Travias Liebe herrscht, da können auch Praios' Gesetze Einzug halten und die Gaben der anderen Götter."

"... sicher wie in Travias Schoß."

Besonderheiten: Wegen ihrer gefestigten Persönlichkeit steht der Travia-Geweihte ein Bonus von 1 auf ihre Magieresistenz zu. Sie benutzt nur Einhandwaffen bis 1W+3 TP und ist das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt: Lederrüstungen und schwere behindern sie so, als würde sie eine Rüstung mit einem um 1 höheren RS tragen.

Die Traviageweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

KL: 12+; CH: 13+; FF: 11+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.

Die Wunder der Traviageweihten

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

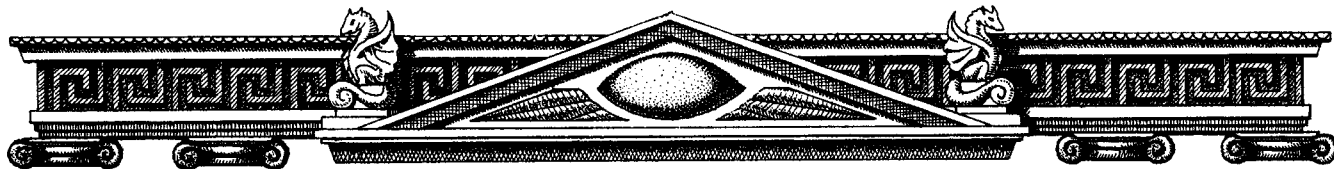
Wenn eine Traviageweihte befiehlt, den Frieden zu wahren, so kann sich diesem Befehl (eine machtvolle Charisma-Demonstration der Geweihten) nur widersetzen, wem eine stark erhöhte Selbstbeherrschungsprobe gelingt.

Die Großen Wunder

Ein Priester kann von seiner Herrin erfliehen, ein Lagerfeuer mitten in Feindesland unter ihren persönlichen Schutz zu stellen, auf daß im Lichtschein des Feuers die Gesetze des Friedens und der Gastfreundschaft gelten. In ihrer Funktion als Wächterin über die Treue kann Travia dafür sorgen, daß ein unter Eid geleistetes Versprechen nicht gebrochen wird. Bisweilen wird die Göttin von ihren Priestern in einer ausweglos erscheinenden Situation um einen sicheren Zufluchtsort gebeten, sei es im tobenden Sturm, sei es auf der Flucht vor feindlichen Heerscharen.

Die Gelöbnisse

Als Dienst für die erwiesene Gnade mag der Geweihte der Göttin ein Gelöbnis bieten, einen besonders Hartherzigen zu den Gesetzen der Gastfreundschaft zu bekehren, Frieden zwischen lange verfeindeten Familien zu stiften, oder eine Zuflucht in unwegsamem Gelände zu errichten.



BORON, GOTT DES TODES, DES SCHLAFES UND DES VERGESSENS

Name: Boron (altaventurisch: Visar)
Beinamen: Der Schweigsame, Der Unergründliche
Aspekte: Tod, Schlaf, Vergessen, Schatten, Schweigen
Tier / Symbol / Sternbild: Rabe, gebrochenes Rad, Balkenwaage
Heilige Pflanze: Ebenholzbaum, Mahagonibaum, Schwarzer Lotos
Farben: Schwarz
Gefolgschaft: Der Tod, Golgari, Marbo, Uthar, Liaiella, Bishdariel
Paradies: Borons Schlafgemach
Ursprung: Gölidenland (LOS)
Einfluß: 160.000 (v.a. im Süden); Hauptgott in Teilen Südaventuriens
Heilige Orte: Rabenfelsen (Al'Anfa), Rabenpaß (Gelbe Sichel)
Weitere wichtige Tempel: Mengbilla, Chorhop, Mirham; Punin, Winhall, Gashok
Talismane / Artefakte: Rethon (Seelenwaage), Stab des Vergessens
Die Heiligen: Etília (Mutter Marbos), Noiona von Selem (Beschützerin in geistiger Umnachtung), Khalid al-Ghunar von Rashdul (Bestattung), Nemekeath (nur Al'Anfa)
Heilige Bücher: Das Schwarze Buch (Liturgie & Mythologie)
Feiertage: Tag des Großen Schlafes (30. BOR, nur Al'Anfa), Totenfest (1. BOR)
Opfergaben: Weihrauch, Edelhölzer

Vom Wesen der Gottheit:

“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 Tier 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 Ersticken 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 konnten, und das Vergessen, damit sie erlittenes Leid nicht auf immerdar 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, und bittere Träume, da Alpe sich auf den Schläfer stürzen, 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, Erkenntnis zu finden darin.

Das Tier des Boron ist der Rabe. Nur wenige Abbildungen oder Statuen gibt es, die den Gott des Todes in menschlicher Gestalt zeigen. Meistens wird, ihm als Zeichen, Borons Symbol – der Rabe auf einem zerbrochenen Rad – aus schwarzem Marmor gemeißelt. Bisweilen sieht man den Gott als Menschen mit Rabenkopf. Die Farbe des Gottes ist das Schwarz, denn in ihm allein liegt die Tiefgründigkeit des Daseins, und wie keine andere Farbe verkörpert sie zu gleicher Zeit die Vergänglichkeit und die Unendlichkeit.”

“Leben ist Werden und Entstehen, doch ohne Vergehen und Enden fehlt ihm jeglicher Sinn. Wer alle Zeit der Welt hat, kennt nicht den Wert der Zeit. Ein Leben, das um sich selber kreist, schreitet nicht fort. Der Tod jedoch zerbricht den Kreis und gibt dem Leben Richtung und Ziel, versinnbildlicht im Boronszeichen des gebrochenen Rades.”

“So wie die Geweihten des Boron die Toten zu ihrer letzten Ruhe geleiten, so führt Boron selbst 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, auf daß sich für eine jede Seele entscheide, ob sie für wert befunden wird, von einem der Zwölfe in seine Hallen aufgenommen zu werden, oder ob ihr die ewige Verdammnis dräut.

Zuweilen überläßt der dunkle Gott Tsa bestimmte Seelen für die Rückkehr in die Welt – sei es, um ihren alten Körper neu zu beleben, sei es, um einen neuen Leib zu erfüllen. Die meisten Seelen aber beschenkt Boron mit der Gnade des Vergessens, auf daß alle Mühe und Last des Lebens von ihnen abfallen.”

GOLGARI UND BISHDARIEL

Das Schwarze Buch, Punin, Übersetzung aus dem Bosparano:

“Nur selten wandelt der Schweigsame unter den Sterblichen, hat er doch nur wenig Gefallen am Treiben der Lebenden. Sein Sendbote aber ist der ewige Golgari, der göttliche Rabe und Bote des Todes, und er ist es, der die Kenntnis darum hat, wann sich das Schicksal eines jeden Menschen erfüllt, und er ist es, der in lautloser Stille an das Lager des Sterbenden tritt, bereit, seine Seele für den langen Flug über das Nirgendmeer auf seine Schwingen zu betten.

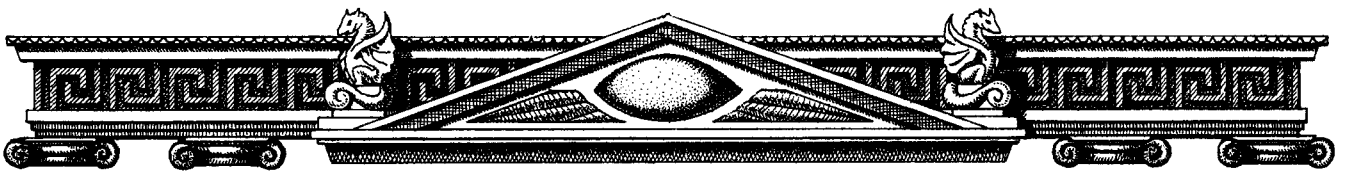
Der Sendbote für die Träume ist der zweigestaltige Bishdariel, den man den Träumer und Ewigen Schläfer nennt, denn ihm entspringt ein jeder Traum, der je von einer Kreatur geträumt, und er ist es, der in der Nacht die Träume in die Köpfe der Schläfer trägt. Und zwiegestaltig nennt man ihn, da er zwei Gesichter hat: Ein Antlitz ist so schön und bunt wie das Gefieder eines prachtvollen Vogels. Und in dieser Gestalt, als prächtiger Vogel mit schillerndem Federkleid, bringt er den Menschen die süßen Träume, in denen sie Kraft für den nächsten Tag schöpfen dürfen.

Seine andere Gestalt aber ist von solcher Abscheulichkeit, daß ein Daimon sich bei ihrem Anblick in Ekel winden würde: Modernes Fleisch hängt von den blanken Knochen des gewaltigen Krähenvogels, die rußfarbenen Schwingen sind durchlöchert, nur wenige zerschlissene Federn sein Kleid. Der Hauch des Todes umwölkt sein widerwärtig anzuschauendes Haupt, der Gestank nach Verwesung und Verfall ist allzeit um ihn. Sein Schnabel ist scharf und gebogen wie der eines Raubvogels, mit langen scharfen Klauen zerfetzt er dem Frevler, dem Gewissenlosen, das schlafende Herz in der Brust. Die Augenhöhlen Bishdariels, des Peinigers, aber sind leer und tot, und dennoch weiß er stets, wo diejenigen zu finden sind, die er heimsuchen soll.

MARBO

Das Schwarze Buch, Punin, Übersetzung aus dem Bosparano:

“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 Etília, die, als sie



in der Blüte ihres Lebens vor den Meister der Unendlichkeit treten mußte, 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."

LIAIELLA

Und auch ein zweites sterbliches Wesen wurde unlängst von dem dunklen Herrn als Alveraniar in die Gefilde Alverans erhoben: Liaiella, Geliebte des Gottes, Efferdkind, die den Seelen der Ertrunkenen, die sich in den Fluten des Weltenozeans verlieren, den Weg zu den Pforten der Unsterblichkeit weist. (Siehe dazu auch DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA, Abenteuer: Der Jüngling am Strand.)

UTHAR MIT DEM UNWIDERRUFLICHEN PFEIL, WÄCHTER DER VIERTEN SPHÄRE

Das Schwarze Buch, Punin, Übersetzung aus dem Bosparano:
"Der schweigsame Uthar ist der Wächter der Pforte zu Borons Totenhalle, die als nördlichstes Sternbild um den Polarstern kreist. * Jede Seele, die alveranwärts schwebt, trifft sein Blick, und niemand denn Boron, Marbo, der Tod und Gulgari können ihn ungehindert passieren. Wortlos weist er alle zurück, die nach ihren Toten suchen, und nur die Magie der großen Nekromanten kann ihn täuschen. Zuweilen befiehlt Boron direkt den Tod eines Sterblichen. Nur dann spricht Uthar und nennt den Namen des Bezeichneten. Sodann eilt sein Pfeil von Alveran hinab, unbeirrbar sein Ziel suchend, und nicht einmal Uthar kann ihn zurückrufen, ehe er nicht mit der Seele des Sterblichen zurückkehrt. Dies aber ist die Erklärung, warum manche Menschen, wie aus heiterem Himmel vom Blitz getroffen, ohne erkennbare Anzeichen sterben."

Die Kirchen des Boron

Solange die Geweihten sich darum kümmern, die Leiber der Toten göttergefällig zu bestatten und vor Frevel zu schützen und durch ihre Gebete dafür zu sorgen, daß die Seelen ihre lange Reise zur Pforte des Totenreiches wohl überstehen, ohne sich in den Sphären zu verirren, solange sie die Gnade des Gottes auf jene herabbefehlen, deren Geist geplagt ist von schweren Gedanken, so lange sieht man die schwarz berobten Geweihten gerne in den Mauern der Städte. Doch die dunkle Seite der Boronverehrung, wie sie vor allem im südlichen Aventurien gepflegt wird, mit dem rituellen Rausch der Gläubigen, der nicht selten in blutigen Zeremonien gipfelt, wird in vielen Gefilden Deres streng verfolgt und bestraft. Darum gibt es zwei Kirchen des Boron: Die Puniner und Al'Anfaner Kirche streiten sich seit ihrer Spaltung darum, wer von ihnen den tatsächlichen Willen des Gottes verkündigt, und wem die Oberherrschaft über die Anhänger Borons gebührt. Bislang jedoch mochte keiner der beiden Kulte den alleinigen Anspruch der Wahrheit für sich einnehmen, müssen doch beide das Schweigen ihres Gottes als Zeichen seiner Billigung hinnehmen. Dennoch werden Anhänger der beiden Kirchen nicht müde, zu prophezeien, daß Boron schon bald sein Urteil sprechen und die (jeweiligen) Ketzler ins Verderben schicken würde.

Bedeutende historische Daten:

Ca. 1500 v.BF.: Erste Bestattungen der Siedler im Zeichen des Raben
Ca. 520 v.BF.: Dunkle Zeiten: Aufblühen diverser Todes- und Rauschkulte
Ca. 500 v.BF.: Putsch des Nemeakath mißlingt; Verbannung der Nemeakathäer nach Hylailos
610 BF: Khalid al-Ghunar wagt die Bestattung von Rohals Getreuen in der Gor.
662 BF: Al'Anfa: Ermordung Kaiser Tolaks, Machtübernahme Zornbrechts, Erster Flug der Zehn
686 BF: Seuche & Rabenwunder von Al'Anfa; neuer Ritus, Bruch mit Punin

Kirchenorganisation: Der Puniner Kult

Die ursprüngliche Kirche mit dem Hauptsitz in Punin, wo sich zugleich auch der bedeutendste Tempel dieser Glaubensrichtung befindet, verehrt Boron als den Wächter des Jenseits. Ihr Hohepriester, der *Rabe von Punin*, ist Oberhaupt über alle Geweihten dieses Kultes, die ihre wichtigste Pflicht darin sehen, sich um Begräbnisse, Boronanger und Gebeinfelder zu kümmern.

Natürlich geht die Verehrung des Gottes über diese Pflichten hinaus, aber Zeremonien wie der gemeinsame Genuß von berauschenden Kräutern, die Versenkung ins Selbst und die Vorbereitung auf den Flug über das Nirgendmeer sind den wahren Gläubigen vorbehalten. Kein Uneingeweihter hat jemals einem solchen Ritual beigewohnt, weil man zu recht fürchtet, daß solche, die an den Zeremonien teilnehmen, ohne zuvor das Wesen des Gottes erahnt zu haben, die kultischen Handlungen mißdeuten und somit Unglück über die Kirche bringen könnten.

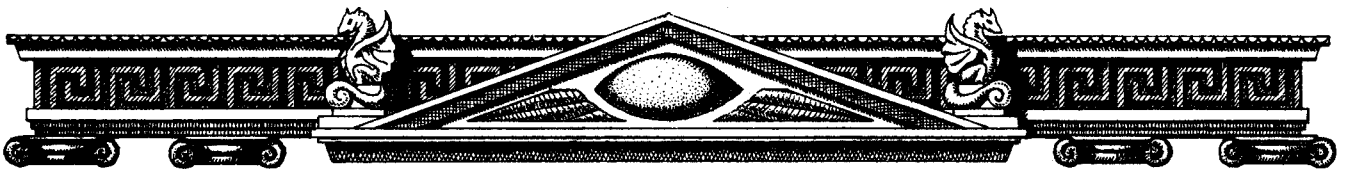
Kaum ein Mittelländer verehrt Boron als seinen Hauptgott, aber da der Tod auf jeden wartet, kann die Kirche mit regelmäßigen Opfern sowie beträchtlichen Bestattungsstiftungen rechnen. Und natürlich betet und opfert fast jeder für seine Verstorbenen um Milde beim letzten Urteil.

Die Hierarchie

Der Boronkult kennt eine strenge Hierarchie, die durch die jeweilige Hingabe an den Gott gekennzeichnet ist. Einem Borongeweihten gelten irdische Besitztümer nichts, dient sein ganzes Streben doch den jenseitigen Sphären, dem Reich der Träume und dem Reich der Toten, allein in ihnen kann er Dinge von Bedeutung finden. So kommt es, daß der Rang eines Geweihten für einen Laien äußerlich kaum zu erkennen ist, da jeder Boronpriester, gleich welchen Weihegrades, eine schlichte schwarze Robe trägt. Einzig ob diese aus grober Wolle, gutem Tuch oder (alanfanischer) Seide gefertigt ist, mag Aufschluß über den Stand des Trägers geben.

Während die einfachen Priester, die *Diener des Raben*, entweder

*Siehe ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 58



durch das Land reisen, um den Dienst an ihrem Gott zu versehen, oder ein Gebeinfeld oder gar einen kleinen Tempel in ihrer Obhut haben, sieht man die Hochgeweihten, die *Deuter Golgaris* und die *Deuter Bishdariels*, nur selten in der Öffentlichkeit. Es ist die selbst gewählte Aufgabe der letztgenannten Geweihten, den Willen und die Weisheit ihres Gottes im Traume zu erkennen. Die Einnahme von Rauschkräutern ist der einzige Weg, die göttliche, erkenntnisspendende Trance zu erlangen. Hochgeweihte, denen dagegen das Amt obliegt, einen der wenigen großen Tempel des Rabengottes zu führen, heißt man *Hüter des Raben*.

Der Rabe von Punin

Oberster Diener des Totengottes nach Puniner Sicht ist, wie erwähnt, der Rabe von Punin, der Erhabene *Bahram Nasir*. Selbst seine Geweihten bekommen das Oberhaupt ihrer Kirche nur dann zu Gesicht, wenn der Rabe kundtut, was ihm Boron in seinen Träumen offenbart hat. Dies geschieht in der Regel nur am ersten Tag des Boronmondes, dem Fest der Toten, an dem das Schweigegebot für Borongeweihte aufgehoben ist, oder in Ausnahmefällen, wie zuletzt, im Augenblick des Todes des Patriarchen Tar Honak von Al'Anfa, den der Gott seinem Diener in einem Traum offenbarte.

Orden

Zuvörderst zu nennen ist der *Orden der Noiona von Selem* – einer Bruder- und Schwesternschaft die sich um jene kümmert, 'die da arm und verwirrt im Geiste sind'. In ihren abgelegenen Klöstern pflegen sie die Besessenen und Zerrütteten, schenken ihnen Vergessen oder neue Erinnerung. Noiona, eine Priesterin des Boron, gründete das erste dieser Klöster im Jahre 376 v.H. in der Nähe von Selem, wo die Not am größten war, und noch heute finden sich bei den Noiona-Brüdern und -Schwestern viele Geweihte des Boron, doch sieht man auch vereinzelt des Seelenheilens kundige Mohas oder gar Elfen in den Mauern der Klöster. Höchste Ordensschwester ist derzeit die Borongeweihte *Pervinia laSiam*, die strikte Neutralität zwischen Punin und Al'Anfa wahrt.

Erst vor kurzer Zeit hat sich ein zweiter Orden zu Ehren Borons formiert, wenngleich auch ganz anderer Ausrichtung als die Noioniten. Die Rede ist vom *Orden des Heiligen Golgari*, einem Ritterorden Puniner Prägung, der es sich auf das Panier geschrieben hat, gegen die ketzerischen Al'Anfaner mit blankem Schwerte vorzugehen. Als ihr oberstes Ziel sehen es die Golgariten an, den heiligen Stab des Boron aus der Hand der Al'Anfaner zu erretten. Großmeister des Ordens ist Ritter *Lucardus von Kémet*.

Kirchenorganisation: Der Alanfaner Kult

Der Patriarch von Al'Anfa

Die andere Art der Boronverehrung, die man kennt, ist von ungleich radikalerer Ausrichtung und darob in den meisten Reichen Aventuriens streng verboten. Seine Hochwürdigste Erhabenheit *Amir Honak*, der Patriarch von Al'Anfa, ist das Oberhaupt dieser Gemeinschaft von religiösen Fanatikern, die dem Totengott durch Rausch und Vergessen, durch Selbstopferung und (so gehen Gerüchte) durch Ritualmorde huldigen und diesen Glauben auch in ganz Aventurien zu verbreiten suchen.

Die Geweihten

Der Patriarch residiert mit seinen über 800 Geweihten in der "Stadt des Schweigens", einem gewaltigen Tempelkomplex, errichtet auf dem Rabenfelsen im Osten Al'Anfas.

Dieschwarzberobten, kahlrasierten *Hüter der Nacht*, die Hohepriester des Alanfaner Ritus und die einfachen Geweihten, die *Jünger des Schlafes*, sind zwar ebenfalls mit der Bestattung der Toten betraut, jedoch umfaßt ihre Deutung der Boronverehrung ein ungleich weiteres Feld. Ihre Verwicklung religiöser mit weltlicher Macht hat eine lange Geschichte.

Da die Priester von weltlichen Gerichten kaum belangt werden können, blieb der Obrigkeit in vielen Teilen Aventuriens nichts anderes, als diesen Kult generell zu verbieten. Im Süden jedoch, besonders in Mengbilla, Selem und natürlich in Al'Anfa selbst, zählt diese Form des Borondienstes zu den erlaubten, weil weitverbreiteten und von den Stadtoberen unterstützten Religionen.

Die Al'Anfaner Kirche ist, im Gegensatz zur Puniner, reich, die Gläubigen sind stets willig, sich ein Stück Glückseligkeit und Gnade Borons für ein großzügiges Opfer zu sichern. Auch ist es für die Geweihten nicht üblich, ihrer persönlichen Habe zu entsagen, man erwartet jedoch von ihnen, daß sie einen gewissen Teil ihres Besitzes zum Wohle des Tempels stiften. Dementsprechend finden weltliche und religiöse Macht des Boroni Ausdruck in prachtvoller Gewandung. Und wiewohl die Roben ebenfalls stets von schlichtem Schwarz sind, trägt doch mancher weltliche Fürst weniger Edelsteine und weniger Goldzier an seinem Prachtgewande, als die Einflußreichsten unter der Geweihtenschaft Al'Anfas.

Zur weltlichen Macht gehören auch die zwei Kirchenorden Al'Anfas, der *Orden des Schwarzen Raben* (100 Leute) und die gefürchtete *Basaltfaust* (50 Leute).

Götterdienst

Tempel

Boron-Tempel beider Kulte sind meist einstöckige Gebäude aus schwarzem Basalt, die Kulträume häufig unterirdisch angelegt.

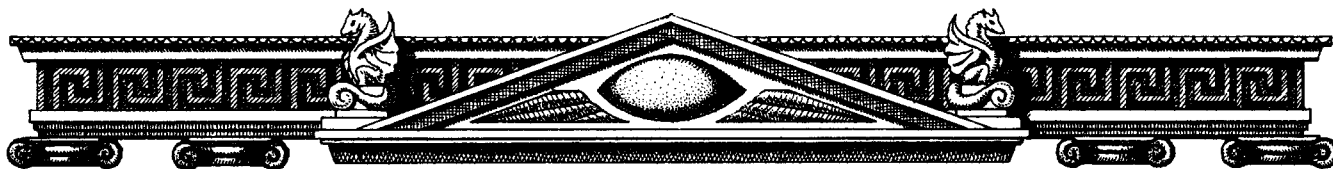
Während es in den Hallen des Puniner Kultes totenstill zugeht, und man im gemeinsamen Schweigen die Nähe zu Boron sucht, sind die Zeremonien des Al'Anfa-Ritus oft erfüllt vom wohligen Stöhnen oder gepeinigten Keuchen der Traumkraut-Raucher.

Borontempel verfügen zumeist über zwei Bethallen, die Halle des Todes und die Halle der Träumer.

Erstere dient in vornehmlich dem Gedenken an die Toten, in ihr werden die Leichname der Verstorbenen aufgebahrt und für die Bestattung vorbereitet. Nicht selten findet sich in einer Nische auch ein Marboschrein, an dem man für die Seele der Verbliebenen bitten kann. Diese Räume sind für alle Gläubigen zugänglich.

Einzig das Symbol des gebrochenen Rades schmückt diese kargen Hallen.

Die zweite Andachtstätte steht allein Eingeweihten offen, die sich hier zum göttlichen Gebete und borongefälligen Rausche einfinden. Nurschwach von wenigen Öllichten erhellt, oft sogar zu bestimmten Zeremonien gar in undurchdringliche Dunkelheit getaucht, gleichen die Bethallen des Totengottes großen Schlafgemächern. Schwere Samtvorhänge halten das Licht wie auch Geräusche von draußen von den Andachtsuchenden fern, Gobelins und Teppiche schlucken



jedes Geräusch. Auf dem dunklen Boden hat man Kissen und Matten verteilt, wo sich die Schläfer niederlegen können. Brennschalen an den Wänden verströmen den betäubenden Rauch, der die Gläubigen in borongefälligen Traumschlaf versetzt.

Eine Statue, wenn möglich aus Basalt oder schwarzem Marmor, den göttlichen Raben darstellend, wacht in der Mitte der Halle über die Träumer. Der alanfische Boronsrabe wird übrigens mit Goldkrone dargestellt, was für Puniner die reinste Ketzerei darstellt und letzter Anlaß zum Schisma war.

Heilige Orte

Eine geweihte Stätte des Boronkultes ist der Rabenfelsen zu Al'Anfa, auf dem nach der Seuche der Rabe erschien und wo deswegen die größte Weihstätte des Kultes errichtet ist.

Heilige Artefakte

In der Stadt des Schweigens wird auch die wichtigste Reliquie des dunklen Gottes, der Stab des Vergessens aufbewahrt. Der etwa einen halben Schritt lange hölzerne Stab ist aus einem auf dem aventurischen Kontinent unbekannten, schwarzen Holz gefertigt (Vizrangyi-Holz aus dem fernen Riesland). Der Stecken ist kunstvoll gedrechselt, sich vom Knauf zum Ende verjüngend, zudem zieren ihn gravierte und polierte Runen in Bosparano. Der Knauf des Stabes ist als überdimensionaler Rabenkopf gestaltet.

bestimmtes Ereignis. Die einzige Möglichkeit, diesen Gedächtnisverlust aufzuheben, ist eine Berührung mit dem Stabende. Diese Berührung erlaubt es auch in bestimmten Fällen, verloren geglaubtes Wissen wieder in das Bewußtsein eines Menschen zu bringen.

Borons mäßiges Interesse an dem Schisma kann man übrigens daran ermessen, daß sein Talisman selbstverständlich von Geweihten beider Kirchen gerufen werden kann.

Feste

Zu besonderen Reaktionen des Abscheus hat ein Ritual geführt, das man als "Den Flug der Zehn" bezeichnet, eine abscheuliche Zeremonie, die an jedem 30. Tag des Boronmondes, dem *Tag des Großen Schlafes*, in Al'Anfa zelebriert wird. Um ihre besondere Hingabe zu Boron zu bekunden, stürzen sich Gläubige vom Rabenfelsen 50 Schritt in die Tiefe und damit in den sicheren Tod. Nicht immer jedoch, so heißt es aus berufener Quelle, gehen die Gläubigen freiwillig in den Tod, oft sind es zum Tode Verurteilte oder von reichen Herren "gespendete" Sklaven, die in dieser zutiefst fragwürdigen Zeremonie geopfert werden.

Der Tag des Großen Schlafes ist allerdings nicht allein der höchste Feiertag Al'Anfas, auch für die vielen geheimen Sekten des Totengottes stellt dieser Tag den Kernpunkt der Verehrung ihres Gottes an: die Bandbreite der Riten geht von der gemeinsamen Einnahme von Rausch- und Schlafkräutern bis zu rituellen Selbsttötungen oder gar Opfern.

Wird jemand mit diesem Knauf zwischen den Augen berührt, so verliert er je nach Willen des Geweihten entweder für eine gewisse Spanne (W20 Tage) das Gedächtnis oder die Erinnerung an ein

Der Borongeweihte

Die Rolle des Borongeweihten

Das Zeichen des gebrochenen Rades – Symbol des Todes und der Vergänglichkeit – machen viele Aventurier, wenn sie einen der Priester des Totengottes in der typischen tiefschwarzen Robe auf der Straße sehen, denn dies bedeutet häufig, daß ein Bekannter oder Anverwandter in Borons Hallen abberufen wurde.

Selten sind Boronpriester in anderen Angelegenheiten als der Bestattung von Toten unterwegs. Nur wenn Gebeinfelder entweiht wurden oder ein finsterner Zauberer mit Untoten ganze Ortschaften in Angst und Schrecken versetzt, finden sich die Geweihten bereit, ihre Tempel zu verlassen.

Die Gefühlsregungen einer Borondieners zu erkennen, ist sehr schwierig. Die verschlossenen Geweihten scheinen keine Gefühle zu haben, und da sie aufgrund ihres Gelübdes nur das Allernotwendigste reden, ja, sich oftmals zu völligem Schweigen verpflichtet haben, meiden normale Sterbliche den Umgang mit ihnen. Da die Boroni des Puniner Ritus keinerlei Wert auf irdische Besitztümer und Ämter legen, ihnen Rang oder Stand nichts gelten – ist doch vor dem mitleidlosen Boron ein jeder gleich –, verzichten sie mit Eintritt in den Tempel auf jeglichen persönlichen Besitz. Ihre Habe überantworten sie dem Tempel, der, in Anbetracht seiner geringen Gefolgschaft in der Bevölkerung und deshalb weniger gut

gefüllten Opferschalen, diese Schätze sammelt, um die Tempel und Gebeinfelder zu unterhalten.

Eine Heldengruppe wird mit einem Boroni wohl nur dann etwas zu tun bekommen, wenn der bedauerliche Umstand eingetreten ist, daß einer der Gefährten die Fahrt über das Nirgendmeer angetreten ist, oder weil eine der Gruppe gestellte Aufgabe sie in einen der Tempel des Totengottes führt.

Gebote und Verbote

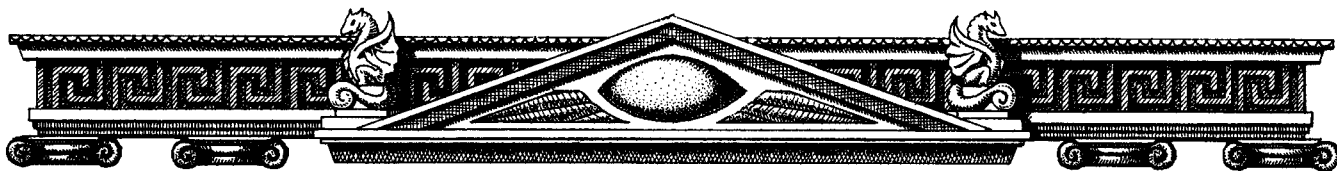
Bestattung: Kein Boron-Geweihter darf zulassen, daß ein Leichnam, aber auch ein Toter ohne auffindbaren Leib oder ein Gebeinfund, unbestattet und eine Seele ohne den Segen Borons oder eines anderen Zwölfgottes bleibt.

Schweigen: Das Schweigen ist der Urzustand der Welt: Der Geweihte spricht nur das Allernotwendigste.

Tugenden und Ideale

Menschenkenntnis: Dem Vorbild der Seelenwaage Rethon folgend, streben die Geweihten danach, die Seele eines Sterblichen durch eine Lebensbeichte oder eine intensive Beobachtung ausloten zu können.

Traum: Der Geweihte versucht, durch Meditation und Traumkräuter



den Zugang zu seinem Gott zu finden und ein inniges Band zu knüpfen.

Zitate:

“Du schuldest der Welt noch einen Tod!” (Inscription über dem Boron-Tempel zu Punin)

“Das Königreich der Toten ist hundert Mal größer als das der Lebenden!” (Inscription über dem Boron-Tempel zu Al’Anfa)

“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.”

“Der Tod ist nicht das Ende, sondern der Beginn der Unsterblichkeit.”

Kleidung und Waffen: Alle Borongeweihte tragen die schwarze Kutte und als Waffe allenfalls auf Wanderschaft einen Stab.

Besonderheiten: Wegen seiner gefestigten Persönlichkeit steht dem Boron-Geweihten ein Bonus von 1 auf seine Magieresistenz zu. Der Boron-Geweihte benutzt nur Einhandwaffen bis 1W+3 TP und ist das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt; Lederrüstungen und schwere behindern ihn so, als würde er eine Rüstung mit einem um 1 höheren RS tragen.

Der Borongeweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MU: 11+; KL: 13+; TA: 4-

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.

Die Wunder des Borongeweihten

Still und wenig aufsehenerregend sind die Wunder, die Boron seinen Geweihten gewährt und dennoch von weitreichender Macht.

Die Minderen Wunder

So gewährt der Gott des Schlafes seinen Gläubigen das Wunder der ‘Nächtlichen Weissagung’, welches einen Geweihten dazu befähigt,

von seinem Herrn eine Vision zu erbitten (Prophezeien 15+). In diesem Traumgesicht kann er verschwommen zukünftige Ereignisse oder ferne Orte erkennen, Zeit und Ort jedoch nicht selbst bestimmen. Was er genau sieht, wissen nur Boron (und der Meister). Will Boron seinem Geweihten seinen Wunsch nicht erfüllen oder erscheint er ihm gar unziemlich, so erlebt der Träumer nur einen farbenprächtigen Rausch, der jedoch keine oder gar falsche Informationen enthält.

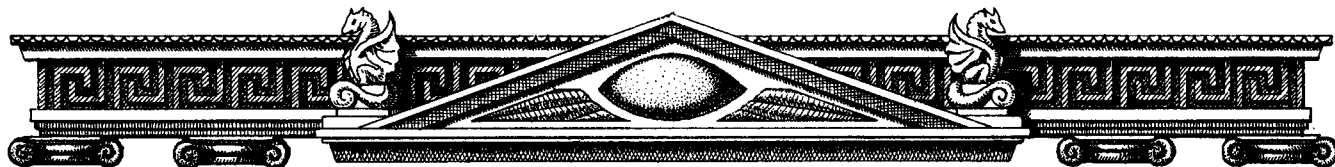
Die Großen Wunder

Nicht der Tod, sondern vielmehr Schlaf und Vergessen kennzeichnen das tagtägliche Wirken Borons. So würde der Gott niemals dem Wunsch eines Geweihten nachkommen, der den Tod eines bestimmten Menschen von ihm erbittet. Boron vermag es, eine große Anzahl von Menschen in Tiefschlaf zu versetzen oder einen zeitweiligen Schleier des Vergessens über ihr gesamtes Leben zu legen. Es ist dem Gott natürlich auch möglich, nur ein bestimmtes Erlebnis aus der Erinnerung einer oder mehrerer Personen für immer zu streichen (und durch dieses Wunder ist schon mancher vor dem Wahnsinn bewahrt worden).

Manchmal bitten die Geweihten Boron, von seiner Macht über jene Seelen Gebrauch zu machen, die sich in den Gefilden zwischen Leben und Tod bewegen. Boron kann diese sogenannten Untoten in sein Reich rufen, oder aber einem seiner Priester an die Seite stellen. Was Boron dazu bewegt, einem Geweihten ein solches Wunder zu gewähren oder dessen Bitten abzuschlagen, liegt weithin im Dunkeln. Es ist aber bekannt, daß der Wächter des Jenseits sich eher dazu bewegen läßt, belebte Mumien, Skelette oder Zombies zu vernichten und ihre Geister zurückzurufen, als sie der Herrschaft des Geweihten zu unterstellen.

Die Gelöbnisse

Boron-Priester, die ein Wunder von ihrem Gott erbitten, legen oft ein Schweigegelübde für einen längeren Zeitraum ab. Manche Geweihte verpflichten sich dazu, eine Grabstätte zu bewachen, eine begangene Grabschändung zu rächen oder eine zwischen den Sphären irrende Seele wie den ruhelosen Geist eines Wiedergängers oder Spuks seiner ewigen Ruhe zuzuführen.



HESINDE, GÖTTIN DER MAGIE, DES WISSENS UND DER KÜNSTE

Name: Hesinde

Beinamen: Die Allwissende, Mutter der Weisheit, Herrin der sechs Künste

Aspekte: Wissenschaft, Magie, Alchimie, Herrschaft über Elemente, Sterne, Astrologie, Kunst, Sprache & Schrift, Geschichtsschreibung

Tier / Symbol / Sternbild: Schlange

Heilige Pflanze: Blutulme, Lotos

Farben: Gelb-Grün (Heraldisch: Grün auf Gold)

Gefolgschaft: Naclador, Nandus, Mada, Xeledon

Paradies: Hesindes Hain (Labyrinth)

Ursprung: Altehsisch (LOS)

Einfluß: 250.000 (v.a. Oberschicht & Bildungsbürgertum); v.a. Liebliches Feld, alle kultivierte Rivalen des Neuen Reiches (Praios);

Heilige Orte: Kuslik (Hallen der Weisheit), Goldfelsen (Teleskop), Elburum (Feuerschlick), Orakel von Altaia

Weitere wichtige Tempel: Silas, Gareth (Pentagontempel & Katakomben), Tiefhusen (Kristall), Vinsalt (Teleskope), Festum (Hesindendorf), Methumis (Volksschule), Baburin

Talismane / Artefakte: Hesindes Trichter, Leuchtende Kugel, Porträts der Mächtigen

Die Heiligen: Canyzeth (Erkenntnis), Cereborn (Kunstschaffen), Ingalf von Silas (Erfindungen), Argellion (Schutzmagie)

Heilige Bücher: Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten u.v.a.

Feiertage: Versenkungsfest (30. PHE), Reinigungsfest (30. RAH),

Prüfungsfest (30. EFF), Erleuchtungsfest (30. HES)

Opfergaben: Edelsteine, künstlerische und magische Artefakte, Forschungswerke

Vom Wesen der Gottheit:

“Als der sechste Blutstropfen des Unergründlichen auf Sumus Leib fiel, hielt das Wissen um die Welt Einzug in die Hallen zu Alveran. 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.”

Das der Hesinde geweihte Tier ist die Schlange, und die Göttin wird häufig als bloßbrüstige Frau dargestellt, die beschwörend eine Schlange den Himmel hebt. Ihre Farben sind Grün und Gold. Ihre geheiligte Zahl ist die Sechs der Elemente, obwohl ihr auch die Sieben (Hohe Magie) und die Fünf (Schützende Magie) zugeordnet werden.

Hesinde war immer eine wohlwollende Freundin der Menschen, deren forschenden Geist sie nicht wie Praios als anmaßenden Frevel

betrachtet, sondern stets förderte, insbesondere durch die Lehren, die sie durch ihre Kinder Nandus und (die weniger glückliche) Mada verbreiten ließ: die Musik, die Schrift, die Malerei, die Rechenkunst, die Sternkunde und andere. Ideen, Erfindungen und Kreativität werden als direkte Eingebungen Hesindes gepriesen. Alles, was sie dafür verlangt, ist die Dankbarkeit der Menschen und ihre Erinnerung daran, daß es nicht selbstverständlich ist, daß die Götter ihre Macht teilen.

Hesinde ist auch die Mutter der sechs Künste, die ihrerseits den Elementen zugeordnet sind und zuweilen als Allegorien erscheinen: Bildhauerei (Erz), Malerei (Humus), Schrift (Eis), Musik (Wasser), Sangeskunst (Luft), Spache (Feuer). Allerdings ist nicht die Herrin der sechs Elemente (das machte sie beinahe allmächtig), sondern nur die Göttin der Herrschaft des Geistes über die Elemente und die Magie.

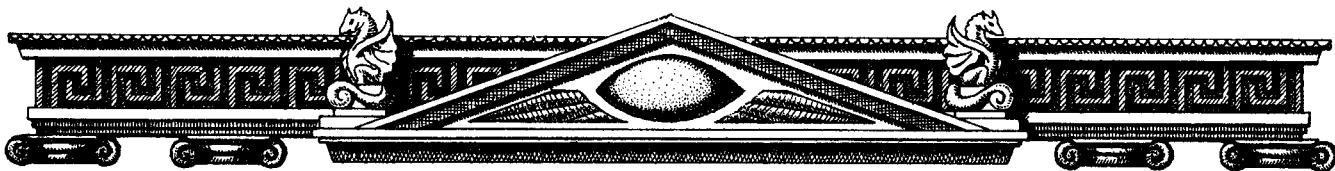
“Die Welt ist begrenzt in ihren Ausmaßen und Inhalten. So ist es unmöglich, Neues zu schaffen, ohne Altes zu zerstören. Der beste Edelsteinschleifer muß einen natürlich gewachsenen Kristall zerstören, und wer ein Buch schreibt, muß Pergament und Tinte, die ehemals frei waren, binden. Nur der menschliche Geist kann erkennen, wo dieses Tun neuen Wert erschafft, und auch für ihn ist große Weisheit vonnöten. Die Bestimmung des Geistes ist es zu formen und zu wandeln, aber auch zu forschen und zu denken, auf daß sein Tun weise und wertvoll sei.”

Vom Leben nach dem Tode:

“Wie alle Dinge in der Welt kann auch der Geist nicht vernichtet, sondern nur verwandelt werden. Hesinde ist eine große Künstlerin, und ihr Tun ist der Wandel, der aus einem Wunsch einen Säugling, aus einem Kind einen Jüngling, aus einem Erwachsenen einen Greis und aus einem Sterbenden einen freien Geist macht, der, aller Fesseln des Lebens ledig, nach Einklang mit den Kräften der Sphären strebt.”

“... Ein Hain ist's, wie ein Labyrinthum, doch nit von gestutzt Heckten. Der Göttin Weisheit selbst hat dieses Labyrinth ersonnen, all Elementi sind darein verwoben, Karfunkel und Metalle siehst du blitzen, und die Musik der irdschen und der andern Sphären erfüllet alles wie ein göttlich Wohlklang. Musik und Rechenkunst sind eins und nehmen bald Gestalt an wie Bilder von Farben, die zu Worten sich verformen. Ich bin nit klug genug, das alles zu beschreiben. Und dieser Hain, so licht und prächtig er auch ist, so ist er doch ein unergründlich Rätsel und ganz von göttlicher Magie durchdrungen. Und den erwählten Seelen, die darinnen schweben, ist's eine Lust, das Rätsel zu ergründen, das immer neue Form hat und Gestalt. Und forschen sie und disputieren miteinander bis ans Ende aller Tage und lobpreisen die Göttin, dasz sie teilhaftig sein dürfen an ihrer Weisheit.”

(Aus: *Die Zwölfgöttlichen Paradiese*, von Alrik v. Angbar, Orkschädelsteppe um 100 v.H.):



NANDUS

Aus dem persönlichen *Buch der Schlange* des Heiligen Argelion (gest. 367 v.H.):

“Nandus ist die Weisheit, das erste Kind der Hesinde; als sein Vater wird zumeist der zweite Freund der Menschen, der listenreiche Phex genannt. Nandus soll sowohl den Guldnländern wie den Urtulamiden die wesentlichsten Kulturgüter seiner Mutter gebracht haben und wird fast immer genannt, wenn ein Erfinder in Vergessenheit geraten ist, z.B. bei den 31 Kusliker Zeichen; ebenso soll er das erste Orakel begründet und das Inrah-Spiel gestiftet haben. Das heilige Tier der Einsicht ist das Einhorn.

Von Nandus erzählt uns die Legende, er habe sich mit einer mächtigen Meisterin der Magie verbunden und mit ihr Rohal den Weisen gezeugt. Aber über Nandus wird auch die abscheuliche Kunde verbreitet, er sei zugleich der Vater des Borbarad.”

MADA

“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. Und als Mada sah, wie die Götter ihr Spiel mit den Menschen trieben, da dauerte sie das Schicksal ihres Vaters Volkes, und sie flehte zu den Göttern, sie mögen den Menschen die Kraft geben, ihre Geschicke selbst zu lenken. Doch nur Hesinde, Tsä und Phex erhörten ihr Flehen. So geschah es, daß Mada ob ihres vergeblichen Bittens am Leben verzweifelte und vor Kummer dahinwelkte. Und als der Tag ihres Todes nahte, da bot sie all ihre Kraft auf, und ihr Geist durchstieß die Sphären, auf daß sie wieder eins würden. Doch war sie schon zu schwach, ihr Vorhaben zu Ende zu bringen. Und so vermischten sich die Kräfte der Sterne mit Deres Kräften, und sie

wurden vereint durch die allerneuernde Kraft des Lebens – und eine neue Kraft floß fürderhin durch alle Sphären. Als Praios dies sah, verfluchte er Mada ob ihres Frevels und 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.”

(Aus der heiligen Originalfassung des Buches *Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten*)

XELEDON DER SPÖTTER

“Einst, als Aventurien noch unbekannt für die Guldnländer war, kam es, daß die Göttin erneut ein Kind mit einem Sterblichen, Ingalf von Silas, zeugte. Doch Xeledon indes geriet gar nicht nach seiner Mutter; zwar hübsch und wohlgestalt, aber im Geiste ein jähzorniger, unsteter Wanderer, dessen Suche nicht der Vollkommenheit, sondern dem Fehlerhaften gilt. So zieht er durch die Lande auf der Suche nach weltlichen Genüssen und Mängeln der Sterblichen, die er verspottet. Von vielen Taten wider das gute Benehmen wird berichtet, und zudem versteht Xeledon die geringste Schmach grausam zu rächen, hat er doch seiner Mutter Macht, nicht jedoch ihre Milde und Weisheit geerbt.”

(*Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten*)

NACLADOR, DRACHE DER WAHRHEIT

“Gewaltig und weise ist Naclador, auch Varsinor genannt, der Alte Drache, der schon zu Zeiten der mythischen Drachenkriege an der Göttin Seite gestanden hat. Der derisch Glanz der Herrin Weisheit ist Naclador, der Alveraniar der Wahrheit und Wachsamkeit gegen unhesindianisches Tun. Wenn er zieht, dann ist die Milde der Herrin verbraucht, und vor der Wahrheit kann keiner bestehen.”

(*Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten*)

Der Immerwährende Hort der Hesindianischen Gaben

Die Geschichte der Kirche der wandlungsfähigen Hesinde ist lang, ja, scheint über das Bestehen der Menschheit hinauszureichen. Aber die Geweihten der Hesinde – dem Beispiel ihrer Göttin folgend – drängten nur selten an die Öffentlichkeit, obgleich es heißt, daß sie an so mancher Entscheidung der Mächtigen teilhatten. Das Wirken der Göttin und der Kirche sind allgegenwärtig, aber sehr behutsam, nur selten ungestüm und überhastet – und weniger dazu angetan, solche Begeisterung hervorzurufen wie eine rondragefällige Schlacht. Sammlung, Vertiefung und Verbreitung von Wissen als Dienst an der Göttin und der Menschheit sind das Anliegen des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben.

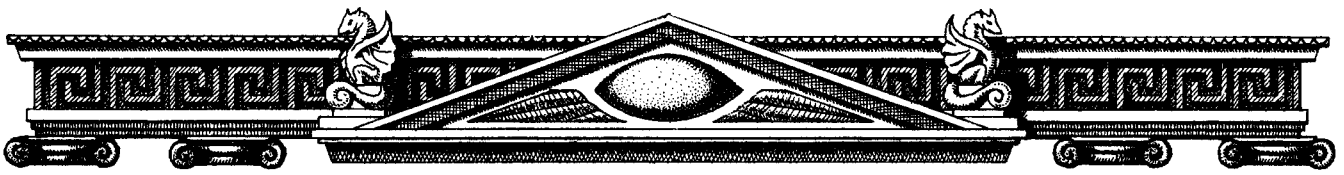
Kirchenorganisation

Die Magisterin der Magister

Seit 4 Hal ist die Erhabene Haldana von Ilmenstein die höchste Geweihte der Göttin, die Magisterin der Magister, die in den Hallen der Weisheit zu Kuslik residiert, dem Nabel der hesindischen Welt. Unter ihrer Führung sind Tempel und Kirche heute mehr denn je Zentrum des geistigen Lebens und ein Wallfahrtsort für jeden wißbegierigen Aventurier geworden.

Hierarchie

Der Immerwährende Hort zeichnet sich vor allem durch die seltene Einsicht aus, daß jeder Mensch ein Individuum ist. Keine andere Institution bietet derart viele Möglichkeiten, sich nach den eigenen Fähigkeiten zu entfalten, und hat so viele Ämter und Ränge geschaffen, die alle mehr oder minder klangvolle Namen tragen. So nennt sich der höchste Geweihte einer Kulturregion *Erzwissensbewahrer*, die Ratgeber der Magisterin bilden den *Hohen Schlangenrat*, die innere Gerichtsbarkeit wird von den *Prätoren des Argelianischen Gerichts* gewahrt, den Vorsteher eines Tempels kennt man als *Hohen Lehrmeister*, und sogar die Novizen heißen *Scholaren* und ihre Lehrer *Mentoren*. Die Hierarchie des Hortes folgt jedoch nicht dem Zufall von Geburt oder Gefälligkeit, nein, wer es in dieser Religion zu etwas bringen will, der sollte nicht nur eifrig, sondern auch klug sein – und weise genug, zu wissen, wann er sich weise nennen darf. Als einzige der hierarchisch gegliederten Kirchen orientiert der Hort seine Regionen nach bedeutenden Kulturräumen, so daß z.B. der Erzwissensbewahrer des Lieblichen Feldes deutlich andere Kompetenzen hat als der Garethische, und so daß manche Tempel im Norden und Süden eigentlich nur der Magisterin direkt unterstehen. Der Hohe Schlangenrat steht der Magisterin der Magister mit Rat



und Tat zur Seite und ernennt im Falle ihres Todes den Nachfolger. Der Erste Schlangenrat ist Valnar Yitskok, der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches. Der Hochmeister der Gelehrsam Stube, Verian Fock, steht der größten Bibliothek Aventuriens vor, der Magister der Weisen Herrin, Durian von der Heydt, den Schreibern der Immerwährenden Chronik von Punin.

Den Erzwissensbewahrern, die vom Hohen Schlangenrat ernannt werden, folgen in der Hierarchie die Hohen Lehrmeister, die die Hallen der Weisheit jedem Gläubigen offenhalten, denn die Tempel der Hesinde gleichen oftmals Bibliotheken oder Schulen. Die Tempelvorsteher bilden ihrerseits den Zirkelrat, der die jeweiligen Erzwissensbewahrer berät. Von den einfachen Geweihten und sogar den Scholaren ziehen viele durch die Lande, dem Willen der Göttin folgend, um Weisheit zu finden und Wissen zu verbreiten.

Alle diese Geweihten – insgesamt über 2500 – tragen die grüngelben Roben und sind selbst für Experten nur an dem schlangenförmigen Halsschmuck zu unterscheiden, der – dem alchimistischen Metalladel folgend – z.B. bei Geweihten aus grünem Zinn und bei der Magisterin aus Gold besteht.

Die Erzwissensbewahrer

Silas (Region: Liebliches Feld): Erzwissensbewahrer *Abelmir von Marvinko*

Gareth (Region: Neues Reich): Erzwissensbewahrer *Valnar Yitskok*

Festum (Region: Bornland): Erzwissensbewahrerin *Iltscha Krasnakoff*

Khunchom (Region: Tulamiden): Erzwissensbewahrerin *Tajka von Eichstetten*

Orden und Sekten

Der *Heilige Drachenorden* zur Vertiefung allen Wissens unserer Göttlichen Herrin Hesinde (200 Geweihte und Laien) gilt als Nachfolger des mysteriösen Drachenordens aus den Dunklen Zeiten. Die *Draconiter* unter Abtprimas *Elbereth Quendan Eternenwacht* verstehen sich als feste Hand der Magisterin, wenn es gilt, die Tempelschätze zu schützen, die Lehren der Herrin auch unter Gefahren zu verbreiten, und die Menschen vor Mißbrauch mit Hesindes Gaben zu schützen. Gerade letztere Aufgabe erfüllt der Orden mit größter Diskretion, und meist arbeiten die Draconiter geheim und alleine, um nicht die Aufmerksamkeit der Praios-Inquisition zu erregen. Das Haupthaus in Neetha ist eher klein, der Großteil der Draconiter befindet sich in anderen Tempeln oder auf Mission.

Die *Schwesterschaft der Mada* ist der Lehrorden, in der sich 200 Geweihte und Laien sowie Zauberkundige im Namen der Hesindetochter zusammengeschlossen haben. Dieser Orden wird von der Ersten Schwester der Mada, *Aldare von Vinsalt*, geführt.

Über die Jahrhunderte hat der Hort zahlreiche freidenkerische Sekten gebildet, mit teilweise ketzerischen Zielen wie den *Bund der Freien* im Lieblichen Feld (Verbrüderung, Gleichheit und Freiheit im Weltgesetz) und die *Verbotene Sekte von Ilaris* ("Erkennen von der Götter Willen und Wesen ohne Angst").

Tempel

Die "Hallen der Weisheit, die Fundament und Dach in einem sind", finden sich nur in größeren Städten, doch viele Hesinde-Geweihte

leben "vor Ort", dort, wo sie neues Wissen erlangen können (als Mitglied einer Expedition oder am Rande eines unerforschten Gebietes), oder wo die Verbreitung von Wissen Not tut.

Die Tempel der Hesinde besitzen oft nur kleine Räume für eine gemeinsame Andacht, dafür sind ihre Bibliotheken, von denen die in Kuslik die größte darstellt, um so üppiger ausgestattet. Da Hesinde eindeutig alle Blutopfer zurückweist und ihre Gunst nur durch Edelsteine oder künstlerische oder magische Artefakte zu gewinnen sein soll, heißt es, daß in den Hesindetempeln oftmals riesige Schätze versteckt seien.

Riten

Wenn sich die Gläubigen zu einer der seltenen Andachten versammeln, fällt die zeitlose Schönheit der Riten ins Auge. Ratschläge werden gegeben, Fürbitten abgehalten und Wissen offenbart, und nicht zuletzt werden oftmals die schönsten Edelsteine geopfert. Auch der Umgang mit gesegnetem Wasser, Feuer, Weihrauch und anderen elementaren Symbolen, das gemeinsame Ausführen segnender und bannender Gesten, Rezitationen in den alten Sprachen sowie die mystischen Hymnen zeigen die Verbundenheit der Kirche mit der gesamten Schöpfung. Zur Vielfalt der Riten gehören auch die Schlangenverehrung der Tulamiden und Norbarden.

Forschung, Kunst und Lehre

Ebenso Dienst an der Göttin ist jedoch die Pflege der Künste und der Gelehrsamkeit. Der Hort stellt die führenden Köpfe der Geschichtsschreibung, Volkskunde, Geographie, Kartographie, Mathematik, Naturwissenschaft, Philosophie, Schriftkunde (Schreiberschule zu Zorgan) sowie der sechs Künste, und jeder Hesinde-Geweihte widmet beträchtliche Zeit zumindest einem dieser Gebiete – oder der Lehre: Die Volksbildungsprogramme sind umstritten (Tempelschulen in Havena und Mengbilla, Volksschulen von Methumis und Riva, Hesinde-Edikt Königin Amenes), tragen aber deutlich zum Reichtum der aufgeklärten Nationen bei.

Feiertage

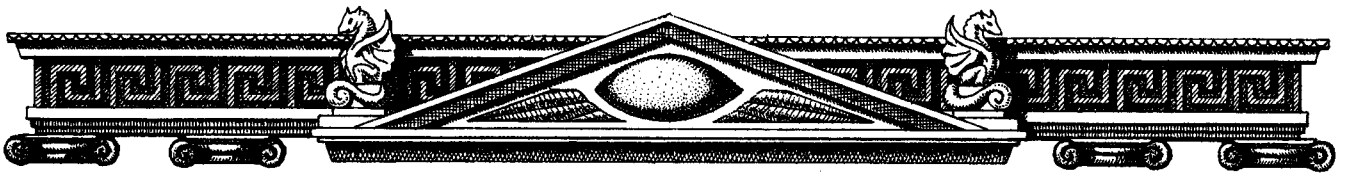
Die Feste der Göttin präsentieren sich im volkstümlich verständlichen Bild, enthalten jedoch ernste Riten für den, der sich der Göttin öffnen und für würdig erweisen will. Vier Feste bilden den Lauf des Hesindianischen Jahres (das viel älter ist als der Sonnwendkalender des Praios):

Das erste ist das *Versenkungsfest* am 30. Phex, die Meditation der Gläubigen, Priester und Magier 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."

So schließt das wichtigste Fest am 30. Tage der Hesinde, das *Erleuchtungsfest*. Die Tempelgemeinschaften führen Fackelzüge durch die Städte, Tempel und die Häuser der Gläubigen erstrahlen im Lichte der Erleuchtung. Prozessionen mit den Kleinodien der



Tempelschätze folgen bald den Fackelzügen. Während das Volk Stohpuppen verbrennt ("Das Stoh der Dummheit muß brennen"), wird den Gläubigen zum Abschluß des Jahres die Erkenntnis zuteil: "Nur was erleuchtet ist, ist wirklich frei."

Die Weihe

Die Ausbildung eines Scholaren endet mit der feierlichen Weihe, in der ihm sein Buch der Schlange übergeben wird: ein fast intimer Augenblick im Leben des Geweihten, denn er muß nach Kuslik reisen und sich vor Magisterin und Schlangenrat der Prüfung von Wissen und Würde stellen, wobei ihm der Mentor stellvertretend für Hesinde zur Seite steht. Besteht der Scholar, überreicht ihm die Magisterin selbst das grünelbe Gewand und der Mentor das Buch der Schlange; dessen Seiten sind so leer wie der Geist eines Neugeborenen, das letzte Mal, daß der Scholar unwissend sein soll. Im Laufe seiner Geweihtenschaft hat er dieses Buch mit Wissen und Weisheiten zu füllen – sein letztes Opfer beim Einzug in den Hain der Hesinde. Die Bücher selbst werden nach dem Tod in Kuslik archiviert und bilden den Grundstock der gigantischen Bibliothek.

Artefakte

Der Hesinde wird viel und fleißig geopfert, seien es magische Artefakte oder wertvoller Schmuck, verloren geglaubte Folianten oder ein kompliziertes mechanisches Gerät, und so sind neben den Bibliotheken die Schatzkammern der Tempel die wahren Horte aventurischen Wissens und Wohlstands.

Den materiell größten Tempelschatz Aventuriens enthalten wohl die Katakomben von Gareth (das Inventarium nennt über 18.000 Artefakte). In Kuslik dagegen befinden sich – neben zahllosen weiteren Schätzen – die heiligsten Artefakte: Das Gold-und-Jade-Standbild der 'Hesinde mit dem Menschenschüler', die schönste Darstellung der Göttin, die die hl. Canyeth entworfen hat, der Schlangenstab des hl. Argelion, und die heiligen Talismane. Das ist zum einen der *Heilige Trichter der Herrin Hesinde*, ein Artefakt, welches es einem erlaubt, die alchemistische Zusammensetzung jedweder Flüssigkeit zu erkennen. Ein zweites Kleinod, das die Herrin ihren Gläubigen gegeben hat, ist die *Krone der Herrin Hesinde*, ein schmaler Reif, kunstvoll zu dem schlanken, gewundenen Leib einer Schlange geschmiedet. Das Metall der Krone besteht zu gleichen Teilen aus den arkanen Metallen Mindorium, Arkanum, Eternium, Endurium und Titanium. Der Reif birgt die Macht, seinem Träger arkane Strukturen eines beliebigen Gegenstandes (selbiger muß sich am Orte der Analyse befinden) oder Zaubers,

gleich welcher Natur, bis in die feinste Verästelung offenbar zu machen. Einzig der Magisterin der Magister ist es erlaubt, diesen Reif nach dem Willen der Göttin zu tragen.

Weitere wunderbare Artefakte sind der Kristall der elementaren Wandlung in Tiefhusen, ein Instrument rhythmischer Zeitmessung, die Leuchtende Kugel von Altaia, und die Porträts der Mächtigen. Diese 24 mannsgroßen Gemälde befinden sich auf wundersame Weise stets im Besitz der Dargestellten, die jeweils in dieser Generation 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), jeweils den sechs Elementen zugeordnet. Die Porträts erschienen während der Zeit Rohals und Borbarads. Damals waren übrigens die sechs Fürsten und die sechs Magier über ein Jahrhundert lang unauffindbar – oder anders gesagt: es war ganz klar, wer alle sechs Elemente zugleich als Fürst, wer als Magier verkörperte!

Heilige Bücher

Naturgemäß hat kein anderer Kult so viele heilige Schriften wie der Hort der Hesinde. Obwohl die Kusliker Bibliothek bei der Zerstörung des Bosparanischen Reiches niedergebrannt wurde, hütet der Hochmeister der Gelehrsamten Stube Verian Fock heute wieder die größte Bibliothek Aventuriens: alleine 75.000 'Bücher der Schlange' von Generationen von Geweihten füllen den Hauptflügel, und es existiert heute kein Plan des Tempels mehr, der auch nur annähernd akkurat wäre.

Die Schriftensammlung der *Chronica Eternica* (Immerwährende Chronik) in Punin, ständig zusammengetragen aus den Arbeiten hunderter Geweihter, dürfte die kompetenteste Geschichtsschreibung Aventuriens sein. Von allen zwölf Kirchen ist der Hort am ehesten bestrebt, alte Überlieferungen wiederzugeben, auch wenn sie gegen bestehende Glaubensvorstellungen verstoßen (z.B. die rituelle Aufführung des alt-güldenländischen Dramas "Der Krieg gegen die Hjaldinger" in Arivor).

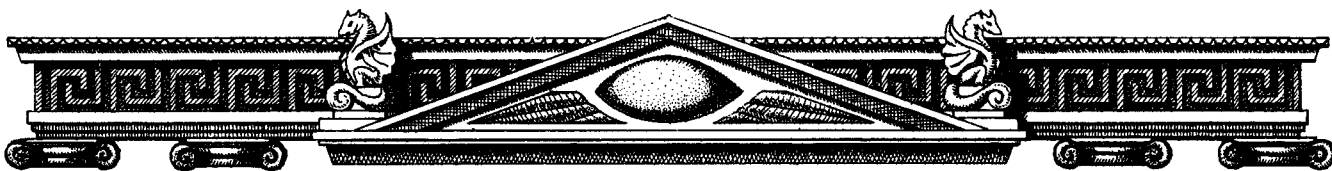
Das heiligste Buch der Hesinde ist daher "Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten", das etwa 1400 v.BF. vom Erzheiligen Cereborn begonnen und seither ständig erweitert, überarbeitet und kommentiert wurde. Es ist bezeichnend für die Philosophie der Hesinde-Geweihten, daß sie selbst von ihrem Heiligen Buch auch Profanversionen angefertigt haben, unter dem Untertitel "Aventurische Götter- und Heldensagen" oft sogar politisch gefärbt, als "Das Eherne Schwert" eher ein kindgerechtes Lesebuch.

Die Hesindegeweihte

Die Rolle der Hesindegeweihten

Wenn die junge Hesindegeweihte ihren Tempel verläßt, ist sie geprägt durch ihre nahezu 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 besitzt sie enormes theoretisches Wissen und lebt strikt nach jenen Geboten, die ihre bisherige Welt bestimmten. Dazu gehören zahlreiche Riten der Erkenntnis, des Schutzes und des Göttlichen Rates (die Sie spontan improvisieren sollten), mit denen

sie Gefährten wie Fremden hilfreich zur Seite steht. Vielen Situationen wird sie weltoffen, aber naiv entgegentreten und dabei häufig auf Unverständnis und dumpfes Unwissen stoßen. Dann wird sie mit flammendem Eifer die Weisheit der Göttin unter die Unwissenden tragen. Zu Auseinandersetzungen mit der Geweihten kann es kommen, wenn magische Artefakte auftauchen, oder wenn sie glaubt, daß Magie gegen den Willen und die Gebote der Hesinde eingesetzt wird. Und sie kämpft mit ungewohnter Härte gegen solche, die die Göttin lästern oder ihre Gebote verletzen.



Fügen Sie noch ein spezielles Interessensgebiet hinzu, ein Steckenpferd, dem sie vergnügt nachgeht, wie dem Sammeln seltener Muschelschalen, dem Zeichnen der 'Gesichter der Völker', dem Notieren von Sprichworten und abergläubischen Redensarten, oder eine kühne (vielleicht absurde) Theorie, die sie zu beweisen sucht, z.B. die Oberflächenherkunft der Zwerge, die Kugelform der Welt oder die Existenz des Lebens als dem Achten Element.

Gebote und Verbote

Sammeln von Wissen: Das Buch der Schlange (siehe Die Weihe).

Sammeln von Artefakten: Hesinde-Geweihte haben die Auflage, "herrenlose" Artefakte – sowohl magische wie besonders kunstfertige – und solche, die nicht im Sinne Hesindes verwendet werden, aufzuspüren und in den Besitz ihres Tempels zu bringen.

Bewahrung der Hesindianischen Gaben: Sie verhindert und ahndet den Mißbrauch von Wissen und darauf basierender Macht.

Tugenden und Ideale

Die Ewige Suche: Die Geweihte kann kaum einer Herausforderung widerstehen, ihr Wissen und das der Menschheit zu mehren oder ihre Kunstfertigkeit auf neue Proben zu stellen.

Die Ewige Lehre: Unwissen und Unbildung sind ihr ein Greuel, und selbst wenige Augenblicke am Kaminfeuer oder in der Gasse können genutzt werden, um den Geist eines Aventuriers weiterzubilden.

Ästhetik: Sie liebt das Schöne um der Schönheit Willen und schult ihre Sinne in der Wahrnehmung und Beurteilung.

Zitate:

"Und was haben wir daraus gelernt?"

"Ach, mein Kind, das ist gar nicht so schwer zu verstehen! Stell dir einfach vor ..."

"Seht euch diese Giebel an! Frühhelaischer Stil, 1500 Meilen vom Reich entfernt. Das relativiert ja alle Aussagen über ...!"

"Bei der Herrin! Laßt Eure gierigen Hände weg von diesem Artefakt. Es ist der Wille der Allwissenden, daß es dem Zugriff der Sterblichen entzogen wird – viel zu groß ist seine Macht."

"Völlig richtig, verehrter Doctorius! Aber was Ihr hier feststellt, ist wiederum nichts anderes als die Letzte Wahrheit, die Synthese, die endgültige Vereinigung der Gegensätze ..."

Kleidung und Waffen: Die eigentümliche Tracht der Hesindegeweihten ist in ganz Aventurien ein Zeichen der Ehre. Das grügelbe Gewand besteht aus am Oberkörper versetzt gewickelten Tüchern (was am ehesten an das gewickelte Wams der Thaluser erinnert) und einem frei hängenden Glockenrock. Dazu wird das Kopftuch, lang bei Frauen, kurz bei Männern, getragen. Das Schlangenhalsband bezeichnet den Rang. Nach den Schriften des hl. Argelion halten sich die Geweihten aus körperlichen Streitigkeiten heraus, so gut es eben geht, doch wenn es zum Kampfe kommt, bevorzugen die meisten Hesindegeweihten den Stab.

Besonderheiten: Wegen ihrer besonderen Vorbildung steht der Hesinde-Geweihten ein Bonus von 2 auf ihre Magieresistenz zu. Die Hesinde-Geweihte benutzt nur Einhandwaffen bis 1W+3 TP und ist das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt; Lederrüstungen und schwerere behindern sie um je einen zusätzlichen RS-Punkt.

Ausgestaltung der Talente

Eine Hesinde-Geweihte kann Lehrerin, Forscherin, Schriftgelehrte oder Künstlerin sein, häufig mit einem Spezialgebiet wie Alchimie, Sternkunde, Rechtslehre, Geschichte oder Übersetzung. Wenn Sie eine Spezialistin spielen wollen, können Sie das passende Wissensalent oder Handwerk noch um 2 oder 3 Punkte steigern und andere Gebiete entsprechend vernachlässigen.

Wenn Sie gerne einen geheimen, wehrhaften Agenten des Wissens spielen wollen, bietet sich ein Draconiter an, bei dem sie einige Kampftalente zuungunsten von Wissenstalenten steigern.

Die Hesindegeweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

KL: 13+; CH: 12+; AG: 4-

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.

Die Wunder der Hesindegeweihten

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

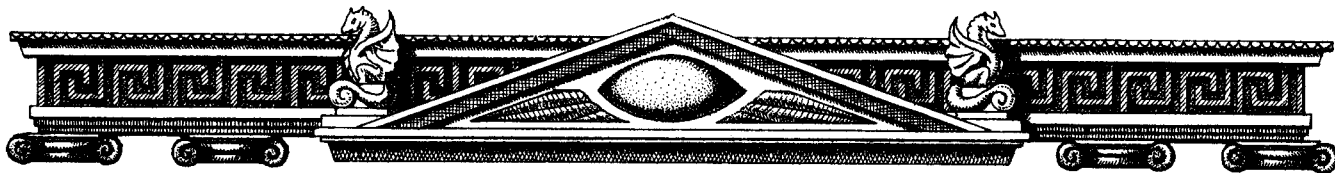
Die allwissende Göttin ist die Gebieterin über alles aventurische Wissen, und es ist ihr möglich, einer Geweihten zeitweilig einen Teil davon zugänglich zu machen: "Erleuchtung" – die Steigerung eines beliebigen Wissenstalents in außerordentliche Höhen. Jedoch wird sie niemals leichtsinnig ihre Gaben unter die Menschen bringen und schon gar nicht, wenn die Geweihte dieses Wissen selbst erwerben könnte. Letzte Hoffnung für die Opfer unheiliger Magie ist 'Hesindes Fluchbrecher', eine machtvolle Steigerung der *Heilkunde Seele*.

Die Großen Wunder

Entgegen der landläufigen Meinung ist es den Geweihten ohne ein Großes Wunder nicht möglich, die Auswirkungen der schwarzen Künste zu binden, da die Göttin zwar die Wächterin über die Magie ist, nicht jedoch ihre Erschafferin. Mit dem entsprechenden Aufwand kann die Göttin jedoch in jede Anwendung von Magie eingreifen: Häufig wird sie von Geweihten um Schutz vor magischen Angriffen gebeten (1 Stunde für den Geweihten, 1 SR für die Gruppe), und man weiß von unsichtbaren Spiegeln zu berichten, die dann jeden Zauber auf ihre Anwender zurückwarfen (1 Kampf). Auch die Wirkung von magischen Artefakten vermag die Göttin vorübergehend abzuschwächen oder gar aufzuheben. Selbst die Umwandlung elementarer Kräfte kann von ihr gemeistert werden. Hesinde gewährt ihren Priestern Wunder besonders dann, wenn sie dazu beitragen, Wissen zusammenzutragen, außerordentliche Kunstwerke zu schaffen, einen magischen Gegenstand seiner Bestimmung zuzuführen oder den eklatanten Mißbrauch von Wissen und Magie zu beenden.

Die Gelöbnisse

Die Geweihten geloben ihrer Göttin als Dank oftmals, heilige Bücher zu kopieren, ihrerseits religiöse Kunstwerke zu schaffen, einem Volk, Stamm oder Dorf für eine bestimmte Zeit Unterricht zu geben, oder sich auf die Suche nach einem bestimmten magischen Gegenstand zu begeben, um ihn der Göttin zu opfern.



FIRUN, GOTT DES WINTERS UND DER JAGD

Name: Firun

Beinamen: Der Weiße Jäger

Aspekte: Winter, Eis, Schnee, ehrenhafte Jagd, Selbstbeherrschung, Wege, Hagel, Gletscher, Norden

Tier / Symbol / Sternbild: Eisbär

Heilige Pflanze: Föhre

Farben: Weiß-Eisblau

Gefolgschaft: Ifirn, Die Wilde Jagd

Paradies: Firuns Jagdgründe

Ursprung: Thorwalsch (SUMU)

Einfluß: 45.000; Nordaventurien, Landadel

Heilige Orte: Bjaldorn, Der Hängende Gletscher (Schwarze Sichel)

Weitere wichtige Tempel: Festum (Wintertempel und Jagdtempel), Riva, Farlorn, Leskari, Tiefhusen

Talismane / Artefakte: Firuns Ring

Die Heiligen: Mikail von Bjaldorn

Feiertage: Tag der Jagd / Winterbruch (1. FIR), Tag der Ifirn (30. FIR)

Opfergaben: Jagdbeute, Trophäen

ben, um sich zu ernähren, das Steppenrind braucht den Wolf, damit seine Nachkommen nicht die nährnde Weide überschwemmen."

Vom Leben nach dem Tode:

"In Firuns Jagdgründen begegnen sich Beute und Jäger aufs Neue. Maßen beide ihre Kräfte in gerechtem Wettkampf, so können sie fortan gemeinsam an Firuns nie versiegender Tafel speisen. Der schlechte Jäger aber wird von Polarfuchs, Rauhwolf und Weißhirsch durch die grenzenlosen Weiten gehetzt bis ans Ende aller Tage."

Ifirn

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 Ziele angelangt war, da fiel sein Auge auf die Tochter eines wandernden Hirten in der Wüste, die heute Khom geheißt 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 Hühnerreis und war ebenso glatt.

Nachdem er Meriban erblickt hatte, war Firuns Zorn verflogen, und er nahm sie mit sich in sein Schloß aus Schnee und Eis.

Neun Monde später gebar Meriban Firun eine Tochter, die sie Ifirn nannten. Ifirns Haut und Haare sind so weiß wie Schnee unter der Mittagssonne, aber sie hat das warme Wesen ihrer Mutter und liebt die Menschen mehr als jeder andere Gott.

Im allgemeinen wird Ifirn, Firuns wunderschöne schneefarbene Tochter, stärker verehrt als ihr Vater. Die Menschen beten zu Ifirn als Mittlerin, da sie hoffen, daß die eigene Tochter den grimmigen Gott eher milde stimmen kann, als das die Menschen vermögen.

Der Kult des Firun und der Ifirn

Die Kirche

Der Gott des Winters und der Jagd wird nur von wenigen Männern und Frauen als oberster Herr angesehen, und seine Verehrung ist meist persönlicher Natur. Aus diesem Grunde existieren auch nur wenige Tempel des grimmigen Gottes, von denen der wichtigste in Bjaldorn steht, einer Stadt, die ganz und gar dem Firun geweiht ist. Die anderen Gotteshäuser sind meist kleine und unscheinbare Tempel am nördlichen Rand einer Stadt oder eines Dorfes, Gebäude die oftmals nur aus einem Raum bestehen, der mit Eisbärenfellen oder einer kleinen Statue verziert ist. Hier opfern Waidmänner einen Teil ihrer Jagdbeute oder kleine Gegenstände des täglichen Bedarfs, um Firuns Segen für zukünftige Jagden zu erbitten und den Gott milde zu stimmen.

Von diesen Opfergaben leben die Geweihten, oder wenigstens die, die zu alt für ein Leben in der Wildnis sind, denn die meisten der Priester befinden sich auf dauernder Wanderschaft durch die unwirtlichsten Gebiete des aventurischen Nordens, um ihre Kräfte im Wettstreit mit denen der Natur zu messen. Diese Priester, deren Gottesdienst täglich 24 Stunden dauert, pflegen eine andere Form der Verehrung als sie in den Tempeln der übrigen Götter üblich ist: Sie bringen Firun ihre Opfergaben auf geheiligtem Boden in der

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 Greuel 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 aufewig 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.

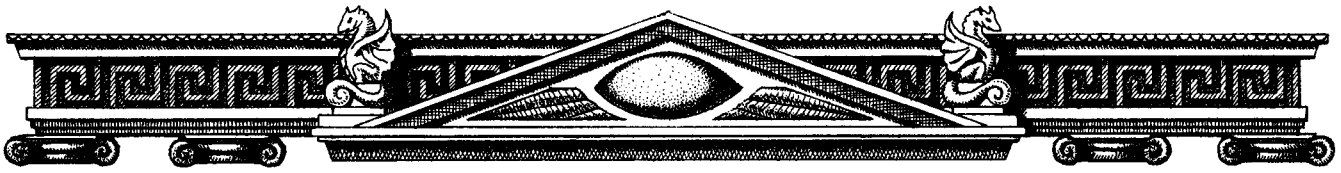
Ihr haben wir es zu danken, daß die Eiseskälte uns in jedem Frühjahr wieder verläßt und Firun sich darauf beschränkt, dem guten Jäger zu helfen und den schlechten zu strafen."

Firuns Tier ist der Eisbär, und der Gott wird entweder in einen Bärenpelz gekleidet, mit Bärenkopf oder als großer Eisbär dargestellt. Firun ist der Gott des Winters, aber auch der Jagd.

Firun hat einige traditionelle Erscheinungsformen als Herr der Wilden Jagd und als "Der Alte vom Berg". Firuns Feind ist der Nagrach, Jäger der Verdammnis, der Verführer zur Gnadenlosigkeit jener, die der Jagd verfallen sind.

Firun ist auch der Gott der Wege: Kaum Jemand würde Firun mitten auf einer Reichsstraße anrufen, aber auf einer Ochsenpfad durch einen Räuberwald scheint ein Gebet sehr angebracht. Firun ist aber auch auf jedem Berggipfel zu finden, wo alles Leben dem ewigen Eis der Gletscher weichen muß.

"Der gute Jäger achtet seine Beute, weiß er doch, daß er mit ihr durch ein unlösbares Band verbunden ist. Der Habicht braucht die Tau-



freien Natur dar. Zu diesem Zweck existieren an vielen Orten mit Hecken umfriedete und nur nach Norden offene Plätze, an denen dem Wintergott geopfert und ein kurzes Gebet gesprochen wird und an denen die Geweihten in einer Notlage auf die Gnade Ifirns hoffen können.

Eine Unterteilung der Priesterschaft in unterschiedliche Grade ist daher überflüssig. Einzig der Weiße Mann, der Hochgeweihte des Bjaldorner Kristallpalastes, und Iloins Schwanentochter in Festum, die als leibhaftige Tochter Ifirns gilt, besitzen ein gewisses Maß von Macht über die Diener Firuns, die sich ansonsten nur der Weisheit des Gottes und der Gnade seiner Tochter unterwerfen.

Die Begegnung einer Heldengruppe mit einem Firungeweihten mag höchst unterschiedlich verlaufen. Zwar ist der Charakter eines solchen Gottesdieners zumeist von unbeugsamer Härte gegen sich und andere geprägt, aber er mag dennoch zu einem Verbündeten seiner Mitmenschen werden, wenn es gilt, gegen die Gnadenlosigkeit der Natur zusammenzustehen. Im hohen Norden Aventuriens kann man – zumal während der Winterzeit – nur dann überleben, wenn man die ungeschriebenen Gesetze der Region beachtet und den Fremden, dem man begegnet, als Kampfgefährten betrachtet. Während also der Firunsdiener den adligen Laffen, der sich unzureichend vorbereitet auf eine Winterjagd begibt, ungerührt in sein Verderben ziehen läßt, so wird er doch einem unschuldig in Not geratenen Reisenden beistehen und ihm mit Rat und Tat vor Frost und Hungertod retten.

Im übrigen sind die Firungeweihten allesamt so eingefleischte Individualisten, daß ihr Verhalten in einer allgemeinen Beschreibung nicht festzulegen ist. Besonders jene Priesterinnen, die sich vor allem der milden Ifirn geweiht haben, können von überraschender Zugänglichkeit und Warmherzigkeit sein, so als wollten sie in einer lebensverachtenden Umgebung ein Zeichen für göttliche Gnade und Beseeltheit setzen.

Das Fest des heiligen Mikail

Mikail von Bjaldorn ist ein hochgerühmter Jäger, dem es noch im Alter von 76 Jahren gelang, einen der seltenen Weißen Hirschen zu erlegen, allein mit einem Bogen und einem Dolch bewaffnet. Diesem einsamen Pirscher zu Ehren, dessen waidmännisches Geschick auch im harten Winter 621 den Ort Norntal vor dem Verhungern bewahrte und der in den Schluchten des Ehernen Schwertes das letzte Mal gesehen wurde, werden stets am 11. Firun, dem 'Tag des Hirschen' von den Anhängern Firuns 76 Pfeile geopfert. Von Bjaldorn aus werden sie gen Norden geschossen – und kein einziger dieser Pfeile wurde je wiedergefunden.

Firuns Artefakt

Der Ring, Zierde des Firuntempels zu Bjaldorn, besteht aus einer Goldfassung und einem Eiskristall. Der Kristall leuchtet in bläulichem Licht, wenn sich in der Nähe des Geweihten ein Lebewesen jener Art befindet, auf die er sich konzentriert. Die Intensität des Leuchtens hängt von der Entfernung des Lebewesens und der Richtung ab, in die der Ring gehalten wird. Der Geweihte kann nur die Art des Lebewesens benennen (also z.B. an ein Reh, einen Menschen oder einen Ork denken), nicht aber ein bestimmtes Exemplar dieser Gattung. Nichtsdestotrotz hat der Ring schon manchem Firungeweihten den Weg zur nächsten Zuflucht gewiesen, wenn er in einem Schneesturm völlig die Orientierung verloren hatte.

Die Rolle des Firun- oder Ifirngeweihten

Auch wenn sich eine Dienerin des Firun und ein Geweihter der Ifirn in einigen Zügen unterscheiden mögen, kann die folgende allgemeine Charakteristik doch für beide Arten gelten: 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 Fährtensucher. 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. Er erfährt Nützliches über das Wetter und über Fundstätten von Wasser und Nahrung, aber er gewinnt auch tiefe Einsichten über Opfermut, Angst, Tollkühnheit, Verzweiflung und Selbstaufgabe, denn sein Gott hat ihn gelehrt, daß man Erkenntnisse über das Verhalten einiger Lebewesen auf viele andere übertragen kann: Der Jagdgott unterscheidet nicht zwischen Mensch und Tier, sondern zwischen beseeltem und unbeseeltem Leben, und so mancher Mensch gilt ihm als seelenlos.

Charakterschwächen sind dem Firungeweihten fremd. Wenn er sie an sich selbst entdeckt, wird er sie mit aller Macht bekämpfen und unterdrücken. Auch bei Gefährten wird er keine Verschlagenheit, Feigheit, Goldgier oder ähnliche Züge tolerieren. Jede Art des Jagdfrevls empfindet er als Lästerung seines Gottes, wobei ihm auch so manche verbreitete List (z.B. das Anlocken eines Elterntieres durch die nachgeahmte Klage eines Jungtieres) zuwider ist.

Am Feuer eines einsamen Jägers oder umherstreifenden Nivesen wird ein Firungeweihter ein gern gesehener Gast sein, innerhalb einer typisch aventurischen Abenteurergruppe wird er wohl stets ein Fremder bleiben.

Tugenden und Ideale

Der Geweihte spiegelt den Ernst des Lebens in Gesten, Gebaren und Verhalten wider. Alles Spielerische, Unernstes ist ihm fremd. Er ist stets bemüht, in seinem Reich allen Kreaturen Gerechtigkeit und Achtung zu gewähren.

Wunder

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

Ein erhörtes Gebet darf den Geweihten auf das Gelingen außerordentlicher Taten im Bereich des Wildnislebens und Bogenschießens hoffen lassen.

Große Wunder

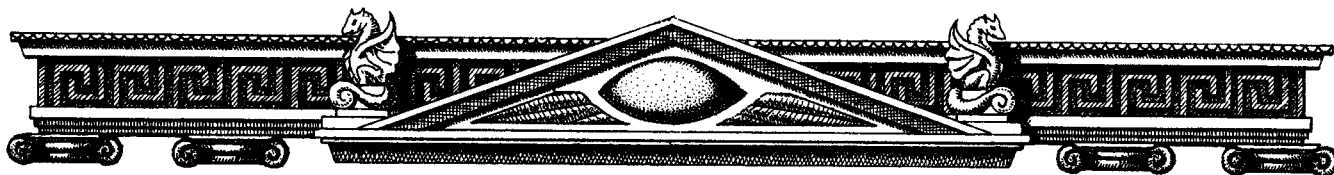
Der Wintergott kann Eis werden und vergehen lassen; er kann es als Brücke über reißende Flüsse legen oder fruchtbares Land mit ihm versiegeln. Er kann das Wild dem Jäger zuführen oder es aus dem ganzen Land vertreiben, aber seine Wunder sind selten, und selten einmal läßt sich ein Geweihter so sehr von Verzweiflung übermannen, daß er seines Gottes Beistand erfleht.

Der Firun-/Ifirngeweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MU: 12+; IN: 12+; KK: 12+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.



TSA, GÖTTIN DER GEBURT UND DER ERNEUERUNG

Name: Tsa

Beinamen: Die Junge Göttin, Die Allesgebärende

Aspekte: Neubeginn, Wiedergeburt, Erneuerung, Frieden, Freiheit, Blumen, Blüten

Tier / Symbol / Sternbild: Regenbogen, Ei

Heilige Pflanze: Kirschbaum

Farben: Sieben Regenbogenfarben

Gefolgschaft: Morgenröte, Die neuen Kreaturen, Kobolde

Paradies: Tsa Regenbogen

Ursprung: Altehsisch (LOS)

Einfluß: 100.000; alte Siedlergebiete

Heilige Orte: Eidechsengarten (Silas), Heilende Quellen (Khunchom)

Weitere wichtige Tempel: Punin, Altaia, Grangor, Ysilia

Talismane / Artefakte: Die Kreide der Tsa, Eidechsenauge (Khunchom)

Die Heiligen: —

Heilige Bücher: Der Blick in den Regenbogen

Feiertage: Tag der Erneuerung (30. TSA – 1. PHE)

Opferrgaben: Blumen

Der Kult

Auch wenn Tsa allgemein – und besonders unter ihren Geweihten – als die jüngste der Zwölfgötter gilt, so gibt es doch eine Vielzahl von Anzeichen dafür, daß die Göttin, ähnlich wie ihre Schwester Hesinde, schon in Aventurien verehrt wurde, bevor noch die ersten Menschen den Boden dieses Kontinents betraten. Dies ist jedoch nur vor dem Auge der Kleingläubigen ein Widerspruch, denn das Alter der Götter und ihre Manifestationen werden dem Menschen für immer unergründlich bleiben. Die Geweihten der Tsa betrachten das Wiederscheinen der Göttin beim Entstehen der Menschenreiche als typisches Wesensmerkmal: die Fähigkeit zur steten Wiedergeburt. Dieser Glaube hat in der Vergangenheit des Tsa-Kultes zu blutigen Mißverständnissen geführt: Eine Zeitlang waren die Tsa-Geweihten schrecklicher Verfolgung ausgesetzt, da man ihnen das Geheimnis der ewigen Jugend, das sie angeblich gefunden hatten, entreißen wollte. Diese Verfolgungen und auch der Streit um Herkunft und Alter der Göttin gehören jedoch einer fernen, dunklen Vergangenheit an. Heute gilt: Tsa ist immer jung und allem Neuen aufgeschlossen. Neugegründete Städte wählen sich Tsa gern zur Schutzgöttin aus, und jeder Aventurier, der etwas für ihn völlig Neues beginnt, wird seine Bitte um gutes Gelingen an diese Göttin richten.

Der Religion der Lebensgöttin ist jede Form der kirchlichen Hierarchie unbekannt. Zwar bestehen Tempel der Tsa in jeder größeren Stadt, aber selbst innerhalb dieser Tempel ist das Amt eines Vorstehers unbekannt. Getreu den Grundsätzen ihrer Religion, daß alle Dinge einer ständigen Erneuerung unterliegen und kein Ding von Dauer ist, arbeiten die Priester sich stets in neue Gebiete ein. So ist ein Geweihter ein halbes Jahr lang mit den Schreibarbeiten betraut, während sich ein anderer um die Finanzen des Tempels und ein dritter um die Vorbereitung des Gottesdienstes kümmert – und im nächsten halben Jahr hat ein jeder eine neue Aufgabe.

Aus diesem Grund lieben viele Tsa-Geweihte lange Reisen in annähernd unerforschte Gebiete oder zu Treffen der Priesterschaft, auf denen Erfahrungen und Wissen ausgetauscht werden. Der wichtigste *Konvent* findet jährlich an einem stets wechselnden Ort statt. Diese Zusammenkunft, zu der alle Priesterinnen und Priester eingeladen sind, aber natürlich nicht alle erscheinen, legt Grundsätze des Glaubens und des weltlichen Vorgehens für das nächste Jahr fest. Dabei gehen die Geweihten davon aus, daß stets genügend Priester anwesend sind, um eine Vielzahl von verschiedenen Meinungen über ein Thema zu gewährleisten.

Der Ritus der Tsa ist einfach und stellt eine der wenigen festen Größen im Leben der Geweihten dar: In der ersten Morgenstunde kommt man zum Gebet zusammen. Der neue Tag mit all seinen vielfältigen Möglichkeiten wird der Göttin dargebracht und ihre Hilfe bei zukünftigen Aufgaben erbeten. Da Tsa-Geweihte kein Leben nehmen dürfen – zumindest keine Form des Lebens, der eine Seele innewohnt –, befehligen sich die Priester der vegetarischen Ernährung, und es finden auch keine wie auch immer gearteten

Vom Wesen der Gottheit:

“Nachdem die Schöpfung abgeschlossen war und die Menschen die Geschenke der Götter empfangen hatten, begann das Zeitalter der Göttlichen Ordnung, eine Zeit der Ruhe. Doch manche sagen, eine Zeit der Starre und der Langeweile. So jedenfalls empfand es Tsa, die jüngste der Zwölf. Als letzte entstanden, fühlte sie sich dem nach ihr erschaffenen Leben am engsten verbunden. Sie entschied, daß der Vorgang der Schöpfung niemals beendet sein sollte. Denn Tsa hat Freude an allem Leben und allen Dingen, die aus dem Alten neu entstehen, sei es ein Bauwerk, das aus den Ruinen alter Gemäuer wächst, sei es eine noch nie dagewesene Art von Getier.”

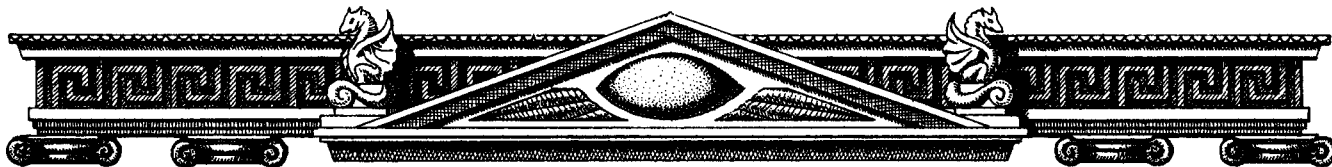
Der Tsa ist die sich immer wieder häutende Eidechse geweiht, denn Tsa ist die Göttin der Geburt und der Erneuerung. Ihre Farben sind die des immer wieder neu entstehenden Regenbogens. Ihre Zahl ist die Acht, ihr Symbol der Achtpfeil der schöpferischen Urkraft, die sich in alle Himmelsrichtungen gleich entfalten kann. Im fernen Meer soll sie eine Insel haben, wo das schöpferische Chaos ständig neue Kreaturen entstehen läßt.

Vom Sinn des Lebens:

“Was ist der Sinn der Nuß, die alt und modern unter dem Baume liegt? Gehäuse und Schutz ist sie für das Samenkorn, das sie in sich birgt. Wozu sollen wir alte Schalen sammeln und gar mit bunten Farben betünchen. Pflanzen wir besser den Keim und freuen uns daran, wie ein neuer Baum aus ihm wächst.”

Vom Leben nach dem Tode:

“Der Tod ist nur eine Schwelle, hinter der neues Leben wartet. Jeder alte Geist kann in frisches Leben verwandelt und neu gebunden werden. Wes Geist und Körper es aber gar nicht ertragen können, im Tod voneinander getrennt zu werden, der kann darauf hoffen, daß ihm die Göttin eine Rückkehr ins Leben gewährt.”



Opferungen statt. Opfer von Gold und Wertgegenständen werden zwar angenommen, aber nur für die Versorgung der Tempel aufgewendet oder einem interessant erscheinenden neuen Bau- oder Erkundungsvorhaben gestiftet. Die Suche nach der Schatzkammer eines Heiligtums der Tsa wird daher erfolglos verlaufen – es gibt sie nicht.

Die Kirche der Tsa wird zwar gerne zur Gestaltung von Festlichkeiten und Eröffnungen gebeten, aber zum eigentlichen Glauben finden nur wenig: Die Vorstellung, ständig für Neues offen zu sein und vor allem alles Erworbene gering zu erachten, verträgt sich wenig mit dem menschlichen Charakter.

Heilige, Kultstätten, Orden

Alles auf die Vergangenheit gerichtete Denken ist dem Tsa-Kult fremd. Da der Weltenlauf als immerwährendes Entstehen und Werden betrachtet wird, ist es nicht nötig, die Erinnerung an das Alte zu bewahren, das ja ohnehin keinen Bestand haben wird. Tsa-Tempel besitzen keine Archive; die Erinnerung an ein Wunder der Göttin oder an einen ihrer Diener, der eine außerordentliche Tat vollbrachte, wird nur so lange bewahrt, wie das Gedächtnis der lebenden Geweihten reicht. Danach versinkt auch das unerhörteste Ereignis allmählich in Vergessenheit. Aufzeichnungen über überlieferte Tsa-Wunder oder einen Menschen, den die Göttin besonders erhöhte, wird man eher in einem Stadtarchiv oder gar in einem Praios-Tempel als in einem Haus der Tsa finden. Wenn es jemals innerhalb des Tsa-Kultes einen Heiligen gegeben hat, so ist er uns heute unbekannt.

Ähnliches gilt für Heilige Stätten der Göttin: Falls in ferner Vergangenheit, zum Beispiel vor 500 Jahren, an irgendeinem Ort in Aventurien etwas Neues entstand, etwas so ganz und gar Außergewöhnliches, daß man seine Entstehung als ein Wunder betrachten könnte, so ist der Prozeß des Werdens inzwischen auf jeden Fall seit langer Zeit abgeschlossen. Der Tsa-Kult aber verehrt nicht das Sein und Bestehen, sondern das Werden. So mag es sein, daß ein Geweihter der Tsa das Atelier eines Malers, wo sich aus Skizzen Abbilder der Wirklichkeit formen, oder eine Schiffswerft, in der die harzig duftenden Planken sich um ein hölzernes Gerippe schmiegen, um den Rumpf einer Schivone entstehen zu lassen, als heilige, der Göttin geweihte Orte empfindet. Eine Kultstätte, wo seit Jahrhunderten die stete Nähe Tsas zu spüren wäre, kennen ihre Gläubigen und Priester nicht.

Tsas Regenbogen der Neuentstehung

Auch das heilige Artefakt der Göttin – wenn man es denn so nennen will – hat weder eine greifbare Form noch einen festen Platz: Soll eine Neubegründung oder Neuerschaffung von außerordentlicher Bedeutung unter der Schutz der Göttin gestellt werden, so kann ein Tsa-Geweihter einen Regenbogen über dem jeweiligen Ort entstehen lassen und so ein sichtbares Zeichen für Tsas Beistand setzen. Dieses majestätische Fanal wird den Betreibern der Neugründung Mut und Durchhaltevermögen verleihen, während es zugleich alle Gegner einschüchtert und an ihrem Tun zweifeln läßt.

Die Tsa-Geweihte

Die Rolle der Tsa-Geweihten

Lebensführung und Verhalten einer typischen Tsageweihten wurden in dem Kapitel über Kult der ewig jungen Göttin so ausführlich dargestellt, daß sich die Rolle einer Geweihten anhand der Schilderungen leicht ausfüllen läßt.

Gebote und Verbote

Wahrung des Lebens: Ein Tsa-Geweihter ist in der Heilkunst jedem Medicus ebenbürtig.

Tugenden und Ideale

Erneuerung: Jede Form von Routine ist der Geweihten ein Greuel. Es gilt als unwürdig, sich längere Zeit mit den gleichen Tätigkeiten abzugeben. Erneuerung des Lebens bedeutet meist neue Aufgaben, neues Lernen, neuer Aufenthalt; es gibt aber auch Berichte über Tsa-Geweihte, die – als Glaubensbeweis – wortwörtlich ihr altes Leben beendet haben!

Waffenbann: Die Geweihte meidet jede Waffe. Zur Selbstverteidigung übt sie sich im Ringkampf.

Zitate:

“Das Meer ist ewig, darum achte auf den Tautropfen am Spinnweb!”
“Ändere Dein Leben, mein Kind! Schau über den Rand! Atme frei und geh' fort von hier!”

Wunder

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

Wenn es gilt, das eigene oder fremde Leben zu retten, mag die Geweihte auf Erhörung ihres Gebetes hoffen.

Große Wunder

Tsa vermäge ein Wunder zu vollbringen, das uns Sterblichen wohl als das mächtigste unter allen erscheinen mag – die Göttin kann einem Verstorbenen neues Leben einhauchen. Sie wird dieses niemals leichtfertig tun, denn das Wunder greift ein in das Walten der anderen Götter und den Lauf der Zeit. Es muß schon ein wahrhaft bewegender Grund vorliegen, aus dem der Gestorbene eines neuen, zweiten Lebens bedarf.

Gelöbnis

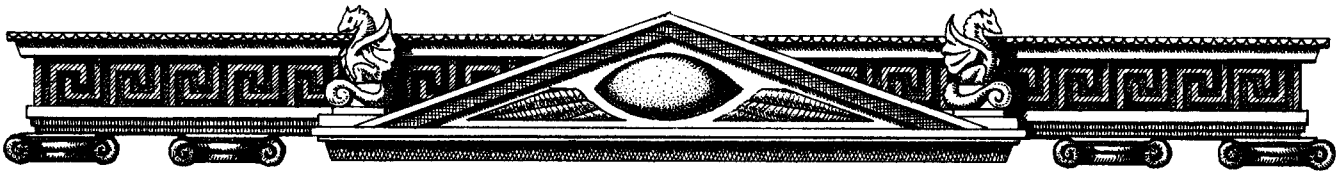
Aus Dankbarkeit für die Gnade der Göttin wird die Geweihte ein neues Bauwerk, eine Reise in unbekannte Weiten, vielleicht auch ein neues Leben, unter ihren persönlichen Schutz stellen und alles dafür tun, damit das Neue erfolgreich in die Welt tritt. Erst wenn sie sicher sein kann, daß ihr Schutzbefohlenes erfolgreich seinem Ziel entgegenstrebt, wird sie sich wieder von ihm abwenden.

Die Tsageweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

IN: 12+; CH: 12+; GE: 12+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.



PHEX, GOTT DER DIEBE UND HÄNDLER

Name: Phex

Beinamen: Gott der Diebe, Dieb der Götter

Aspekte: Handel, Diebe, Nacht, Nebel, List, Glück, Tüchtigkeit, Unfug, Humor

Tier / Symbol / Sternbild: Fuchs

Heilige Pflanze: Eibe

Farben: Grau

Gefolgschaft: Himmlische Gauklerschar

Paradies: Phexens Hort (Sternenstaub)

Ursprung: Urtulamidisch (LOS)

Einfluß: 190.000 (v.a. Händler, Streuner, Diebe); v.a. weniger kultivierte Großstädte, Süden

Heilige Orte: Orkenhort (Orkland)

Weitere wichtige Tempel: Fasar, Elenvina, Trallop, Kannemünde, Charypso, Chorphop, Dröl, Gashok, Phexcaer

Talismane / Artefakte: Phexens Schattenraum

Feiertage: Tag des Phex (16. PHE), Nebelfest (16. EFF), Glückstag (24. PHE)

Opfergaben: Schätze, v.a. Juwelen

hauptsächlich als Gott der Diebe verehrt. Doch auch der Händler wendet sich an ihn, um ihn um ein erfolgreiche Geschäfte zu bitten. Böse Zungen verkünden gerne, daß Dieb und Händler ja nicht immer ein Gegensatz in sich sein muß und daß der Gott durchaus beiden gerecht werden kann. Aber auch allen anderen Aventuriern ist der Fuchsgott nicht fremd, erleben sie von ihm doch glückliches Gelingen für ihre Taten herab.

Dem Phex ist der Fuchs geweiht, denn sein Charakter ist gleich dem des Diebesgottes. Phexens Farbe ist das Grau der Schatten, denn gleich einem Nebelhauch huscht er von dannen und verschmilzt mit den Schatten, wo kein Auge eines Verfolgers ihn noch auszumachen vermag.

In Charypso und Chorphop ist er ein echter Seeräuber-gott, in Rashdul der Gott der Vergänglichkeit, in Gashok dagegen der Gott der Kompromisse. Bereits die zwergische Calamans-Sage (ca. 4000 v.H.) berichtet, daß die Tulamiden zu einem Fuchs- und Mardergott namens Feqz beteten. Phex ist aber auch ein streitlustiger Gott: Als uraventurischer Gott nächtlicher Aktivitäten steht er in deutlicher Rivalität zum gildenländischen Praios. Mit Boron streitet er um den Rang eines Gottes der Nacht, mit Mada um die Macht über den Mond.

Vom Sinn des Lebens:

“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 Bürger nimmt. Stehlen ist jedoch die größte Kunst des Nehmens, und je größer die Gefahr und je höher der Preis, desto größer ist die Kunst.”

Vom Leben nach dem Tode:

“Phex kann nicht nur Dinge brauchen, um den Himmel zu schmücken. Auch die flinkesten Diebe, die gerissensten Händler und die raffiniertesten Schnapphähne müssen eines Tages sterben, und ehe Praios' strafende Hand ihre Seelen erreichen kann, hat Phex sie gestohlen und als glänzende Lichter an den Himmel gezaubert.”

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.”

In der Nacht, wenn Praios ihn nicht sehen kann, huscht Phex unbekümmert als dunkler Schatten über den Himmel und späht nach guten Gelegenheiten für einen Raubzug aus, denn Phex wird

Der Kult des Phex

Der Gott der Diebe und der Händler wird in Aventurien – und besonders im Mittelreich – nur heimlich verehrt und ist doch einer der Bekanntesten und Beliebtesten der Zwölf.

Kirchenorganisation

Die Mondschaten

Es ist ausgesprochen schwierig, Phex-Geweihte zu erkennen, tragen sie doch im Gegensatz zu allen anderen Priestern keine erkennbaren Roben, und höchstens eine Brosche in Fuchsform oder eine versteckte Fuchstätowierung könnte bei einer genaueren Durchsuchung gefunden werden. (Wie übrigens bei so manch anderem Aventurier auch, denn ein Phexamulett oder ein in die Türschwelle

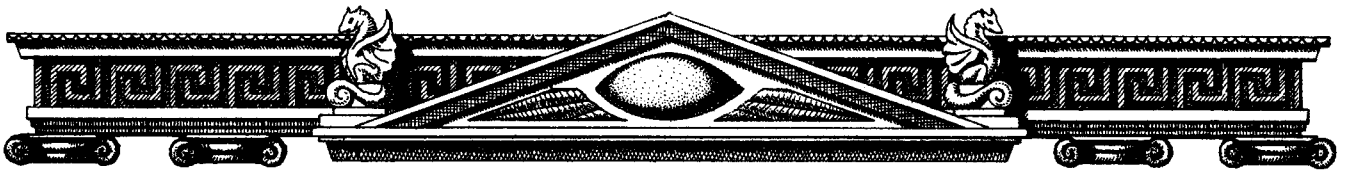
geschnittener Fuchskopf gilt vielen als Glücksbringer).

Ein Priester oder eine Priesterin des Gottes wird sich nur selten zu erkennen geben, einzig eine gute Menschenkenntnis könnten einen listigen und verschlagenen Streuner oder Händler als Phexgeweihten identifizieren.

Die Zusammenarbeit mit den Mondschaten, wie sie sich selbst nennen, gestaltet sich oftmals schwierig, ist es doch ihre Auflage, nichts ohne Gegenleistung zu tun und niemals eine Gelegenheit auszulassen, einen Vorteil für sich herauszuschlagen.

(Und so manches Gebet an Phex klingt für uneingeweihte Ohren wie eine üble Feilscherei...)

Wenig läßt sich über die Hierarchie der Mondschaten, also der irdischen Diener des Fuchses sagen, unterhalten sie doch kaum



öffentliche Tempel oder führen im Licht von Praios Gestirn ihre Zeremonien aus. Die Geweihten ziehen Zeremonien in 'kleinem Kreise' vor, sprich bei geheimen Treffen der örtlichen Diebes- oder Bettlergilde oder im Hinterzimmer eines reichen Kaufmanns.

Bei diesen Gottesdiensten wird meist ein symbolischer Betrag geopfert, um reale Gewinne zu erzielen, der Gott der Diebe und Händler wird um Beistand, um den Schutz der Nacht oder um die Dummheit von Kunden anrufen. Die Priester kennen eine lockere Hierarchie, in der die *Vogtvikare* über den einfachen *Geweihten* stehen und jeweils den Bereich einer Stadt oder einer Baronie kontrollieren. An oberster Stelle steht *Der Mond*, über dessen Identität genausowenig bekannt ist wie über seinen Aufenthaltsort. Alle Vogtvikare nehmen Weisungen vom Mond, dem Obersten Phex-Geweihten, entgegen, ohne dessen Identität zu kennen, träumen aber davon, ihn zu enttarnen und so seine Nachfolge anzutreten.

Ein Phexgeweihter ist in erster Linie ein Priester. Auch wenn er Beziehungen zu Dieben, Bettlern und Händlern unterhält, gilt sein oberstes Augenmerk – noch vor dem eigenen Vorteil – dem Dienst an seinem Gott und der Verbreitung des Glaubens, daß alle Dinge mit der gehörigen Portion Witz und Geschicklichkeit machbar sind.

Tempel

Dem Fuchsgott sind höchst unterschiedliche Tempel geweiht, jene, die man öffentlich in beinahe jeder großen Handelsstadt finden kann, und die von den Händlern und Bürgern besucht werden, und jene, die Phexens nächtlichen Jüngern geweiht sind, den Dieben. Verborgenen vor den Augen der "ordentlichen" Bürgerschaft, zelebrieren diese Kinder des Fuchses dort Nacht für Nacht an geheimer Stätte die Verehrung ihres Schutzgottes.

In manchen großen Städten wie Havena gibt es offiziell gar keinen Tempel, in anderen wie Vinsalt einen öffentlichen und einen geheimen, und in Grangor und Lowangen gibt es nur den Händlertempel. Bezeichnenderweise sind die Tempel in Festum, Havena und ähnlichen Händlerhochburgen reicher, aber dennoch weniger bedeutend als die an Orten, wo das Wilde innerhalb der Zivilisation weiterbesteht. Die "offiziellen" Tempel der Kaufleute sind natürlich in jeder größeren Handelsstadt leicht zu finden, meist schlichte, unauffällige Gebäude, dennoch kann man sich gewiß sein, daß der Tempelschatz der Phexkultstätten von seinen eifrigen Gläubigen allzeit wohlgefüllt wird, denn wer wollte sich allen Ernstes die Gnade Phexens verschmerzen?

Wo sich aber die geheimen Tempel der Diebe befinden, wissen nur diese und ihre Priester allein. So ist es den Dienern des Fuchses bis auf den heutigen Tag gelungen, die Kenntnis den Ort ihres höchsten Heiligtumes und gleichzeitigen Aufbewahrungsort des heiligsten Artefakts des Phex, des *Schattenraumes*, geheim zu halten.

Auch über die Ausgestaltung der Kultstätten ist nur wenig bekannt, doch darf man davon ausgehen, daß die Jünger des Fuchses das Licht nicht minder scheuen als ihr göttlicher Herr und seine Anwesenheit nur in solchen Hallen spürbar wird, wo tiefe Schatten den Raum

verhüllen. Gerade von den geheimen Tempeln des Phex munkelt man, daß sich dort unermeßliche Schätze befinden, Diebesgut, über Jahrhunderte zusammengetragen.

Im übrigen ist, gleichgültig wo, die bestirnte Nacht Phexens heiligster und größter Tempel, die funkelnden Lichter am Firmament sind sein prächtigster Altarschmuck.

Heilige Artefakte

Das "bekannteste" Artefakt des Phex ist, so weit man weiß, *Phexens Schattenraum*, ein Kunstwerk, das einen schier undurchdringliche Nebel erzeugen kann, seinen Besitzer vor Entdeckung zu bewahren.

Die taubeneigroße Kugel wird durch einen Zapfen zusammengehalten. Löst man ihn und trennt die beiden entstehenden Hälften voneinander, so wird der Anwender von einem Nebel umgeben, der ihn nach außen hin tarnt und Geräusche aus dem Inneren vollständig unterdrückt, die Sicht und das Gehör des Geweihten jedoch nicht behindert. Dieses Artefakt wird niemals öffentlich gezeigt, und es ist zu vermuten, daß sich das Artefakt, gleich dem Herz des Kultes, in Gareth befindet.

Daß bei so viel Heimlichkeit noch nie ein besonderer Günstling des Diebesgottes aus seinen verhüllenden Schatten getreten ist, um sich im Lichte der Öffentlichkeit als Heiliger verehren zu lassen, wen kann das wundern?

Feste

Offiziell begangene Feiertage des Phex gelten in Aventurien üblicherweise als ungehörig. Welcher Dieb und Kaufmann bekennt sich schon in der Öffentlichkeit zu seinem Schutzgott mit der Bitte um günstigen Raub und Betrug? Bekannt geworden sind allerdings drei Tage, die in den eingeschworenen Kreisen höchste Verehrung finden.

So begehen Eingeweihte in aller Stille an jedem 16. Efferd das sogenannte *Nebelfest*, an dem die Händler und Diebe für die Gewinne eines Jahres danken, sowie um "Nebel in den Straßen und in den Köpfen der Kunden" bitten.

Höchster Festtag des Fuchsgottes ist der 16. Phex, der *Tag des Phex*, ein gleichfalls geheimer Festtag der Händler und Diebe, an dem symbolisch die Gewinne eines Mondes dem Fuchsgott geopfert werden, um (real) die eines ganzen Jahres zu erhalten. An diesem Tage feilscht der Gläubige mit Phex um seinen Beistand für den kommenden Götterlauf. "Wer jetzt handelt, handelt richtig!"

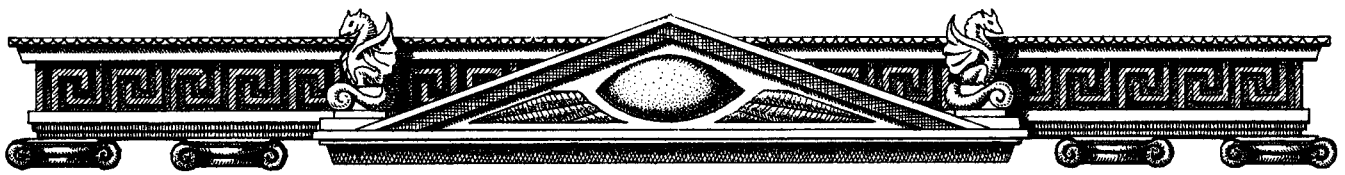
Der einzige allgemein begangene Tag ist der 24. Phex: Der *Glückstag*. Es handelt sich um einen minderen Feiertag des Phex in seiner Funktion als Gott des Glücks und der allzu menschlichen Eigenschaften, der sehr beliebt bei der einfachen Bevölkerung ist. Man macht kleine Geschenke an gute Freunde, treibt Späße und Schelmenstreiche mit den Nachbarn, und abends hört man Possenspiele und lästerliche Lieder in den Tavernen.

Der Phexgeweihte

Die Rolle des Phexgeweihten

Der Phexgeweihte 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 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. Dabei entwickeln die Phexgeweihten ganz außerordentliche schauspielerische Talente, ihre falsche Identität zu wahren, man munkelt gar, daß sich hinter so manchem angesehenen Bürger, ja, hinter manchem Edlen in Wahrheit ein hoher Geweihter des Fuchses verbirgt.

So unauffällig wie möglich wird der Geweihte seine Gefährten für seine Belange einzuspinnen wissen. Ganz im Vertrauen auf seinen Schutzgott und in der Kenntnis mancher geheimen Künste kann der Geweihte kleine Wunder vollbringen in Situationen, in der "normale" Sterbliche verzweifeln würden. Denn merke: Nicht immer dient ein Diebstahl dunklen oder egoistischen Zwecken, er kann auch eine Sache zum Guten wenden oder gar der Gerechtigkeit zum Siege verhelfen. Zwar mag die Art der Wiederbeschaffung nicht praiosgefällig sein, aber um mit Phex zu sprechen: "Der Zweck heiligt die Mittel, so oder so!"

Die sprichwörtliche Gerissenheit des Phexgeweihten mag auch den Helden oftmals zu Diensten sein, doch eines gilt es allzeit zu bedenken: Verlässlichkeit ist nicht die höchste Tugend des Fuchses, und wenn es heißt, daß die Meute entweder das Fuchskind zu packen bekommt, oder den Rotpüschel ... Manch Held fand sich eines Tages von seinem "besten Freunde" verlassen im Gefängnis wieder, gefangen für einen Diebeszug, an dem er keinen Anteil hatte oder von dem er nichts ahnte.

Zum guten Rollenspiel in der Gruppe gehört aber auch, den Phexgeweihten bei aller Langfingrigkeit so zu spielen, daß man den Mitspieler nicht (allzusehr) auf die Nerven geht und die Helden ihn trotz allem gerne in ihrer Mitte haben.

Gebote und Verbote

Gegenleistung: Der Phex-Geweihte darf keine Leistung erbringen, ohne dafür eine ebenbürtige zu erhalten.

Tugenden und Ideale

Gelegenheit: Ein Phex-Geweihter sollte sich keine Gelegenheit entgehen lassen, Gewinn oder Beute zu machen (sofern er sich dadurch nicht eine bessere Gelegenheit verdirbt).

Zitate:

"Bedenke, daß dein Leben ein Handel ist – und noch dazu einer, den die andere Seite jederzeit widerrufen kann!"

"Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex!"

"... so will es eine alte Weisheit, die ich soeben erfunden habe!"

Kleidung und Waffen: Der Geweihte kleidet und wappnet sich je nach der Rolle, die er gerade spielt.

Besonderheiten:

Wegen seiner gefestigten Persönlichkeit steht dem Phex-Geweihten ein Bonus von 1 auf seine Magieresistenz zu. Der Phex-Geweihte benutzt nur Einhandwaffen bis 1W+3 TP und ist das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt; Lederrüstungen und schwere behindern ihn so, als würde er eine Rüstung mit einem um 1 höheren RS tragen.

Die Wunder des Phexgeweihten

So still und unauffällig wie das Wirken des Fuchsgottes und seiner Diener sind auch seine Wunder: Im Gegensatz zu den aufsehenerregenden Spektakeln Praios' ist das Tun des Gottes der Händler und Diebe von unauffälligem und heimlichen Charakter. Ganz im Stillen vollbringt Phex Wunder, die von den meisten Menschen gar nicht registriert werden.

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

So zeigt sich sein Wirken in seiner wundersamen *Gabe des Verstehens*. Mit Hilfe dieses Wunders ist ein Geweihter in der Lage, für einen kurzen Zeitraum alle bekannten Sprachen zu verstehen und auch in ihnen zu reden, nicht jedoch, sie zu lesen oder zu schreiben. Das 'Schattenwunder' erlaubt es dem Geweihten, mit geringster Deckung beinahe unsichtbar zu sein (Sich Verstecken), und 'Phexens Honigzunge', selbst offensichtliche Unwahrheiten Glauben zu machen (Lügen): "Wollt Ihr nun meinen Worten trauen oder Euren Augen?"

Die Großen Wunder

Große Wunder des Phex zeigen sich auf ganz andere Weise, als man es von den anderen Göttern kennt. So wird er von seinen Geweihten oft gebeten, einen bestimmten Gegenstand beizubringen, der für den Priester in seiner Situation nützlich ist. Auch beim Abschluß eines Handels mag es sein, daß der Gott zugunsten seines Dieners eingreift, ihm besondere Redegewandtheit verleiht oder die Sinne des Handelspartners trübt. Da Phex auch der Gott der Nacht ist, erwirkt er des Nachts für seine Geweihten lieber ein Wunder als am Tage. Einen vom Geweihten erbetenen Gegenstand besorgt der Gott am ehesten, wenn sich der Geweihte damit nicht einfach bereichern will, sondern der Gegenstand wirklich nützlich ist und er hört es auch gerne, wenn sein Diener sich den Gegenstand nur 'borgen' will.

Die Gelöbnisse

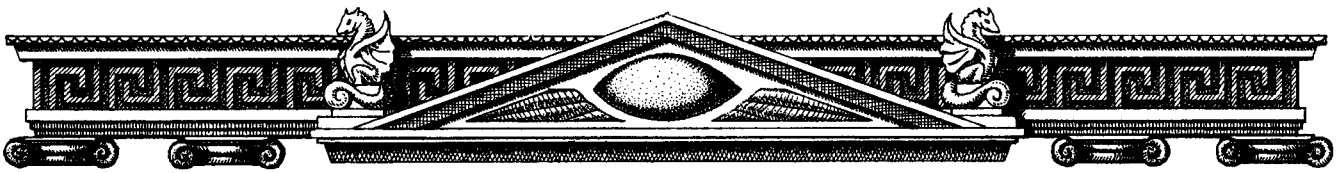
Es kommt häufig vor, daß Phex einem Geweihten, der ein Wunder von ihm erbittet, eine angemessene Gegenleistung vorschlägt, wenn er das Wunder für ihn erwirkt hat. Dabei kommt es manches mal zu Szenen, die eher an einen Pferdhandel gemahnen, denn an das Erbitten eines göttlichen Beistandes. Ganz gleich, wie der Handel mit dem Gott der Händler ausfiel, selbst ein Phexgeweihter würde es nie wagen, seinen Gott zu hintergehen, wie immer auch dessen Entscheidung dem Priester zusagen mag.

Der Phexgeweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

KL: 12+; CH: 11+; FF: 13+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.



PERAINE, GÖTTIN DES ACKERBAUS, DER KRÄUTER UND DER HEILKUNDE

Name: Peraine (alte Aussprache nur mehr in Bornland und Al'Anfa: *Perähn*)
Beinamen: Die gebende Göttin, die Gütige
Aspekte: Heilkunst, Ackerbau, Pflanzen, Erde, Brot, Obst, Kinderreichtum
Tier / Symbol / Sternbild: Storch, Ibis
Heilige Pflanze: Apfelbaum, Knoblauch
Farben: Grün
Gefolgschaft: —
Paradies: Peraines Garten
Ursprung: Güldenland (Paranja) (SUMU)
Einfluß: 1.350.000; mittelaventurische Bauern, Aranien
Heilige Orte: Anchopal (Hain & Allee), Ilсур (Heilquelle)
Weitere wichtige Tempel: Zorgan, Ouveumas
Talismane / Artefakte: Peraines Handschuhe, Der Honinger Tiegel
Die Heiligen: Therbün von Malkid (Almada)
Heilige Bücher: —
Feiertage: Saatfest (1. PER), Fest der eingebrachten Früchte (1.-3. TRA)
Opfergaben: Feldfrüchte, Pflanzen

Gottheit und Glauben

»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 Peraines pflegende Hand wird auch für den Geist des Toten sorgen.«

Früher glaubte man, der Storch versenke mit seinem langen Schnabel Saatgut in die Erde und sorge so für das Wachstum der Pflanzen und ihre Vermehrung. Darum hat man dieses Tier der Göttin des Ackerbaus, der Kräuter und der Heilkunde – Peraine – geweiht. Die der Göttin gefällige Farbe ist Grün. Bisweilen weisen die Gewänder der Geweihten Gelb oder Silber als zusätzliche Schmuckfarben auf.

Da z.B. im Mittelreich 80 Prozent aller Bewohner Bauern sind, ist nicht überraschend, daß ein Drittel aller Aventurier zu überhaupt keiner anderen Gottheit Zugang findet als der der lebenswichtigen Fruchtbarkeit!

Der Kult der Peraine

Da die meisten Priester ihren Tempel allein versorgen oder durch die Lande ziehen und nur in den größeren Städten Häuser der Göttin gefunden werden können, die von mehreren Priestern betreut werden, kennen die Diener der Göttin außer dem einfachen Geweihtenstand nur das Amt des Tempelvorstehers und das des *Diener des Lebens*, des obersten Peraine-Geweihten Aventuriens.

Der Diener des Lebens

Leatmon Phraisop, so heißt der höchste Geweihte, steht dem Kult seit dem Jahre 15 v.H. vor. Das Amt des Dieners des Lebens wird jeweils an den erstgeborenen Nachkommen des letzten Dieners weitergegeben und liegt seit ewigen Zeiten in den Händen der Familie Phraisop, die bisher in keiner Generation jemals kinderlos geblieben ist. Auch die Spaltung Bosparans in zwei Reiche oder die Zeit der Priesterkaiser hat keine Wirkung auf das Erbpriestertum der Peraine gehabt.

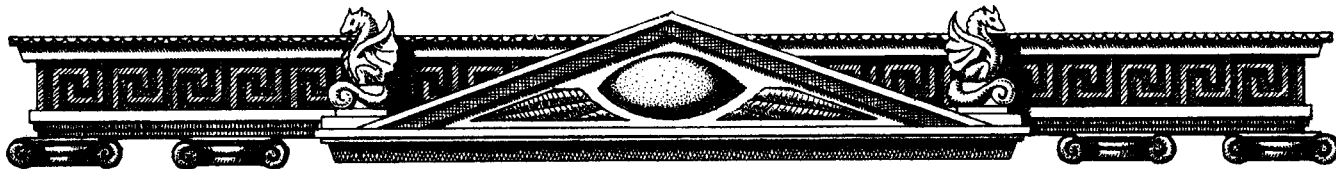
Momentaner Hauptsitz des Peraine-Kultes ist Zorgan, doch wurde der Ort des wichtigsten Tempels in den letzten 100 Jahren, während der Amtszeit der Dienerin Eslamin Phraisop, mehrfach verlegt. *Leatmon* hingegen scheint nicht die Absicht zu hegen, irgendwann einmal einen anderen Tempel als den in Zorgan zum höchsten Haus der Göttin zu erheben.

Artefakte

In Zorgan werden auch die »Heiligen Handschuhe der Peraine« aufbewahrt, mit deren Hilfe unbekannte Gift- und Heilpflanzen identifiziert werden können. Der Honinger Tiegel – seit der Zeit der Friedenskaiser ein weiteres berühmtes Artefakt der Peraine – ist ein Kästchen mit Saatgut, das auf jedem erdenklichen Boden und bei fast jeder Temperatur keimt, heranwächst und wiederum Früchte und somit Samen trägt. Welche Pflanzen die Göttliche Aussaat hervorbringen soll, legt der Peraine-Geweihte in einem Gebet fest. Die Samen, die später aus diesen Pflanzen entspringen, sind von normaler Fruchtbarkeit und Wetteranfälligkeit. Nur der Diener des Lebens kann die Göttliche Aussaat vornehmen. Die letzte überlieferte Aussaat fand im Jahre 54 v.H. auf einem dem Sumpfabgetrozteten Acker bei Selem statt. Diese Felder wurden jedoch beim Einfall der Al'Anfaner im Jahre 15 Hal verwüstet und liegen seitdem brach.

Die Schale der Wundersamen Heilung

Eine der chronologisch ersten Sagen berichtet, daß die gütige Peraine versuchte, ihre Mutter SUMU wiederzubeleben. Dafür erbat sie sich vom ewigen LOS eine Schale mit dem Trank der Unsterblichkeit, die der reuige Pankreator aus sich selbst erschuf. Doch es war zu spät. Peraine beschloß darum, für alle Zeiten das Sterben aller Kreaturen



bis zum Unausweichlichen zu verzögern und so leicht wie möglich zu machen. Es heißt, daß ihre treuesten Diener manchen Todkranken gesunden ließen mit Wasser aus der Schale, das sie von der Göttin erhalten hatten.

Die Schale der Wundersamen Heilung aber verbarg die Göttin auf Dere. Irgendwo – vielleicht nicht einmal in Aventurien – liegt der Tausendgrüne Tempelhain, bewacht von drei Kreaturen Peraines, deren Blick jeden Eindringling erstarren, verwurzeln und zum Baum werden läßt. Das Abbild der Schale aber kann man als Sternbild des Kelches am fernsten Südhimmel erkennen, das in der Sternkunde für Schicksal und Bestimmung steht.

Der Peraine-Hain von Anchopal

Hier schenkte die Göttin selbst – so der überlieferte Glaube – der Stadt einen grünen Schutzwall gegen die stets vordringende Gorische Wüste. Das Wunder geschah in der Nacht von 26. auf den 27. Peraine

des Jahres 223 nach Bosparans Fall, und daher werden bis heute am Morgen des 27. Peraine der Göttin frisches Grün und die ersten Blumen geopfert.

Orden des Therbun

Die *Therbuniten* können eine lange Geschichte vorweisen. Schon im Jahre 27 nach Bosparans Fall gründete Therbun von Malkid die »Gesegnete Heilerschaft der Peraine-Gläubigen«, einen Orden, der sich der Bekämpfung des Elends, das aus Krieg oder Seuchen erwächst, zum Ziel gesetzt hat. Die in grüne Kuten gekleideten Therbuniten finden sich in fast allen Städten, wo sie Spitäler und Siechenhäuser betreiben, und auf den Schlachtfeldern Aventuriens, wo sie sich todesverachtend ins Kampfgetümmel stürzen, um Verwundete zu retten und zu pflegen.

Diesem großen und verdienstvollen Orden gehören auch viele nichtgeweihte Diener an.

Die Perainegeweihte

Die Rolle der Perainegeweihten

Die Peraine-Priester – auch sie neigen dazu, den Priesterstand zum Familienerbe zu machen – spielen eine wichtige Rolle im Leben der gesamten aventurischen Bevölkerung. Auf dem Lande werden sie als Bringer des Erntesegens verehrt, egal, ob sie nun einen Tempel in einem Dorf betreiben oder nur auf der Durchreise sind. Die traditionell geweihte Einsaat ist ein Fest für die ganze Gemeinde, wie auch das Einbringen der Feldfrüchte, das zwar im Monat der Tsa gefeiert, aber häufig von den Peraine-Geweihten zelebriert wird. Allen Peraine-Priestern scheint es gegeben zu sein, unerschrocken den Kampf gegen schwerste Krankheiten, gleich ob von Mensch oder Vieh, aufzunehmen, ohne Furcht vor einer Ansteckung und im festen Vertrauen auf den Beistand ihrer Göttin. Diese Stärke macht vermutlich das Geheimnis ihrer beachtlichen Heilkraft aus (»Ein zaghafter Heiler ist ein Diener der Krankheit«, heißt es in einem alten Brevier); hinzu kommt ihre profunde Kenntnis in der Kunde der Heil- und Giftkräuter.

Somanches Dorf wäre bereit, ein kleines Vermögen zusammenzutragen, um einen Peraine-Priester fest an den Ort zu binden – allerdings folgen die Peraine-Geweihten nicht dem vielerorts verbreiteten Grundsatz, daß alle Dinge käuflich seien ...

In der Stadt stellen die Diener der Göttin oft die einzigen dar, die die Siechen pflegen, auch und besonders, wenn jenen das Geld für einen Medicus fehlt. Die Geweihten gründen und betreuen neue Spitäler – oder der Tempel wird kurzerhand zum Siechenlager umgewidmet. Allgemein sind die Priester der Fruchtbarkeitsgöttin als Menschen der Tat bekannt und berühmt. Sei es, daß sie tatkräftig auf den Feldern mitarbeiten, sei es, daß sie kurzerhand eine Entbindung vornehmen – keine Eigenheit der lebenden Natur ist ihnen unbekannt. Dabei bleibt natürlich kaum Zeit für rituelle Formeln oder hymnische Gesänge – sie sind für die hohen Festtage reserviert. Aber wenn ein Peraine-Geweihter am Ende eines Tages voller Bemühungen um das Leben Zeit für ein kurzes Gebet findet, dann mag das

den Augen der Göttin gefälliger sein als manch pompöser Ritus.

Gebote und Verbote

Heilung & Geburtshilfe, Fürsorge und tätige Hilfe: Peraine-Geweihte müssen allen Kreaturen beistehen.

Tugenden und Ideale

Saat und Ernte: Fast jeder Geweihte legt einen eigenen Kräutergarten an und hilft gerne beim Tagewerk des Ackerbaus mit.

Zitate

»Eine Stadt ohne Perainehaus ist wie ein Mensch ohne Herz.«

»Auch wenn das Korn nur eine Schale füllt, muß man es doch dreschen. Jeder ist es wert, daß man sich seiner annimmt.«

Die Wunder der Perainegeweihten

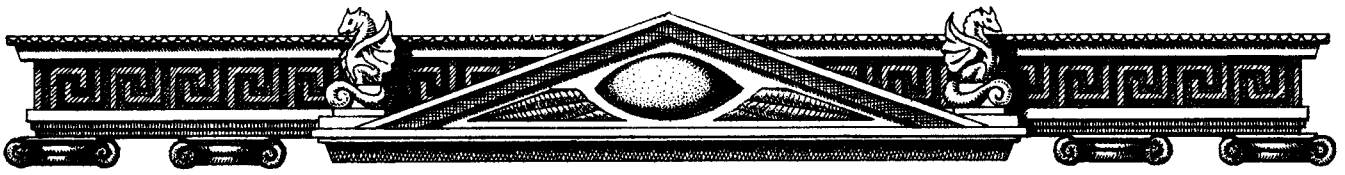
Es versteht sich von selbst, daß die minderen und großen Wunder, auf die eine Perainegeweihte hoffen darf, vor allem auf den Gebieten Heilung und Erntesegen liegen. Zwischen minderen und großen Wundern ist hier schwer zu trennen. Beiden ist gemeinsam, daß sie sich häufig still, fast unbemerkt, vollziehen, und daß es recht lange dauern kann, bis sie vollendet sind. Darum ist es oft nur die Geweihte allein, die bemerkt, daß Peraine ein Wunder gewirkt hat.

Die Perainegeweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

KL: 12+; CH: 13+; FF: 11+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.



INGERIMM, GOTT DES FEUERS UND ERZES UND DES HANDWERKS

Name: Ingerimm

Aspekte: Feuer, Erz, Schmiedekunst, Handwerk, edle und unedle Metalle, Erdbeben, Bergbau, Mechanik, Baukunst, Werkzeug und Geräte, Münzen

Tier / Symbol / Sternbild: Hammer & Amboß

Heilige Pflanze: Tanne

Farben: Rot-Schwarz

Gefolgschaft: Zyklopen

Paradies: Ingerimms Esse

Ursprung: Zwergisch (SUMU)

Einfluß: 365.000 (Handwerker); gebirgige Randgebiete

Heilige Orte: Schlund, Xorlosch, Abilacht (Rhys' Geburtshaus), Vallusa (Feuerturm)

Weitere wichtige Tempel: Angbar, Uhdenberg, Zwerch, Notmark (alt)

Talismane / Artefakte: Ingerimms Stein

Die Heiligen: Rhys der Schnitter (Geschicklichkeit), Ilpetta Ingrasim (Geld)

Feiertage: Tag der Waffenschmiede (21. ING), Tag des Feuers (1. ING), Tag des Aufbruchs (8. ING)

Opfergaben: Artefakte, Werkzeug, Schätze, Bodenschätze u.v.a.

Vom Wesen der Gottheit:

“Das Feuer ist das Element des Lebens. Am Anfang war nur Dunkelheit, feucht, unheimlich und leblos. Und als die Menschen auf die Welt kamen, da froren sie und fürchteten sich in der Dunkelheit. Sie hungerten, und fremdartige Wesen stellten ihnen nach. Doch dann gab ihnen Ingerimm das Feuer, damit sie sich wärmen konnten und ihnen ein Licht leuchtete in der Nacht. Und das Feuer bereitete ihnen Nahrung, und es vertrieb ihre Feinde. Sie formten im Feuer Gerätschaften, um Nahrung zu gewinnen und Häuser zu bauen, und Waffen, um ihre Feinde zu schlagen. Das Feuer ist der Freund des Menschen, wer es mißachtet, den verbrennt es, doch wer es achtet, dem nützt es.”

Ingerimm ist der einzige unter den Zwölfen, dem kein Tier geweiht ist; sein Symbol sind Hammer und Amboß, seine Farben sind Rot und Schwarz, die Farben der Feuers und des Erzes. Während Ingerimm bei den Menschen nur ein vergleichsweise geringes Ansehen genießt, gilt er dem Zwergenvolk als der bedeutendste Gott. Denn Ingerimm ist der Schmiedegott. Im Ingerimmtempel kann der Kämpfer seine Waffe weihen lassen und darauf hoffen, ihre Schärfe und Haltbarkeit zu erhöhen, ebenso wie der Tischler seinen Hobel ins Haus des werkenden Gottes trägt, ihn segnen zu lassen. Ingerimm ist der Schutzpatron der Mechanik und der Rechenkunst: Er brachte Zwergen und Menschen den Hammer und die Sense, das Rad und die Mühle, den Pflug, die Egge und das Joch, Töpferscheibe und Brennofen, Spinnrad und Webstuhl, und das gemünzte Geld. Auch Kohle, Glas und Porzellan, bei denen stets Stein aus Feuer geboren wird, sind seine Gaben.

Ingerimm ist aber auch der Gott des ungebändigten lodernden Feuers, denn es heißt, daß ihm sein ewiges Schmiedefeuer hin und wieder außer Kontrolle gerät. Berühmt ist sein Grimm, wenn er mit seinem Hammer Malmardie Erde erschüttert (laut den Zwergen die Axt Felsspalter-) wie 3072 v.BF. bei dem Zornbeben zwischen

Xorlosch und Amboß. Berühmt ist er vor allem für seine Feindschaft zu seinen Brüdern, einerseits Efferd, ebenso unbeherrscht und aufbrausend wie er, und andererseits dem goldenen Drachen Pyrdakor, dem zum Trotz er die Zwerge als Goldwächter erschuf. Aber auch treu offenbarte er sich am Schlund, wo er den Schlaf seines enthaupteten Gigantenbruders Raschtul bewacht.

In vieler Hinsicht erinnert der Ingerimm zugeschriebene Charakter an den der Zyklopen, die unbeirrbar der Vollendung ihres Handwerks zustreben und weder durch Reichtümer noch durch Freundlichkeit dazu gebracht werden können, gegen ihren Willen ans Werk zu gehen oder die Früchte ihrer Arbeit auszuliefern.

Obwohl er als elfter der Zwölfgötter aufgeführt wird, nennen ihn alle Quellen einen der ältesten Götter. In jedem Fall ist er viel mächtiger, als ihn die Menschen sehen: Mit Feuer und Erz beherrscht er ein Drittel der unbelebten Schöpfung!

Vom Sinn des Lebens:

“Die Welt ist nicht für den Menschen gemacht, aber mit dem Feuer kann der Mensch sich die Welt nach seinem Willen formen. Fleiß und Mut sind notwendig, um die Künste auszuüben, die das Feuer bezwingen und dienstbar machen, doch ohne sie ist das Leben voller Furcht und Mühsal.”

Vom Leben nach dem Tode:

“Das Feuer, das dem Menschen während seines Lebens schützt und wärmt, nimmt ihn auch nach seinem Tode auf. Feuer verbrennt den Leib zu Asche, den Boden zu erneuern, und trägt die Seele gen Himmel, wo sie Freiheit und Glück erwarten.”

Die Kulte des Ingerimm

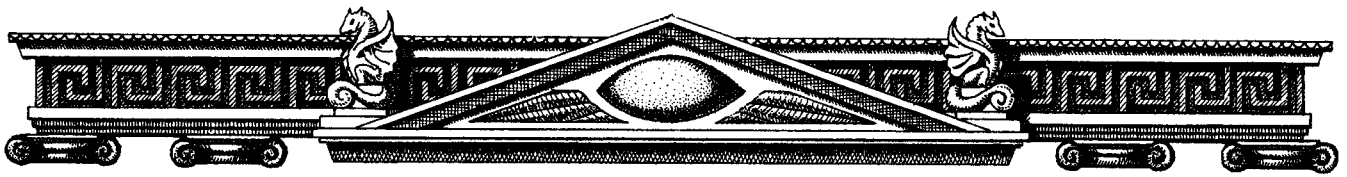
Der Kult des Ingerimm umfaßt eigentlich zwei Religionen. Während die Zwerge ihn als All- und Eingott verehren (siehe dazu DUNKLE STÄDTE, LICHTER WÄLDER), ist sein Ansehen bei den meisten Menschen geringerer Natur. Hier wird er in erster Linie als Gott des Handwerks, insbesondere der Schmiedekunst gesehen. Nur in den unbarmherzigen Gefilden des Hohen Nordens, so in Tjolmar oder Notmark haben sich noch Reste der ursprünglichen Ingra-Verehrung gehalten, und hier ist der Kult auch mit mehr Leben erfüllt – mit dem Leben, das nur das Feuer zu schaffen und zu erhalten vermag.

Kirchenorganisation

Im folgenden wollen wir uns auf die menschlichen Gefolgsleute Ingerimms beschränken, wird doch an anderer Stelle ausführlich über das religiöse Wirken der Zwerge berichtet.

Die Hierarchie

Oberster menschlicher Ingerimmgeweihter Aventuriens ist der in Angbar residierende *Hüter der Flamme*, der Erhabene Hilpertion Asgareol, ein Meisterschmied, der dieses Amt seit dem Jahre der Inthronisation Hals I. inne hat. Traditionell stehen ihm zwei Gehil-



fen aus dem Volk der Hügelszwerg zur Seite, die Schürer der Flamme.

Dem Hüter sind die *Meister der Esse* unterstellt, die Hochgeweihten der verschiedenen Tempel Aventuriens. Diese, wie auch die einfachen Priester befinden sich häufig auf Wanderschaft, sei es, um ein Handwerk zu erlernen oder weiterzuverbreiten, sei es, weil sie die Zeremonien der Gesellen- und der Meisterweihe leiten, die in den verschiedenen Handwerkszünften gepflegt werden.

Geweihten aller Ränge ist der lederne Schurz und die grobe Kleidung des Schmiedes zu eigen. Auch wird man niemals einen Ingerimmgeweihten ohne seine Laterne oder zumindest eine Fackel antreffen, Symbol für das ewige Feuer, das seinen Gott repräsentiert. Einzig an der Schnalle ihres Gurtes, an dem sie ihr Handwerkszeug befestigt haben, vermag man den Weihegrad des göttlichen Schmiedes zu erkennen: einfache Gesellen tragen eine Spange aus Kupfer, die Hüter der Esse eine solche aus Silber, während dem Hüter der Flamme, eine Schnalle aus schierem Gold vorbehalten ist. Selbige Schnalle zeigt in allen Fällen das Bild eines Schmiedes, der mit Hammer und Stahl am Amboß arbeitet. In der Regel wird das Schmuckstück von seinem Träger selbst gefertigt.

Der Hüter der Flamme

Der Hüter der Flamme bekleidet sein hohes Amt bis zu dem Tag, "da die Kraft seine Arme und das Feuer sein Herz verläßt". Am darauffolgenden Tag der Meisterschmiede wird unter den Geweihten ein würdiger Nachfolger erwählt, gleichsam durch die Feuerprobe eines Werkstückes in Ingerimms Esse. In der Regel ist es ein Hüter der Esse, der dem Hüter der Flamme nachfolgt, doch ist es auch einmal einem Gesellen gelungen, die höchste Gunst des Feuergottes für sich zu wecken, im Jahre 227 v. Hal nämlich, als die Gesellin Ilpetta Ingrasim sich dem Urteil ihres Gottes stellte und sein Wohlgefallen errang. Ilpetta gilt den Jüngern des Ingerimm noch heute als Heilige, ihr Meisterstück, eine prachtvoll verzierte Laterne aus Zwergenstein, wird bis auf den heutigen Tag im Tempelraum zu Angbar aufbewahrt, wo eine ewige Flamme in ihr brennt.

Tempel

Die Tempel des Ingerimm sind oft düstere, natürliche oder aus dem Fels gehauene riesige Höhlen. Einziger Schmuck dieser Höhlen ist denn auch das, was Ingerimms Fels an Pracht birgt: Mächtige Tropfsteine, von Goldadern durchzogener oder kristallüberkrusteter Stein, rauh aber dennoch von urwüchsiger Schönheit. Manche Häuser des Ingerimm sind jedoch auch rein von Menschenhand errichtet: gewaltige Bauten, aus großen Steinblöcken zusammengefügt. Allen Kultstätten des Schmiedegottes ist zu eigen, daß sich in ihrem heiligsten Raume die sogenannte *Heilige Esse* befindet, ein ewig lodernendes, heiliges Feuer.

Gottesdienste

Die Gottesdienste zu Ehren Ingerimms sind, gleich der Prozedur des Schmiedens einer Klinge, sehr langwierig. Rhythmisch, im Takt des Schmiedehammers, wiegen sich die Gläubigen hin und her, und skandieren dazu gleichförmige Gesänge, in denen der Klang des Hammers, wie er auf den Amboß fällt, Widerhall findet. Diese Anrufungen zu Ehren Ingerimms sind nicht selten in ihrem

zwerghischen Urwortlaut erhalten, so daß nur die wenigsten unter den Gläubigen den Sinn der Worte verstehen. Wohl aber wird allen das göttliche Gefüge der Welt offenbar, während sie gemeinsam ihrem Gotte huldigen, das Wesen des Feuers, in seiner ursprünglichen Kraft, die den Menschen ein Freund sein kann, aber auch sein ärgster Feind, der seine Werke zerstört.

Einmal im Götterlauf, am *Tag der Meisterschmiede*, dem 21. Ingerimm, finden sich die Geweihten des Kultes zu ihren traditionellen Feierlichkeiten in Angbar zusammen, um Novizen, die *Lehrlinge*, in ihre Gemeinschaft aufzunehmen, oder Gesellen in den Stand eines Meisters der Esse zu erhöhen. Um höhere Weihen zu erlangen, bzw. um überhaupt in den Zirkel der Geweihten Aufnahme zu finden, muß der Schüler mit eigener Hand einen ingerimmgefälligen Gegenstand anfertigen, sei es eine prächtige Waffe, ein kunstvoll verzierter Kelch oder ein besonders gut geratenes Werkzeug.

Am selben Tag ist es auch die Sitte in allen Schmieden des Landes, besondere 'Meisterstücke' zur Vollendung zu bringen und anschließend durch den Gott weihen zu lassen. Außerordentlich leichte und bruchfeste Waffen tragen oft das Datum 'ING21' am oberen Ende der Klinge.

Heilige Artefakte

Zu Angbar findet sich auch das heiligste Artefakt des Schmiedegottes, sein Talisman, der *Stein Ingerimms*.

Dieser etwa 800 Unzen schwere Klumpen aus Mindoriumerz vermag die Wirkung von Erdbeben und Vulkanausbrüchen, gleich welchen Ursprungs, zu mildern. Zwar wird das Beben selbst nicht verhindert, jedoch kommen weder Personen noch Gebäude zu Schaden. Sie stehen, sofern in einem Umkreis von 10 Meilen um das Artefakt, unter Ingerimms Hut. Auch das Zwergenvolk achtet diesen Talisman als heilig, und man sieht oft Angehörige des Kleinen Volkes, die nach Angbar pilgern, um dieses Wunder zu schauen.

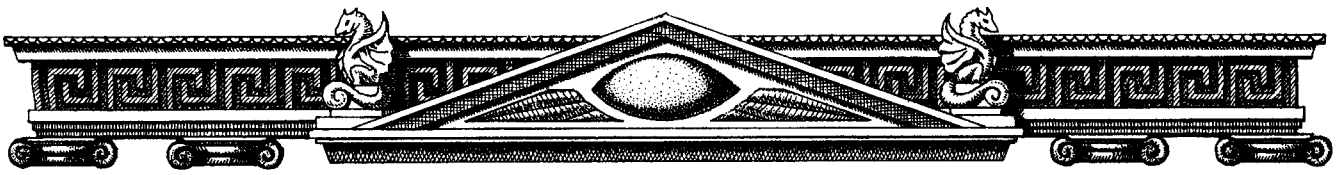
Heilige Orte

Zu den heiligen Orten, an denen sich Ingerimms Schaffen offenbart, zählt selbstverständlich *Xorlosch*, Sitz des höchsten zwerghischen Ingerimmgeweihten, des *Wahrers der Kraft*.

Der *Schlund* ist ein bodenloses Loch am Nordrand des Raschtulswalls, das fortwährend glühende Schlacken und heiße Dämpfe ausstößt, ein weiterer Ort, an dem Ingerimm verehrt wird, sowohl von Menschen als auch von Zwergen.

Heilige

Meisterhandwerker sind es, die von den Angehörigen des Ingerimmkultes als heilige Männer und Frauen verehrt werden. Oft genießen sie nur regionale Verehrung, je nachdem, welche Berühmtheit ihr Schaffenswerk erlangen konnte. Unter allen, dem Ingerimm Wohlgefälligen ist aber einer vornehmlich zu nennen, nämlich *Rhÿs der Schnitter*, ein ehemaliger Landmann, der sich nach dem Untergang des Alten Havens dem Ingerimmglauben zuwandte und der in der Folgezeit einige der größten geschmiedeten Kunstwerke Aventuriens schuf. Rhÿs wird in seinem Geburtsort Abilacht am 19. Ingerimm, dem Tag der Katastrophe von Havens gedacht, selbst Zwerg aus dem Amboßgebirge kommen dann in die Stadt, um diesen Meister der Schmiedekunst zu ehren.



Der Ingerimmgeweihte

Die Rolle des Ingerimmgeweihten

Während zwergische Geweihte vor allem Ingerimms Macht als Herr der Vulkane, als Schöpfer der edlen und der nützlichen Metalle und Erwecker ihres Volkes rühmen, stehen für die menschlichen Geweihten eher seine Fähigkeiten als Meisterschmied und geschickter Handwerker im Vordergrund.

Über das Auftreten der Priester Genauus zu sagen, fällt schwer. Menschliche Geweihte sind häufig ernst und konzentriert wie ein in seine Arbeit vertiefter Handwerker, während die Zwerge die Eigenheiten ihres Volkes mit dem Charakter Ingerimms vereinen: Stur wie ein Fels oder aufbrausend und wutschnaubend wie ein ausbrechender Vulkan.

Die Geweihten sind häufig unterwegs, sei es, um Meisterwerke der Handwerkskunst zu weihen oder zu erwerben, die sie dann ihrem Gott als Opfer darbringen, sei es – häufig bei menschlichen Priestern des Schmiedegottes – um bei einer Gesellenweihe einfacher Schmiede den Segen Ingerimms über die zukünftigen Werke der jeweiligen Zunft zu sprechen.

Bisweilen wird sich ein Geweihter auch gerne einer Heldenschar anschließen, um im Namen seines Herrn die Lande zu bereisen und Ausschau zu halten, nach besonders ingerimmgefälligen Werkstücken, um diese dem Tempel zuzuführen oder auch nach seltenen Materialien, die er für sein persönliches Meisterstück benötigt. Der Ingerimmgeweihte wird seinen Kumpanen sicherlich ein verlässlicher Gefährte sein, wenngleich auch wortkarg und von großer Ernsthaftigkeit. Seine Bedächtigkeit, mit denen er in der Regel seinen alltäglichen Geschäften nachgeht, mag manchen Begleiter in Unruhe versetzen. Gewarnt sei derjenige, der einen Ingerimmgeweihten ungewollt in Rage versetzt: Eine unbedachte Bemerkung kann den lodernden Zorn des Geweihten erwecken. Und diese Flamme wieder zu löschen, fällt niemandem leicht.

Gebote und Verbote

Wahrung des Feuers: Das Feuer ist der Beginn und der Untergrund jeder Zivilisation. Kein Geweihter wird zulassen, daß in seiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird – Brände dürfen allerdings eingedämmt werden. Außerdem führen sie stets offenes Feuer, meist als Laterne, mit sich.

Tugenden und Ideale

Sorgfalt und Kunstfertigkeit: Ein Ingerimm-Diener sollte stets nach der Vollendung seines Gottes streben.

Zitate:

“Finde die Form, die im Eisen verborgen ist – dazu braucht es Gefühl und Geduld, nicht Kraft und Zwang.”

“Hammer sollst du sein, nicht Amboß, meine Tochter!”

Kleidung und Waffen:

Ob Mensch oder Zwerg, die Priester Ingerimms sind ganz in Leder gewandet, Schmiedeschurz und Werkzeuggürtel mit Hammer sind

deutliches Erkennungszeichen. Die Geweihten tragen stets eine Laterne bei sich, verlangt doch ihr Glaube, stets eine Flamme mit sich zu führen und kein Feuer unwidersprochen verlöschen zu lassen, selbst wenn dadurch Schaden an Leib, Leben und Gut der Menschen entstehen kann. Denn das lodernde Feuer ist von Ingerimm gewollt, gleich ob es den Menschen gefällig in der Esse lodert oder in plötzlich aufwallendem Zorne seine Fesseln bricht, bereit, alles zu verzehren, das sich ihm in den Weg stellt.

Besonderheiten:

Wegen seiner gefestigten Persönlichkeit steht dem Ingerimm-Geweihten ein Bonus von 1 auf seine Magieresistenz zu.

Der Ingerimm-Geweihte benutzt nur Einhandwaffen bis 1W+3TP und ist das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt; Lederrüstungen und schwere behindern ihn so, als würde er eine Rüstung mit einem um 1 höheren RS tragen.

Der Ingerimmgeweihte bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

KL: 12+; FF: 12+; KK: 12+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.

Die Wunder

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

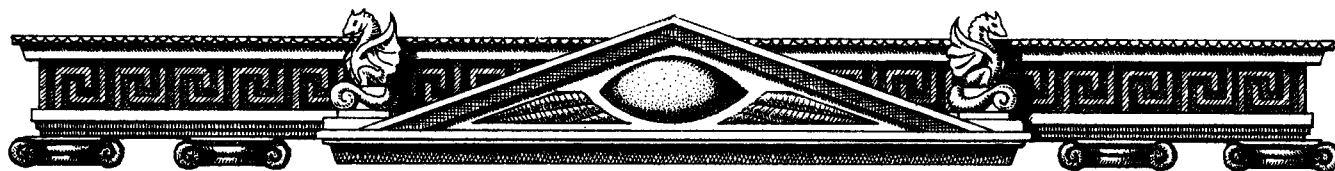
Der Segen des Gottes wird normalerweise für eine überragende handwerkliche Tat erbeten. Auf diese Weise ist so manches wahre “Wunderwerk” der Schmiedekunst entstanden.

Die Großen Wunder

Ingerimms Wirken auf Deres weiter Flur zeigt sich in Erdbeben und Vulkanausbrüchen, einem sich weit auftuenden Erdschlund oder gar in verheerenden Feuersbrünsten. Doch gerade von diesen ‘beeindruckenden’ Wundern macht Ingerimm nur selten Gebrauch, wenn er von Geweihten darum gebeten wird. Es ist nicht seine Sache, stellvertretend für andere in Zorn zu geraten. Ebenso unwillig wirkt der Herr des Feuers Wunder, die sich als segensreich für die Menschen erweisen, obwohl er gelegentlich dazu bereit ist. Darum sollte kein Geweihter versucht sein, seinen Gott über die Maßen zu belästigen, denn in seinem persönlichen Zorn kann Ingerimm so maßlos sein wie andere Götter in ihrer Gnade...

Die Gelöbnisse

Ingerimms Diener verpflichten sich oftmals, ihrem Gott die teuersten Schmuckstücke und die edelsten Schmiedearbeiten darzubringen oder sie geloben, selbst solche Kostbarkeiten anzufertigen, selbst wenn sie dazu noch Jahre der Ausbildung und der Arbeit benötigen.



RAHJA, GÖTTIN DER LIEBE, DES RAUSCHES UND DES WEINES

Name: Rahja (Aussprache güldenländisch: Raia; tulamidisch: Radscha)
Beinamen: Die schöne Göttin
Aspekte: Liebe, Lust, Rausch, Wein, Ekstase, Harmonie, Schönheit, Freude
Tier / Symbol / Sternbild: Stute
Heilige Pflanze: Rosenholzbaum, Wilder Wein
Farben: Rot / Rosa
Gefolgschaft: Levthan, Sulvo (Freude)
Paradies: Rahjas Zelt
Ursprung: Güldenland (Raia) (LOS)
Einfluß: 95.000; v.a. freie Hochkulturen, Viehzüchter
Heilige Orte: Belhanka, Tiefhusen (Ewige Weinstöcke)
Weitere wichtige Tempel: Fasar, Baliho, Gareth
Talismane / Artefakte: Rahjas Kelch
Die Heiligen: Khabla (Schönheit), Ascandear von Baburin (Hingabe)
Feiertage: Fest der Freuden (1.-7. RAH)
Opfergaben: eigene Hingabe, schöne Dinge

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.”

Rahja ist die Göttin des Rausches und der geschlechtlichen Liebe. Das heilige Tier der Rahja ist die edle und feurige Stute, üblicherweise wird die Göttin jedoch auf dem Tier reitend dargestellt. Das Bildnis zeigt sie als schöne, begehrenswerte, junge Frau, sinnlich und verheißungsvoll. Die Farbe der Göttin ist das Rot, Symbol des lodernen Feuers der Leidenschaft, daß allzeit in jedem ihrer Geweihten brennt. Der Gruß der Rahjageweihten sind die innige Umarmung und der verheißungsvolle Kuß, den Mann und Frau, Geweihte und Gläubige gleichermaßen empfangen.

Vom Sinn des Lebens:

“Genieße dein Leben, solange du es hast, denn die Götter sind neidisch mit der Zeit des Menschen. Der Tod kann dir Haus und Heim, Geld und Besitz, Macht und Wissen nehmen. Aber die Freuden, die du genossen hast, kann dir niemand nehmen.”

Vom Leben nach dem Tode:

“Wer sein Leben zu nützen verstand, wird es nicht beklagen, wenn es zu Ende ist; hat er doch, in jedem Augenblick, da Rahja ihn berührt, von der Erfüllung gekostet. Wer aber die wahre himmlische Hingabe kennengelernt hat, für den endet sie niemals. 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 Überdruß.”

LEVTHAN, DER BRÜNSTIGE WIDDER

“Meriban aber, die man aus der Firunlegende kennt, hatte einen Bruder, der in der gleichen Stunde wie sie geboren war und rte 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 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 Satuaría, die aus dem Ei Geborene, war ihm nicht zu Willen und spottete seiner. Da überwältigte Levthan sie heimlich in einer Efferdnacht und band sie mit einer Zaubersessel, die er sich von der Göttin Hesinde erbeten hatte, und bezwang sie auf diese Weise.

Satuaría aber rächte sich an dem kecken Frevler, indem sie ihn in einen großen Widder verwandelte für alle Zeiten. So steht Levthan Tag um Tag auf einer trockenen Wiese, dürres Stroh und scharfe Kräuterwiederkäuend. Einzig in den Efferdnächten 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.

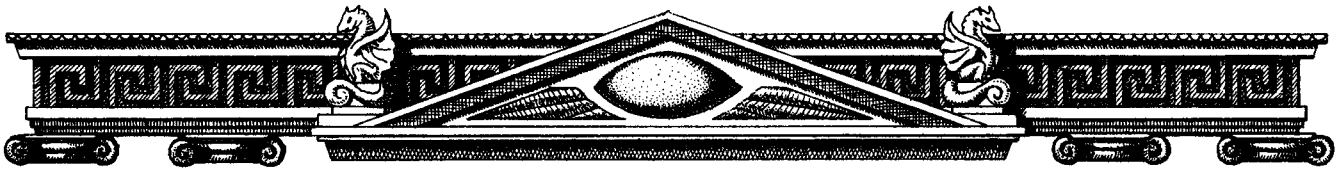
Von Satuaría, der Göttin der Hexen selbst, wird gesagt, daß sie, was sie Levthan angetan, später oft bereute, denn Liebe und Haß durchdringen sie, wenn sie an ihren Bezwinger denkt. Wenn aber die Liebe überwiegt und die Göttin in Levthans Arme treibt, dann begegnet sie dem göttlichen Tiernmenschen und 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 Efferdnächten drehen sich auf manchem versteckten Tanzplatz die Hexen in wildem Reigen, ekstatisch, orgiastisch und in tiefer Trance verfangen. Mit ihnen drehen sich Levschije, Biestinger und sylvanische Kreaturen, huldigen ihrem unheiligen Herrn.”

Der Kult der Rahja

Es liegt in der Natur der Göttin, daß Rahja nur wenige erklärte Anhänger hat und sich Tempel allein in größeren Städten finden, obwohl ihre Festtagen von beinahe der gesamten Bevölkerung begangen werden. Der Glaube an Rahja ist ein heiterer, gelöster und

verspielter Kult, der sich an den Freuden des Lebens orientiert und in dessen Mittelpunkt die anregendste und höchste Erfüllung steht; letzteres ist aber ein Ziel, das nur durch Disziplin und echte Hingabe erreicht von wenigen Gläubigen werden kann.



Die Geliebte der Göttin

“Hier geht es zu wie im Rahjatempel zu Belhanka!” Dieses geflügelte Wort beruht auf dem jährlichen Brauch, daß die Hohen Geweihten der Liebesgöttin zum Fest der Freuden zusammenfinden, um die *Geliebte der Göttin*, die oberste Geweihte des Kultes, zu benennen. Sieben Tage, vom 1. bis zum 7. Rahja, haben die Geweihten Zeit, in hitziger Diskussion und in wilden Orgien den Willen der Göttin zu erkennen und ihre Geliebte zu küren. Doch bislang ist es noch nicht ein einziges Mal geschehen, daß die Göttin nicht beizeiten ihren Jüngern ein Zeichen gesandt hätte ... Derzeitige Favoritin ist Yasinthe von Tuzak vom Baburiner Tempel, achtmalige Geliebte der Göttin, aber auch Llabaduin von Tempel in Gareth wurde schon dreimal auserkoren.

Die Religion der Liebesgöttin kennt allein den Unterschied zwischen einfachen Geweihten und Hochgeweihten, die einem Tempel vorstehen. So verleiht der Titel des Geliebten der Göttin auch keine weiterreichende Macht oder Privilegien, wie man es von jedem andern Kulte der Zwölgötter kennt. Für ein Jahr wird die Geliebte über das Land reisen und einen jeden Tempel der schönen Herrin besuchen, um deren Nähe in die Mauern zu bringen.

Die weltliche Macht der Rahja-Kirche ist verblüffend groß: Im Lieblichen Feld kontrolliert sie beinahe ausschließlich die Herstellung von Parfüm und Rosenöl, ihre Gestüte in Garetien und Weiden sind eine Goldgrube, und in Fasar gehört der Hochgeweihte zu den “Erhabenen”, die sich die Stadt teilen.

Tempel

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.

Die Vorhalle dient nur der stillen Andacht, dem materiellen Opfer und der Fürbitte. Ein Badebecken, in dem warmes, wohlduftendes Wasser sprudelt, bildet die Grenze zur eigentlichen Tempelhalle, die man nur in Reinheit betreten darf. (Die berüchtigten Tempel in Al’Anfa und Fasar darf man nur nackt betreten, was man in Baliho und im Svelltal tunlichst unterlassen sollte.) Wohlriechende Blüten schmücken den Raum, der Duft von Blüten, Kräutern und Essenzen liegt schwer in der Luft. Die Wände sind mit Seide oder Samt in Dunkelrot bespannt, Wandmalereien, Mosaiken und Gobelins mit rahjagefälligen Motiven regen die Sinne an.

Standbilder

Das Herz eines jeden Rahjahauses ist unbestreitbar das Standbild der schönen Göttin. Die drei Hauptdarstellungen sind die Tanzen-

de (Symbol der Freude), die Liegende (Sinnlichkeit) und die Rahja in Ketten (rauschhafte Selbstaufgabe). Allen Bildnissen ist die begnadete, ja erleuchtete Kunstfertigkeit gemein, Schönheit und Anmut, Wärme und Sinnlichkeit so in kalten Stein zu bannen als ob sie von Lebendigkeit durchdrungen wären..

So stark ist der Zauber der Göttin bisweilen, daß z.B. die Mär von der “Liegenden Rahja von Baburin” berichtet, daß einst ein Jüngling, Ascandear mit Namen, in so inniger Liebe zu der Statue der Herrin entbrannt ist, daß ihm fürderhin kein derisch Weib mehr das Feuer in Herz und Lenden entflammen vermochte. Bis zu seinem Tode ließ er nimmermehr von seiner steinernen Geliebten und diente ihr als Hochgeweihter, bis ins hohe Alter jugendlich in Antlitz und Haltung. Dies war der Segen und Dank der schönen Herrin für ihren getreuen Diener.

Die Rituale zu Rahjas Ehren sind von Frohsinn, Freude am Leben und heiterer Sinnlichkeit geprägt. Oft werden die Rahjapriester um ihr vermeintlich leichtes und vergnügtes Dasein beneidet. Doch die Heilige Ekstase ist nur durch strikte Selbstdisziplin erreichbar, und was vielen Besuchern als natürliche Leichtigkeit vorkommt, ist Frucht einer mühsam erworbenen Gelassenheit, die allein es den Geweihten erlaubt, den Geist ihrer Göttin an die Gläubigen weiterzugeben. (Das Treffen in Belhanka ist eine der wenigen Gelegenheiten, bei denen Rahjageweihte sich in rauschhafter Selbstvergessenheit ergehen können.)

Dank dieser inneren Reinheit ist der Kult der Rahja heilig, und keiner wird seinem Gatten einen Vorwurf aus dem Besuch eines Tempels machen, noch hätte es Sinn, einen Handelsherrn oder Fürsten zu erpressen, der in einem Rahja-Tempel gesehen wurde. Zudem steht die Tempelprostitution keineswegs jedem Besucher zu; ein bestimmter religiöser Ernst ist Voraussetzung.

Gläubigen, die der rahjanischen Freuden für würdig gelten, wird nach der Reinigung im Bad der *Tharf* gereicht, der göttliche Rosenwein von den Hängen der Goldfelsen, der den Geist berauscht, aber die Sinne bis aufs Äußerste verfeinert. (Diese Wirkung entfaltet der *Tharf* nur im Zuge einer heiligen Zeremonie im Tempel.) Keiner weiß, wie ihn Rahjas Hauch streifen wird, ob er sich in stundenlangen Umarmungen, in wildem Liebesspiel, in ekstatischem Tanz, im Genuß berausender Essenzen oder in hymnischen Gesängen zu Sulvo, dem Auge des Sternbildes der Stute, äußert – doch wenn er es wirklich will, dann wird er Erfüllung finden.

Heilige Artefakte

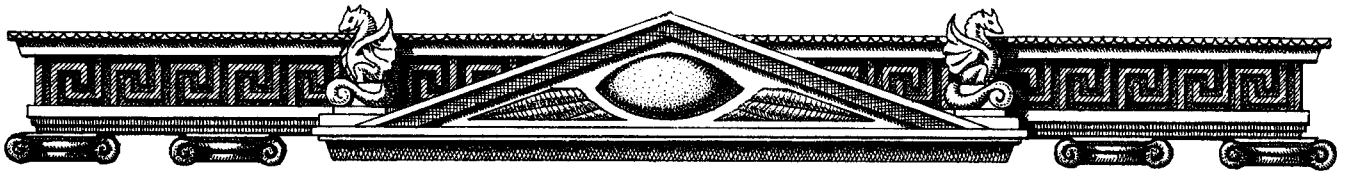
In Belhanka wird der Talisman der schönen Göttin aufbewahrt: *Rahjas Kelch*. Dieser etwa anderthalb Spann hohe Kelch besteht aus purem Gold und ist mit wundervollen Juwelen besetzt. Das Artefakt verwandelt jede Flüssigkeit, die hineingeschüttet wird – sei es Wasser, Gülle, Säure oder Gift – in edelsten *Tharf*.

Die Rahjageweihte

Die Rolle der Rahjageweihten

Es gibt kaum einen Grund, warum eine Priesterin Rahjas die Sicherheit der Städte und ihres Tempels verlassen sollte. In einer jeden Rahjageweihten spiegelt sich die Schönheit ihrer Göttin wieder, und so ist sie ausnahmslos von besonderer Attraktivität und

Lieblichkeit, wenn nicht gar von makelloser Schönheit. Nicht jeder kann das Wesen der Göttin und die heilige Ernsthaftigkeit ihrer Geweihten verstehen, so treten Teile der streng traviagläubigen Landbevölkerung oder auch Anhänger des Praios, der Rondra und des Firun der scheinbar leichtlebigen und leichtfertigen Geweihten



mit etlichen Vorurteilen gegenüber. Doch strafen ihr freundliches und offenes Auftreten und vor allem ihre innige Gläubigkeit diesen falschen Eindruck schnell Lügen.

Die Rahjageweihte besticht durch ihr beherrschtes und allzeit freundliches Wesen. Diese Ernsthaftigkeit und Bewußtheit in allen ihren Taten dient dazu, die geheiligte Ekstase um so intensiver zu empfinden.

Gebote und Verbote

Beherrschung und Ekstase: Die Geweihte hat gelobt, ihre Hingabe ausschließlich der Göttin zu weihen. Ihre Begeisterung hat keinen Dingen oder Ereignissen zu gelten, sondern nur der göttlichen Ekstase.

Tugenden und Ideale

Verführung: Es gilt ihr als erstrebenswert, die Feinsinnigen zur Ekstase zu verführen und die Verrohten zumindest zu sanftem Empfinden.

Zitate:

“Der Mensch lebt nicht vom Brot allein!”

“Die Arbeit ist das gute Wasser, die Liebe aber süßer Wein.”

“Wer niemals lacht, wird bald nur weinen.”

Kleidung und Waffen:

Rahja-Geweihte sind meist in durchscheinende Roben in leuchtendem Rot gekleidet. Waffen sind ihnen eigentlich zuwider, doch sind im waffenlosen Kampf nicht ungeschickt.

Besonderheiten:

Wegen ihrer gefestigten Persönlichkeit steht der Rahja-Geweihten ein Bonus von 1 auf ihre Magieresistenz zu.

Die Wunder der Rahjageweihten

Die Stoßgebete oder minderen Wunder

Die zwei wahrscheinlich häufigsten Rahjawunder, ‘Rahjas Schönheit’ und ‘Rahjas Liebesfreuden’, erlauben es einer Geweihten, die Herzen der Menschen zu gewinnen und sich makellose Schönheit zu verleihen (Charismasteigerung) bzw. ihnen unvergeßlichste Wollust zu bereiten (Betören).

Häufig dienen Rahjas Gaben an ihre Geweihten der Darstellung der Harmonie und Schönheit, sei es eine vollkommene Tanz- oder Gesangsdarbietung (Tanzen oder Singen), sei es ‘Wundersame Einfühlung’ (Menschenkenntnis oder Heilkunde, Seele). Die Erfindung des Bosparanjers durch die Geliebte der Göttin Rahjalina Stellona (ca. 180 v.H.) zeigt, daß Rahja auch andere Formen begrüßt.

Die Großen Wunder

Auch die Großen Wunder der Rahja, die sie ihren Geweihten gewährt, künden von ihrem sanften und doch mächtigen Wesen. Aus dem 7. Nostrisch-Andergastianischen Krieg ist die Anekdote der ‘Joborner Verbrüderung’ überliefert, als die Rahjageweihte Dorlen aus dem bedrängten Joborn die Göttin bat, “die Heere mögen doch

ihren kriegesischen Unfug sein lassen”. Rahja gewährte ihr diesen Wunsch, und so endete der Krieg in einem ausgelassenen Gelage (das die Zählung der Kriege beider Länder bis heute verwirrt). Mehrfach beschrieben wird ‘Rahjas Wundersame Begeisterung’, die mehrere Personen in eine Trance versetzt und ihnen erlaubt, Tätigkeiten in einem lustvollen Rausch auszuüben, sei es ein Gelage, das zur legendären Orgie ausartet, sei es, daß ein Künstler eine begnadete Tat vollbringt.

Die Gelöbnisse

Wollen die Priester der Rahja ein Wunder erleben, so geloben sie zum Danke oft, ein rauschendes Fest abzuhalten oder eine bekannte Persönlichkeit zu verführen, um so Rahjas segensreiches Wirken dem Volke kundzutun.

Die Rahjageweihte bei Spielbeginn

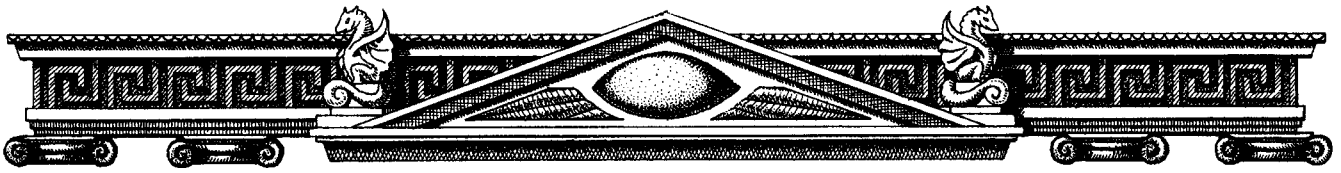
Voraussetzungen:

IN: 11+; CH: 13+; GE: 12+

Alle anderen Merkmale finden Sie in der allgemeinen Übersicht auf Seite 86.



Huldula, Geliebte der Göttin im Jahre 5 Reto, dargestellt als die Göttin Rahja mit der Stute, Feder auf Pergament von M. Sommerwind



Teil III: Von Alveran und Dere

Die Götter in Aventurien

Wir haben zwar gesagt, daß für die meisten Aventurier die Existenz der Götter eine Gewißheit ist, aber das bedeutet nicht, daß sie eine genaue Vorstellung von ihnen hätten, ihr Wesen verständen oder ihr Verhalten vorhersagen könnten. Dazu ist auch kein Hochgeweihter in der Lage. Das Leben der Götter und der sterblichen Aventurier, wozu auch die Spieler-Helden gehören, spielt sich auf zwei unterschiedlichen Ebenen ab, und der niederen Ebene ist der Blick auf die höhere verwehrt.

Die verbotene Magierphilosophie basiert unter anderem auf der ketzerischen These, die Existenz der Götter beruhe auf der Verehrung der Gläubigen. Dazu gehört auch die Theurgie, das Herbeirufen oder gar Beschwören von Heiligen, Alveraniaren, Halbgöttern und Göttern – ein Aberglaube, der vor allem während Dunklen Zeiten grassierte, als sich unter den Kleingläubigen und Verwirrten jede Unterscheidung zwischen Göttern und Dämonen auflöste.

Es erscheint unmöglich, daß eine fiktive Gottheit durch reine Verehrung, wie stark auch immer, entsteht. Hingegen ist sehr plausibel, daß einige Niedere Gottheiten und Halbgötter ihre Existenz als Sterbliche begonnen haben.

Jedenfalls kann man nicht aus der Verehrung eines Gottes auf seine Macht schließen. Vielleicht sind es gerade die Mächtigsten, die sich darauf beschränken, aventurisches Treiben nur zu beobachten, oder es gar völlig ignorieren.

Andererseits sind die Götter nicht völlig unabhängig von irdischen Ereignissen. Die Urtulamiden pflegten die Stadtgötter der besiegten Völker in Ketten zu legen und in ihre eigenen Tempel zu schaffen. Wer weiß, ob es die unterbrochene Verehrung, tatsächlich die Fesselung des Gottes selbst, oder nur Zufall war; keiner dieser niederen Götter hat sich je mehr offenbart.

In manchem Streit zwischen zwei Göttern, in manchem Krieg zwischen Göttern und Dämonen erwiesen sich Menschen als das Zünglein an der Waage. Die Tat eines Einzelnen, ob heldenhafte Bergung eines Artefaktes oder frevelhafte Beschwörung unheiliger Mächte, kann den einen Unsterblichen straucheln lassen und dem anderen den Sieg bringen.

Eingreifen

Mit diesem Buch stellen wir Ihnen eine Fülle überirdischer Wesen vor, von denen Sie sicherlich viele Ihrer Spielrunde präsentieren wollen.

Unser Ratschlag: Lassen Sie nur in etwa jedem fünften Abenteuer ein unsterbliches Wesen, welcher Art auch immer, auftreten. Natürlich können Sie, wenn Sie betont mythologische Geschichten bevorzugen, Ihre Spieler in etwa jedem zweiten Abenteuer mit göttlichen Artefakten, Hochgeweihten, heiligen Orten und himmlischen Zeichen konfrontieren. Und falls sich in Ihrer Runde Geweihte befinden, dann können Sie natürlich zuweilen mit einem Wunder rechnen.

Der Hauptgrund für das Eingreifen der Götter in irdische Ereignis-

se, wie die Erscheinungen bei der Zweiten Dämonenschlacht und beim Untergang Bosparans, ergibt sich aus der Verteidigung der Schöpfung gegen die Erzdämonen, einer Situation wie in einer belagerten Festung. Das schließt jedoch nicht aus, daß in einer Kampfpause – und für die Götter sind zweitausend Jahre nur eine solche Pause – Meinungsverschiedenheiten und Streitigkeiten entstehen um die richtige Vorgehensweise, die Wahl der Mittel, um Zuständigkeiten, Einflüßbereiche, aber auch aus privaten Eitelkeiten und Antipathien.

Denn die Götter sind zwar nicht direkt abhängig von der Verehrung durch Sterbliche, doch sind sie auch nicht frei von "menschlichen" Schwächen. Man kann ihnen zuweilen schmeicheln, sie manchmal neugierig machen, sie sicherlich verärgern. Auch sind viele Götter bemüht, ihre Ehre zu wahren: Auch wenn ihnen ihr Einfluß auf Dere unbedeutend sein mag, dessen Einfluß auf die anderen Götter schätzen sie sehr.

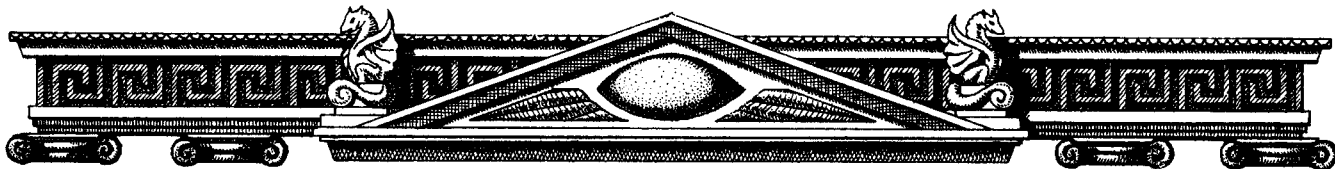
Als Beispiel mag der Zwist zwischen Praios und Rondra dienen, der während der gesamten, ach so kurzen Geschichte der aventurischen Menschheit immer wieder aufflammt. Hier Brajan, der güldenländische Eroberergott, pompös, herrisch, unnachgiebig wie die Sommersonne – da Rondra, die aventurische Kriegsgöttin, anspruchsvoll, herrlich, temperamentvoll wie ein Gewitter.

Allerdings hat es ein Gott nicht eilig: Ein guter Richtwert, um Reaktionen der Götter zu bestimmen, ist, daß für einen Gott hundert Jahre wie ein Tag sind: 2 Millionen Jahre von der Schöpfung über die Gegenwart bis zum Ende der Welt entsprechen dann einem langen Menschenleben. Ein echtes Menschenleben ist dagegen für einen Gott wie für uns das der sprichwörtlichen Eintagsfliege.

Wenn Praios "eines Morgens" merkt, daß in seinem Lieblingsreich etliche Kaiser gleichzeitig herrschen, und wenn ihm das gläubige Flehen des Boten des Lichtes "seit Stunden" in den Ohren summt, dann wird er – vielbeschäftigt wie er ist – erst "zu Mittag" ein bestätigendes Zeichen senden, indem er dem Enkel des erfolgreichsten Thronräubers die Eroberung Maraskans gestattet (jajawohl, Kaiser Reto). Viel mehr wird ihn irritieren, was der gehörnte Brazoragh schon "seit zwei Tagen" im Orkland vorbereitet, und so wird er dann seinen Bruder Efferd bitten, über dessen Lieblingsvolk das Orkland erkunden zu lassen (siehe die Orkland-Trilogie).

Auftreten

Noch seltener als das Eingreifen eines Gottes ist sein leibhaftiges Auftreten in der Dritten Sphäre. Der Pakt der Götter, das Mysterium von Kha, beschränkt solche Offenbarungen. Zudem kommen Widerwillen und Verletzbarkeit: Denken Sie als Vergleich an einen Menschen, der, ob er die Silberfischchen und Ameisen am Boden interessiert betrachtet oder geflüßentlich übersieht, sich in jedem Fall kaum vorstellen könnte, auch nur wenige Augenblicke als derart niedrige Kreatur zu existieren. Was für ein unbedeutender, ja ekelhafter Körper! Was für ein begrenzter Horizont! Wie verwundbar muß man da sein, und welche widernatürlichen Wahrnehmungen und Gelüste mögen einen überkommen?



Auch auf der rollenspielerischen Ebene spricht alles für die Seltenheit göttlicher Auftritte: Der Meister strapaziert und überreizt bei solchen Szenen die Vorstellungskraft seiner Spieler, ja, auch sein eigenes Rollenspiel. Ein Fehler, den Sie vermeiden können, wenn Sie statt der leibhaftigen Götter lieber einen Alveranier oder eine Heilige vor die Helden treten lassen. Gehen Sie also als Meister nicht zu verschwenderisch mit göttlichen Auftritten um.

Rollenspiel

Wenn aber dennoch ein Gott herabsteigt, wenn ein Spieler-Held gar einem Gott begegnet, sollte das für ihn (den Helden) ein unfassbares Erlebnis sein. Wenn Ihre Spieler das Gefühl haben, ihre Helden könnten der Rondra-Erscheinung vor ihren Augen nach eigenem Gutdünken Fragen stellen und Widerworte geben, dann haben Sie als Spielleiter die Göttin offenbar geradezu lächerlich menschlich dargestellt. Haben Sie keine Hemmungen, die Gottheit mangeln-

den Respekt mit flammendem Blick und der Verwandlung in einen Baum oder eine Statue zu ahnden – zumindest solange, bis der Gott wieder entschwindet.

Spielen Sie den Gott mit der Distanz eines Wesens, das ein halbes Dutzend Menschheiten aufblühen und untergehen gesehen hat. Überlegen Sie, wie ein Mensch auf Ameisen und Silberfischchen herabblickt, wie er ihre Nöte und Bemühungen beachten, verachten oder einfach mißachten mag. Nicht viel anders ergeht es den Göttern, wenn sie die Sterblichen betrachten. Noch mehr Überwindung kostet es sie, sich in die Hüllen der Sterblichen zu zwängen, die so widerwärtig begrenzt sind, sich ihren scheinbar sinnlosen Tätigkeiten und Trieben auszuliefern, sich ihren beängstigend beschränkten Wahrnehmungen zu stellen. Und gleichzeitig hat mancher Gott seine Zuneigung zu den Sterblichen entdeckt, erkennt durchaus Gemeinsamkeiten und liebt den kleinen göttlichen Funken der Seele in ihnen.

Alveran – Die Fünfte Sphäre

Die Fünfte Sphäre ist das Reich des Lichtes, wo inmitten der zwölfgöttlichen Paradiise Alveran, die Burg der Götter liegt. Der Begriff selbst stammt aus der alt-tulamidischen Mythologie (Al'Veran = Inbegriff des Seienden, Gesamtheit) und beschrieb ursprünglich die Hoffnung auf ein harmonisches Jenseits. Irdisches Symbol ist die heilige Blume Alveranie, die erste Schöpfung Tsas, deren Knospe zunächst Firunsweiß, Phexgrau und Perainengrün wird, dann in den Rot- und Gelbtönen des Sommers aufblüht und schließlich boronschwarz vergeht – um, unsterblich, wieder zu knospen.

Statt einer definitiven Beschreibung Alverans, die jeden überirdischen Reiz verblasen ließe, möchten wir nochmals aus "Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten" zitieren:

"Durch die Himmelsmauer traten Aves und Dana in die Fünfte Sphäre, und vor ihnen und über ihnen lag Alveran in seiner ewigen Pracht. Gleißend führte die Straße der Götter hinan bis zum Tor Melliador. Zwölf Wege sprossen daraus wie die Speichen eines Rades, und jeder Weg führte zu einem der zwölfgöttlichen Paradiise, wo die Götter mit ihren Erwählten residieren, wenn sie ungestört sein wollen. Jenseits des Tores Melliador erhoben sich die sechs Mauern, ein jedes mit seinem Wächter. Hoch oben konnte man die sechste Mauer gleißend sehen, die aus schierem Göttergold ist. Jenseits der ersten Mauer aus siebenfarbigem Feuer aber lag der Hohe Drache Famerlor, umgeben von tausend Recken."

Die Wächter Alverans sind die sechs Hohen Drachen, die wahren Sieger der Gigantenschlacht. Wo ihre Brüder, die Alten Drachen, die innere Harmonie der Sphären hüten, da bewahren sie die Schöpfung vor den Erzdämonen selbst und ihren dämonischen Schergen. Es heißt, daß man sie selbst von Aventurien aus als das riesige Sternbild des Drachen erkennen kann. Als Verkörperung der Ordnung und bei großer Überraschung ruft man sie an: "Bei den Drachen von Alveran!"

Manche von ihnen gelten als Gefolgschaft bestimmter Götter, in Wirklichkeit aber sind sie ebenbürtige Bundesbrüder, mit denen die Götter einen Teil ihrer von Los gewonnenen Macht teilen (weswe-

gen die Aspekte der Hohen Drachen auch nicht Sumu entspringen). Die sechs Drachen sind Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichtes, und Branibor mit den eisernen Flügeln, der Hüter der Gerechtigkeit, weiters der ziegenköpfige Yalsicor, Drache der Freundschaft und Hoffnung, und Naclador, auch Varsinor genannt, der Hüter des Tempels der Wahrheit, und schließlich Menacor, der sechsflügelige Wächter des Limbus, und der löwenhäuptige Famerlor, der Beschützer Alverans.

Halbgötter

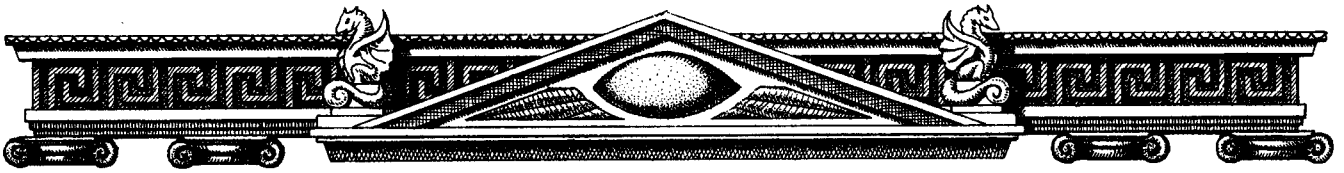
Die ersten Halbgötter entstanden nach den Gigantenkriegen aus der Verbindung von Göttern und Giganten. Viel später, als die kulturschaffenden Rassen erschienen, erwählten sich die Unsterblichen auch Menschen (und Angehörige anderer Rassen) und zeugten mit ihnen Kinder.

Halbgötter sind – vereinfacht gesagt – Abkömmlinge der Götter. Es wurde immer wieder versucht, ist aber wenig sinnvoll, Halbgötter nach ihrer Abkunft zu beurteilen: Kinder aus der Verbindung von Göttern und Giganten wie Swafnir oder Kor, aus der einer Gottheit mit einem Sterblichen wie Xeledon oder Marbo, der aus Praios alleine geborene Ucuri, und die zahllosen Kinder der Halbgötter untereinander – sie alle sind Halbgötter.

Die meisten mächtigeren Halbgötter sind als Himmelserscheinungen wahrzunehmen wie die acht Planeten, Sternbilder oder einzelne Sterne, oder das Nordlicht (siehe dazu ENZYKLOPADIA AVENTURICA, Seite 59ff).

Abkömmlinge zweier Götter haben meist unabhängige Domänen (Swafnirs Thorwaler, Simias Hochelfen), während die anderen Halbgötter üblicherweise zur Gefolgschaft der elterlichen Gottheit gezählt werden können.

Halbgötter gelten zwar als unsterblich, aber sie sind deutlich weniger unzerstörbar als die Götter. Es heißt, daß das Leben jedes Halbgottes mit einem Artefakt verbunden ist, sei es, daß er es geschaffen hat, sei es, daß es ihm von seinem göttlichen Zeuger mitgegeben wurde – in jedem Fall soll von der Existenz dieses Artefaktes die eigene abhän-



gen. In fast allen Heldensagen erscheint das Element, daß das Erringen des Artefaktes die Vergöttlichung des Helden, seine Vernichtung jedoch den Tod des Recken zufolge hat.

Horas

Horas ist der Reichsgott des Alten Reiches, wo man neuerdings den Horastag statt des Praiostages feiert und Horathi statt Garethi spricht. Denn Amene-Horas stützt ihren Herrschaftsanspruch auf die Abstammung von Horas, der wiederum ein Sohn Ucuris sein soll. Anderen Quellen zufolge soll Praios Horas mit einer Güldenländerin gezeugt haben. Die Horas-Apokryphen (1880 v.H.) berichten, daß Horas vom 7.PRA 2845 bis 1943 v.H. als "Göttlicher Kaiser aller Kreaturen und Menschen" herrschte; das Jahr 2485 Horas entspricht 0 Hal oder 993 n.BF.

Horas wird der hellste der acht Planeten zugeordnet, aber da das altgüldenländische Quellen und Güldenländer nicht erwähnen, wurde Horas wohl auf einen Wandelstern versetzt, der schon vorher da war – vielleicht den der ersten Güldenländerin Gylda?

Horas' Tier ist der Adler, seine Tempel stehen in Vinsalt und Horasia bei Bethana. Der Kult – seit Kaiser Raul verboten – ist heute staatstragend, bekanntester Horas-Geweihter ist Prinz Timor von Vinsalt, Fürst von Neetha.

Ucuri, Bote des Sieges

In der Kosmogonie Aventuriens ist Ucuri der erste Halbgott, denn Praios erschuf ihn als Bote des Sieges, um mit den Giganten Frieden zu schließen. Er wird häufig etwa ellengroß in der rechten Hand Praios' stehend dargestellt. Ucuris heiliges Tier ist der Falke. Seine Tempel stehen in Gareth und Neu-Gareth.

Der Schwarze Kor

Der Haupttempel des Söldnergottes steht in Fasar und hat seinen Einfluß nach Khunchom und Al'Anfa ausgedehnt, sogar nach Kuslik und Port Stoorrebrandt. Überall dort färben sich die Altäre rot vom Blut der Opfertiere. Kors Tier ist (etwa seit dem Khomkrieg) der schwarze Panther. Der Heilige Ghorio von Khunchom, der Stifter des Khunchomer Kodex, wird bei dem angerufen, was jeder Söldner mehr fürchtet als den Tod: ausstehende Soldzahlungen!

Kor, der lachend über Schlachtfelder voller Gefallenen stampft und immerhin Sohn einer Göttin und eines Drachen ist, hat unverkennbare Ähnlichkeit zu Kr'Thon'Chh dem Zermalmer, dem Hauptgott der untergegangenen Leviatanim.

Marbo, Boronstochter

Die einzige Tochter Borons geleitet nicht nur die Seelen nach Alveran, sondern ist als Traumwächterin und Meisterin *Bishdariels* auch dafür zuständig, die Seelen der Toten zu einem kurzen Besuch in die Träume der Lebenden zu geleiten, um diese zu beruhigen oder zu ermahnen. Ihr Tempel steht in Fasar, ein neuer Schrein in Arivor. Die Tulamiden nennen selbstmörderische Risiken "Anbändeln mit Marbo".

Nandus, die Weisheit der Hesinde

Nandus wird nicht nur im Gefolge Hesindes verehrt. Sein Tempel steht in Vinsalt, seine Kirche, die Bruderschaft des Nandus, hat sich

der Volksbildung verschrieben. Die Universität Al'Anfa verehrt ihn als Schutzpatron.

Aves, Hüter des Horizontes

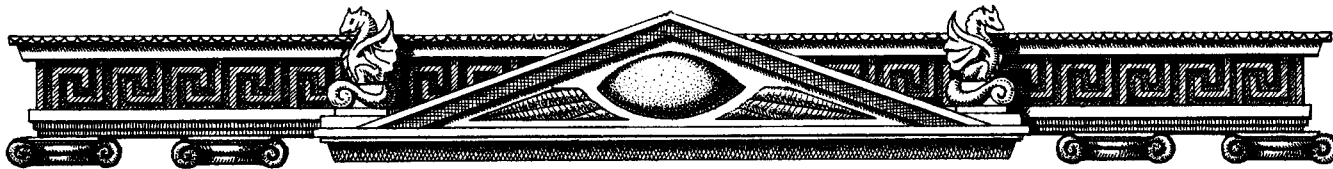
Der freie Sohn Rahjas und Phexens ist der Schirmherr der Abenteurer, Glücksritter und Entdecker. Sein Tier ist der Paradiesvogel. Sein Lied wie Vogelsang lockt die Abenteurer in die Ferne und die Seefahrer aufs Meer. Er gilt als Erfinder von Schiff und Segel sowie von Sattel und Zaumzeug. Nicht nur soll er der Stammvater aller Aventurier sein, sondern bis in unsere Zeiten immer wieder Heldensöhne und -töchter mit Sterblichen gezeugt haben.

Aves' Tempel stehen in Gareth, Fasar, im Rahjatempel in Khunchom und in Teremon (merkwürdigerweise trägt auch das Bordell des Stadtrates von Festum seinen Namen), seine Geweihten sind an ihren leuchtend bunten Gewändern und den Vogelpfeifchen zu erkennen.

Levthan, der brünstige Widder

Der unheimliche Rahjasohn, dessen Tempel in Fasar steht, steht in der Sechsten Sphäre so fern, daß das Licht seines Planeten düster ist. Zudem ist er gehörnt (!), sein Gefolge sind unheimlichen Waldwesen. Möglicherweise ist er eine Art Feengottheit – und die Feen sind unserer Welt ja ebenso fern wie die Dämonen.





Simia der Erneuerer

Simia verbindet das schöpferische Aufbegehren seiner Mutter Tsa mit der urtümlichen Macht seines Vaters Ingerimm. Wem Simia beisteht, der kann Taten von unglaublicher, erneuernder Kraft vollbringen. Laut den Hoch- und Auelfen war Simia-der-aus-dem-Licht-trat der erste Hochkönig (siehe GEHEIMNISSE DER EL-FEN, Seite 13.) Simia gilt als Erfinder von Töpferscheibe und Keramik, sein Tempel steht in Gareth.

Ifirn, die Mittlerin

Der Firunstochter sind Schwan und Schneeglöckchen geweiht sowie das Nordlicht, dessen regenbogenfarbenen Bänder und Flammen die Gläubigen auf dem Weg in Firuns Jagdgründe führen und wärmen. Sie brachte den Menschen Pfeil und Bogen. Ihr Tempel steht in Eestiva, ihre wichtigsten Geweihten sind ihre Tochter Iloinen Schwanentochter in Festum und Ifiriane Raskirsdottir, die in Olport den Ewigen Eiskristall bewahrt.

Swafnir, der Gottwal

Swafnir ist der Volksgott der Thorwaler, aus Efferds Zornflut und Rondras Begeisterung geboren, der sie nach Aventurien führte. Sein heiliges Tier ist der Wal, insbesondere der weiße Pottwal (ausführlichste Informationen siehe THORWAL, Seite 27.)

Mokoscha – Göttin der Hirten, Herden und Bienen

Die Volksgöttin der Norbarden, oft als Tochter der Peraine bezeichnet, ist die Schirmherrin der Reisenden, Händler und Boten. Ihr heiliges Tier ist die Biene, ihr Lieblingsopfer Honig. Der einzige Tempel, geleitet von Immenmutter Bite Barverdis, steht in der Festumer Neustadt (siehe DAS BORNLAND, Seite 22), Mokoscha wird aber auch in Weiden und Tobrien verehrt.

Allegorien

Allegorien sind Personifikationen elementarer und kosmischer Mächte. Ihre Existenz außerhalb aventurischer Dichtung und Märchen ist umstritten. Manche davon sind eigenständige Elementarwesen, z.B. die zwölf Winde (zuweilen auch: Die Sieben Magischen Winde), namentlich Beleman, Siral, Nuianna, Kauca und Gebelaus, sowie der Flußvater, die Personifikation des Großen Flußes, und seine Brüder. Manche sind eindeutig Dämonen, z.B. der Nachtmahr, der Neid oder die Rache. Manche schließlich sind schlichtweg nicht anders einzustufen denn als Allegorien, wie z.B. Urischar, der Alveraniar der Ordnung.

Wieder andere sind ziemlich sicher reine Erfindung, z.B. der Herbst, der die Blätter mit dem Regenbogen der Tsa einfärben soll, oder die Tugend, die den Märchen zufolge manchem Helden gegenübertritt. Aber auch echte Unsterbliche können zuweilen als Allegorien auftreten, wie Firun als der Winter oder Famerlor als der personifizierte Kampfesruhm.

Alveraniare, Heilige und Helden

Zwischen den Sterblichen, für die die Pläne und Gesetze Alverans naturgemäß unüberblickbar und daher kaum verständlich sind, und

den Göttern stehen zahlreichen Wesenheiten, die als Mittler und Boten dienen.

Die Erfahrung hat gezeigt, daß es den meisten Rollenspielern leichter fällt (entsprechend unserem eigenen Kulturraum), "Engeln" und Heiligen gegenüber Respekt zu zeigen als leibhaftigen Göttern. Gleichzeitig werden die Götter als noch entrückter und beeindruckender erlebt.

In Aventurien werden diese Boten und Diener der Götter Alveraniare genannt (von Magiern auch Alveraniden, was die Herkunft aus der Fünften Sphären betont).

Vor allem von Praios und Rondra wird gesagt, daß tote Helden, die in ihren Hallen die Unsterblichkeit gefunden haben, zuweilen als Sendboten zurückkehren. Manches rettende Wunder hat die Gestalt eines Alveraniars, der in lichtglänzender Rüstung und mit lodrender Klinge einem Gläubigen oder Geweihten beistand. Das Wiedererscheinen eines Heiligen ist häufig mit einer Sternschnuppe als Himmelszeichen verbunden.

In Aventurien gibt es keine Heiligsprechung; wundersame Umstände und Ereignisse im Leben eines Verstorbenen, ja zuweilen eines Lebenden genügen, damit man ihn als Heiligen bezeichnen kann.

Die Alten Drachen – Die Dritte Sphäre

Die einzigen gottähnlichen Wesenheiten, die ständig in unserer Welt präsent sind, sind die fünf Alten Drachen. Sie sind die Hüter der Waage des Gleichgewichtes, jedoch ist jeder einzigartig darin, ob er die sinkende Waagschale auffängt oder anhebt, die ansteigende Waagschale festhält oder niederdrückt, oder den Waagbalken selbst von einer Bewegung abhält.

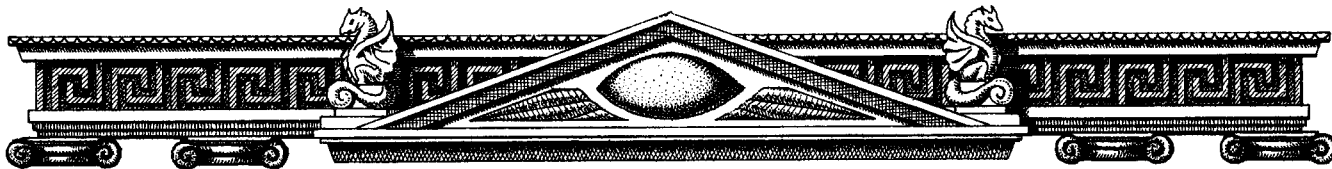
Fuldigor der Beender, den Niobara im Ehernen Schwert aufsuchte, gilt als Inbegriff (historischer) Allwissenheit und greift nur ein, wenn etwas oder jemand Mächtiges über seine natürliche Zeit hinaus besteht. Umbracor der Zerstörer dagegen zerstört Ungleichgewicht bereits im Keim. Teclador der Vorausschauende hat die Gabe der (fast akkuraten) Prophezeiung; er greift ausgleichend ein, ehe eine Gefahr überhaupt entsteht. Aldinor der Retter verhindert Verluste von Gleichgewicht, ehe sie sich zu stark auswirken. Nosulgor der Spender schließlich hat die Gabe des alldurchdringenden Auges, um verlorenes Potential wiederzufinden; er stärkt die unterliegenden Kräfte erst kurz vor ihrer völligen Vernichtung. (Weitere Daten siehe "Die Kreaturen des Schwarzen Auges", Seite 90.)

Pyrdakor (hochelfisch: Pyr Drakon; zwergisch: Pyrdak), dereinst vielleicht der mächtigste der sechs Alten Drachen, war Hüter des Gleichgewichtes der Elemente, einer Wächterfunktion, die seit seinem Sturz vor etwa 3000 Jahren verwaist ist.

Die Alten Drachen sind nicht zu verwechseln mit den sechs Elementaren Drachen, die Inkarnationen oder zumindest Manifestationen der Macht der Elementarherren in unserer Sphäre sind.

Der Drachenorden

In den Dunklen Zeiten wurde in Almada eine Ordensgemeinschaft bekannt, die sich der Verehrung der Hohen und Alten Drachen



verschrieben hatte. Das letzte Mal wurden der Drachenorden von Pher Drodont beschrieben, die ersten Dokumente in der Bibliothek Selem sind Jahrtausende alt. Damals waren die Mitglieder natürlich Echsenwesen; sie ihrerseits fühlten sich als Erben der Mandraken, einer uralten Rasse zaubermächtiger Drachenmenschen, deren Existenz ihnen so unleugbar und doch mysteriös erschien wie uns die der Ssrkhrsechim.

Auch vor 1000 Jahren war die Ordenssprache noch Zelemya, und unter den scharlachroten oder kobaltblauen Rüstungen mit den Drachenhelmen verbargen sich nicht nur Menschen (möglicherweise wurden die almadanische Dragoner vom Drachenorden inspiriert). Laut dem DRACONOMICON, dem verschollenen Ordensbuch, sind die aventurischen Ritter nur ein versprengter Rest, die das Haupthaus suchen – auf der Fliegenden Insel, auf die die Hohen Drachen bei ihren Besuchen zunächst herabsteigen!

Der Tod – Die Vierte Sphäre

“Das Leben und der Tod sind zwei Geheimnisse, verschlossen hinter zwei Türen, von den jede den Schlüssel zur anderen verbirgt.”
(Rohal der Weise)

Fast alle aventurischen Völker glauben, daß die Seele unsterblich ist, während der tote Körper beispielsweise auf dem Boronanger oder auf dem Scheiterhaufen bestattet wird.

Der Ursprung der Seele

Merkwürdigerweise haben die meisten Kulturen Aventuriens ausführliche Antworten auf die Frage über das Leben nach dem Tod, müssen aber verstummen, wenn man nach dem Leben vor der Geburt und der Zeugung fragt.

Die plausibelste Erklärung ist, daß die Seele nichts anderes als die entschwindende Lebenskraft Sumus ist. Mit jedem Atemzug verströmt sie das kostbare Gut. Zwar schlüpft die Seele auf ihrem Weg durch die Dritte Sphäre in einen sterblichen Leib*, aber schon bald verläßt sie ihn und steigt höher. Gäbe es hier nicht die Paradiese und die ewig wachsamten Götter, die Seele stiege weiter und weiter, bis sie in der Siebten Sphäre entschwände. Die Stiftung der wichtigsten Religionen und die ganze Ordnung der Welt gründen auf den Bemühungen der Götter, den größten Reichtum Deres nicht zu verlieren. Höchstes Zeugnis ist der Tempel des Lebens, in der Mitte der Dritten Sphäre, ebendort, wo die Seelen aus Sumus Leib in die Welt treten.

Der Weg über das Nirgendmeer

Die Seele eines Verstorbenen steigt, nun nicht mehr von einem Leib beschwert, von selbst aus der Dritten Sphäre auf. Die meisten Seelen können den Weg über das Nirgendmeer in die Vierte Sphäre finden und auch bestehen. Andere aber verirren sich, verzagen oder verweigern. Uthar, die Todespforte, ist auf ihrem Weg um den Nordstern zwei von acht Wochen nicht sichtbar, und auch andere Sternkonstellationen können die Seelenfahrt verhindern. Daher sprechen die Priester fast aller Völker geleitende Worte für den

*Im Fall von Zwillingen oder Mehrlingen folgt man der Philosophie der Zwerge sowie der Maraskaner, denen zufolge sich gleichzeitig geborene Geschwister eine einzige Seele teilen.

Toten, in Südaventurien werden hilfreiche Totenbücher mitgegeben.

Aber auch Boron entsendet häufig seine Boten: Gulgari, den Totenvogel, der die Seele wortlos auf seinem Rücken oder in seinen Krallen forträgt, den leibhaftigen Tod, der die Seele mit seiner Sense losschneidet und wortkarg Erklärungen gibt, oder die milde Marbo, die dem Verstorbenen seinen letzten Weg so leicht wie möglich macht. Keiner der Drei aber ist unfehlbar, und so bleibt ganz selten eine Seele als Spuk, Irrlicht oder Gespenst zurück.

Wer jedoch den Weg über das Nirgendmeer hinter sich bringt, erreicht den schweisgsamen Wächter Uthar, der den Eingang zur Vierten Sphäre hütet, die auch Borons Totenhalle genannt wird.

Das Leben in den jenseitigen Sphären

Hier wartet Boron an der Seelenwaage Rethon, um zu messen, ob die Seele tief genug für eine Gottheit empfindet und fest genug an diese gebunden ist, um eines Schlüssels würdig zu sein. Diese Erwählten steigen durch die Himmelsmauer in die Fünfte Sphäre Alveran direkt darüber, in eines der Paradiese der Zwölfgötter (und vielleicht auch die anderer Götter).

Manche Seelen hingegen sind so beschwert von irdischen Banden, daß sie trauernd und einsam in den Totenhallen verharren müssen, bis sie in der Dritten Sphäre wiedergeboren werden können.

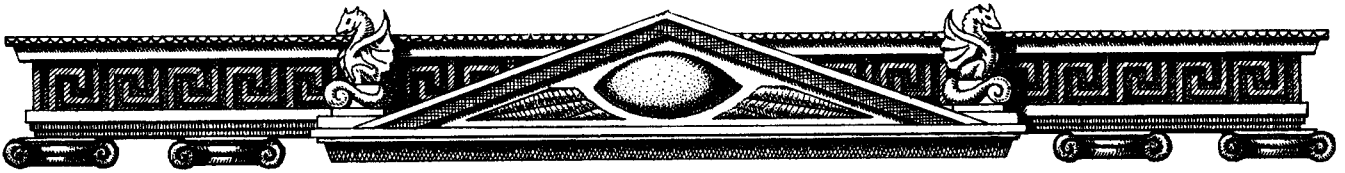
Diejenigen aber, deren Seele so liederlich leicht ist, daß nichts sie an der Ordnung der Welt hält, entwischen selbst Borons rettendem Griff. Sie steigen höher und höher, vorbei selbst am Polarstern, bis sie in der zwölfgöttlichen Verdammnis entschwinden, wo sie für alle Zeiten Satinavs von Dämonen gehetzt und gequält werden, ja gar in die Seelenmühle des Dämonensultans, um selbst zum Dämon zu werden; verständlich, daß es mancher Erzsünder als Rettung betrachtet, vor dem Eintritt in die Niederhöhlen noch vom Namenlosen erhascht zu werden.

Die Unsterblichkeit

Jede kulturschaffende Rasse erkennt die Unausweichlichkeit des Todes und sucht daher nach Erlösung davon. Allenfalls eine Ausnahme sind die Elfen, für die der Tod kaum ein Problem darstellt und die bezeichnenderweise auch am ehesten so etwas wie Unsterblichkeit kennen – das Unvermögen zu sterben, solange etwas Bestimmtes im Leben nicht vollbracht oder vollendet wurde.

Die anderen Völker müssen ihre Hoffnung auf zahlreiche Mythen setzen, die die Unsterblichkeit versprechen: Die lebensverlängernden Riten der Echsen, der legendäre IMMORTALIS JUVENIR oder das Unsterblichkeitselixier der Alchimisten sollen Grund für die offensichtliche Unsterblichkeit von Herrschern wie Sultan Sheranbil V. und Rohal gewesen sein.

Genannt seien weiterhin Sumus Kelch, die Schale der Wundersamen Heilung im verlorenen Tempel der Peraine, und die Verfolgung der Tsa-Geweihten während der Dunklen Zeiten. Die Efferdsblüte, auch Uthurische Rose genannt, soll seit Beginn der Schöpfung auf den Weltmeeren treiben, etliche Schritt, nach manchen Quellen sogar zwanzig oder gar hundert Schritt durchmessen und das Elixier enthalten. Und schließlich heißt es, daß, wer direkt im Tempel des Lebens in der Mitte der Dritten Sphäre Sumus Atem einatmet, Unsterblichkeit erlangen wird.



Fremde Götter – Die Sechste Sphäre

In der Sechsten Sphäre existieren einige Entitäten, die man als Sterbende Götter bezeichnen könnte. An und für sich beschreibt dieser Begriff zwar das Pantheon der im Untergang befindlichen Echsenrassen, aber im übertragenen Sinn eignet es sich besser für einige Wesen, die auf die Sechste Sphäre beschränkt sind. Der Begriff Sterben bezieht sich nicht auf ihre Existenz – denn sie sind präsent wie alle anderen auch – sondern auf ihre Rolle als Götter, die angerufen werden und ihrerseits eingreifen können.

Es sind Gottheiten wie Mada, die gebannte Mondgöttin, und Satuarial, Sumus jüngste Töchter. Sie alle zeichnen sich dadurch aus, daß sie außerstande sind, sich aus eigener Kraft in der Welt der Dritten Sphäre zu manifestieren.

Satuarial

Als Sumu ihr Ende nahen fühlte, schuf sie in ihrem Innern ein Ei. Als das Ei zur Reife gelangt war, schlüpfte aus ihm die jüngste Tochter Sumus, und ihr Name war Satuarial. Satuarial 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 Satuarial lehrte sie.

Satuarials Töchter, die Hexen, wurden immer wieder verfolgt, vor allem von den Dienern des Lossohnes Praios. Die Tatsache, daß ihr heiliges Tier, die Kröte, verantwortlich für die Zeugung eines Basilisken sein kann, war nur einer der Vorwürfe.

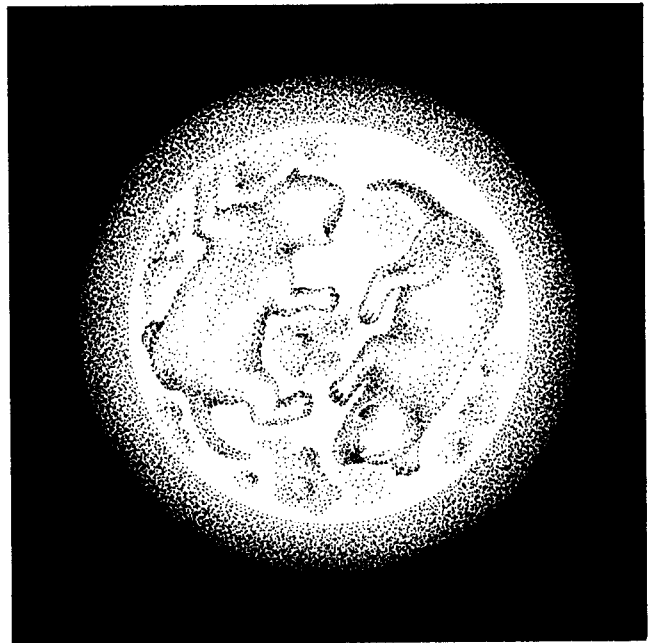
Merkwürdig ist, daß Satuarials Kinder keine Religion, sondern eine magische Schule im weiteren Sinne sind. Ihr einziger Tempel steht in Selem (wo sie mit Satinav als ihrem Bruder verehrt wird). Daß die wenigen Anhänger Satinavs Beschwörer und keine Priester sind, wird durch den Umstand bedingt, daß er gefesselt ist und seine Macht gebunden. Möglicherweise wird auch Satuarial in irgend einer Art davon abgehalten, ihre Macht frei einzusetzen und zu verteilen. Es heißt, daß auch Satuarial in Fesseln liegt, solange sie ihre Haßliebe zu dem Widdergott Levthan nicht überwinden und sich somit nicht von Sumus dunkelsten Zügen läutern kann. Ein altes Hexenmärchen deutet außerdem an, daß Satuarial – im Gegensatz zu Satinav, der am Anfang aller Zeit gebunden ist – ihre Macht bis zum Ende aller Zeit gebunden hat, in einem Ritual, daß wohl nur ihrer angeblich toten Mutter dienen kann.

Mada

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: Was aufwärts wächst (Getreide, Kräuter, Bäume), soll man bei wachsender Mada pflanzen, was abwärts wächst (Knollen, Wurzeln), bei schwindender Mada. Holzfäller wie Baumeister richten sich bei der Bearbeitung des Holzes nach dem Mondstand. Tulamiden basteln ihre Talismane und Amulette bei Mondlicht. Seit Madas Frevler durchziehen Kraftlinien den Limbus, die Elemente und die Welt. (Noch heute wird im Tanz der Mada die Einheit von Körper und Geist, das Durchbrechen und die zyklische Widerkehr zelebriert.)

Praios, der sein Urteil gefällt hatte, wollte zu dessen Durchsetzung nicht die Göttin der Magie berufen; er mißtraute Madas Mutter Hesinde. So erhielt Phex den ewigen Auftrag, Mada zu bewachen. Daher gilt er als Mondgott, und daher wird ihm auch die Macht über die Sterne am Himmel zugeschrieben.

So wurde Mada in der Sechsten Sphäre versteinert, inmitten der Sterne, deren Kraft sie freigesetzt hatte, doch durch ihre ständigen Befreiungsversuche ohne feste Bahn. Zuweilen geht ihre Auflehnung sogar so weit, sich direkt vor Praios' Sohne zu drängen; eine Sonnenfinsternis ist auch heute noch idealer Zeitpunkt für Hohe Magie, aber auch für namenlose und dämonische Manifestationen jeder Art.

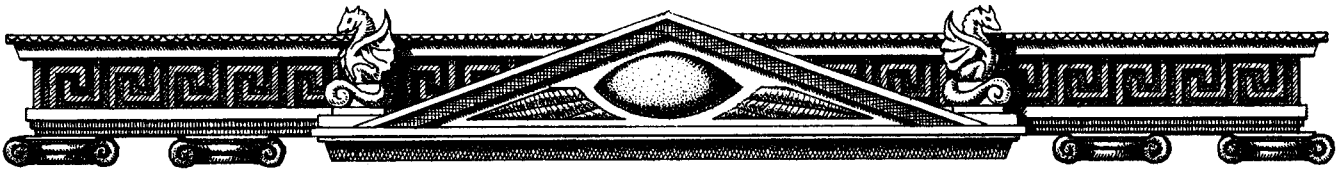


Das Madamal, nives. Darstellung

Die Tränen Madas sollen als Mondsilber herabfallen, und die Necker sollen eine besondere Beziehung zu ihr und dem Metall haben. Die Nivesen erzählen vom Frevler Mada, und die Elfen berichten vom Schloß der Madaya, die sich aus der Welt zurückzog. Auch die Hexen haben eine besondere Beziehung zu Mada, behaupten sie doch, die ersten zu sein, die ihre Gabe erhielten. (Auch ist, ganz einfach gesagt, für Hexen eine gewisse Sympathie für rebellische und neidische Töchter typisch.)

Der Namenlose

Fast alle Kulturen Aventuriens wissen vom Gott ohne Namen zu berichten. Der "Ältere der Äonen" oder "Der Goldene Gott" heißt er in manchen Quellen, die Maraskaner nennen ihn den Bruderlosen, und laut den Waldmenschen beraubte Kamaluq Burdaq seines Tapams. "Der Namenlose hat mehr Prediger denn alle Zwölfgötter." Dennoch, der Gott ohne Namen, erbitterter Feind der Zwölfgötter, hat in jüngster Zeit an Macht verloren. In den nächsten Jahren, das



können wir mit einiger Sicherheit sagen, hat Aventurien von anderen Mächten mehr zu befürchten als vom Namenlosen.

Um die Beweggründe seiner Anhänger zu verstehen, muß man um die Faszination wissen, die von seinen Offenbarungen ausgehen – gerade für die Klügsten. Bestes Beispiel ist das unheiligste aller Bücher, „Die dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen“. Dieses Werk besticht durch seine fast unbegrenzte Fähigkeit, die entscheidenden Fragen jedes Aventuriers zu beantworten.

Zunächst beeindruckt die reine Auflistung von historischen und sogar zukünftigen Ereignissen und Zusammenhängen, die einfach keinem Sterblichen bekannt sein können: das Werden der Welt und der Elemente, die Entstehung der Götter und ihre ersten Kriege, Aufstieg und Fall der Giganten, Riesen und Drachen, Hochblüte und Untergang der Trolle, Goblins, Orks, Echsenmenschen, Elfen und Zwerge, Geburt und Tod des Ersten Reiches der Menschen, des Alten Reiches und des Neuen Reiches, die Illusion der zwölfgöttlichen Paradiese, und so fort.

Danach stellt der Leser – zunächst skeptisch lächelnd, dann mit stockendem Atem, schließlich den rettenden Wahnsinn ahnend – fest, daß sich fast jedes entscheidende Ereignis aventurischer Geschichte auf Wirken des Namenlosen zurückführen läßt.

Letztlich scheint allem, was ist, bestimmt zu sein, dem Namenlosen anheim zu fallen: seiner Macht, zu tun, was nichts und niemand sonst tun kann, und seinem Drang, Alles zu zerstören und zu vernichten – auch Alles, was er selbst aufgebaut hat.

Es hängt nur von der Persönlichkeit des Lesers ab, welchem der beiden Aspekte – Macht oder Vernichtung – er selbst den Vorzug gibt. Jedenfalls wird er ihn im das Wirken des Namenlosen als letzten Weltzweck erkennen:

Für den Machthungrigen vernichtet der Namenlose Alles, um so seine Macht zu beweisen; denn wahre Macht zeigt sich im Tun und nicht im Haben; darin, auf alles verzichten zu können, was weniger Mächtige für wichtig halten; darin, alles tun zu können, was andere nicht einmal erdenken können.

Ist der Mensch dagegen von dunklem Weltenhaß erfüllt, strebt für ihn der Namenlose nach der unbeschränkten Macht, um letztlich damit Alles zu vernichten.

In jedem Fall muß der Leser – längst ein Anhänger des Namenlosen geworden – ihn als den Höchsten und Letztmöglichen akzeptieren. Ihm nachzueifern, sich willig zu seinem Werkzeug zu machen, ist nur logisch in einer Welt, die diesem einen Prinzip folgt. Soweit jedenfalls die Schlußfolgerung alle jener, die sein Atem gestreift hat.

Wenn ein Jünger des Namenlosen dessen Lehren verbreitet, bildet sich schnell ein geheimer Kult aus einem Äußeren Kreis und dem Inneren mit den vier Weihegraden. In den großen Städten findet sich schnell ein Dutzend degenerierter Adiger, verderbter Großbürger, haßerfüllter Söldner und rachsüchtiger Diener. Zunächst werden meist nur okkulte Riten praktiziert, die irgendeinem bisher unbekannten Halbgott dienen, meist aus dem Gefolge von Rahja, Phex oder Boron. Schließlich, wenn die Rituale die meisten Gebote der Zwölfgötter gebrochen haben, verspricht das Oberhaupt (häufig mit einer goldene Maske) den „Kindern des Namenlosen“ die Wiedergeburt – in einer Welt der Zwölfgötter, deren Feinde nur die Verdammnis erwartet, ein bestechendes Versprechen. Der Aufstieg

in den vier Weihegraden schließlich sichert dem Namenlosen einige neue Seelen ...

Die Niederhöhlen – Die Siebte Sphäre

Mag auch die Machtgier mancher Giganten, Drachen und Götter enorm sein, mag selbst der Namenlose die Zerstörung der Ordnung im Sinn haben – es gibt ein Böses, das all diese Übel in den Schatten stellt, denn das Ziel der Bewohner der Niederhöhlen ist nichts anderes als die völlige Vernichtung und Auflösung des Alles, die Rückkehr in den Zustand des Nichts und des Chaos, wie es in der Siebten Sphäre herrscht.

Begriffe wie „Der Ewige Abgrund“, die Ilkhold-Saga, der zufolge selbst ein Zwölfgott gegen die Übermacht von Chaos und Brodem verloren ist, und vor allem der seit Äonen währende Kampf gegen eindringende Dämonen, Verräter und inneren Zerfall, zeigen deutliche Ähnlichkeiten zum Bild einer belagerten Festung im unergründlichen Feindesland.

So schrecklich ist diese Situation, daß die Götter den Menschen wenig darüber offenbart haben. (Wir gehen davon aus, daß die Informationen in den MYSTERIA ARCANA in etwa dem Wissen der Götter entspricht.) Auch für den gebildeten und gläubigen Aventurier sind die Siebte Sphäre, der Ewige Abgrund, die Finstersphären, Chaos und Brodem, der Pfuhl, wo der leibhaftig entführte Blutkaiser Fran-Horas gequält wird, nichts anderes als ein diffuses Grauen, mit dem man sich im eigenen Interesse nicht auseinandersetzt. Gerade diese Unwissenheit hat den größten aller Blasphemien ermöglicht: die irr tümliche oder mutwillige Verehrung dämonischer Entitäten als Gottheiten.

Brazoragh

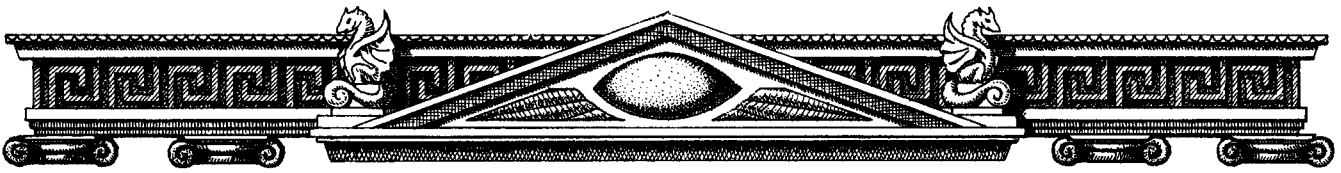
Der Stiergötze Brazoragh ist vor allem im Zweiten Orkkrig zu trauriger Bekanntheit gelangt (siehe DAS ORKLAND, Seite 31ff.) Aber schon alte tulamidische Schriftrollen erwähnen Ras'Ragh, den schwarzen Stier Mhanadistans, als Gegenstück zu einer Kuhgottheit, und in den Dunklen Zeiten wurde er in Kuslik verehrt.

Hranngar

„Schlangengleich giert Hranngar, da wo des Meeres Schwarz grundlos, stets gähnend ihr hungernder Schlund. Nichtsahnend die Kinder des Efferd zur See, greift geifernd nach ihnen das abgründige Maul. Gurgelnd, verschlingend versinkt sie hinab, reißt Ruder wie Mannen ins Nichts. Selbst Swafnir, ob inselgleich er auch schwimmt, giert Hranngar nach Kraft, seinem Leib. Und wieder trifft Sturmsohn auf Schlange, ewiglich streitend in Unsterblicher Macht. Und ewiglich siegen muß Swafnir, wird schwach er, herrscht Hranngar für immer.“

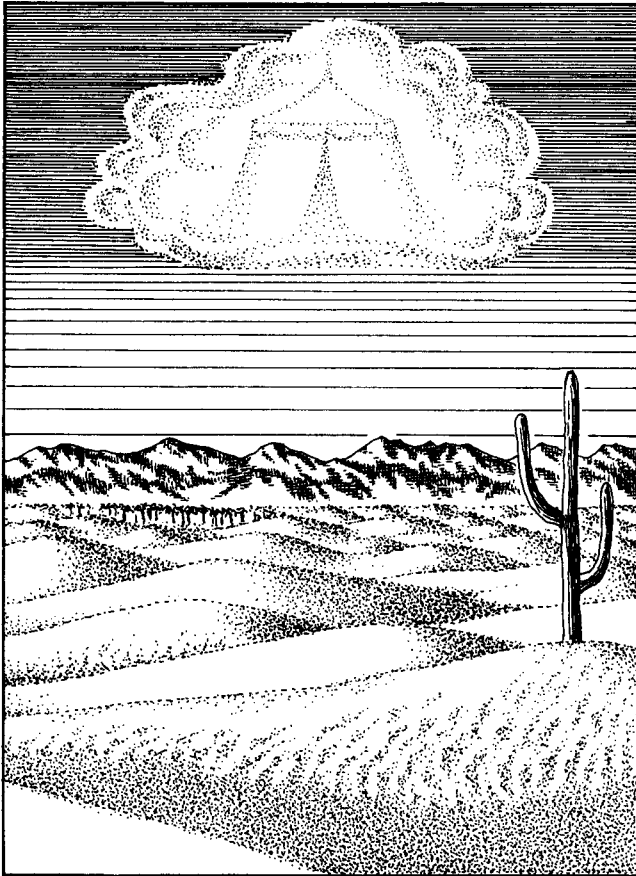
(Aus dem Hjaldis-Lied, der vermutlich ältesten Saga der Thorwaler, noch hjaldingard-güldenländischen Ursprungs)

Das Wort H'Ranngar bedeutet im Echsischen einfach Gottheit und beschrieb ursprünglich das Pantheon der Echsenrassen. In der Dekadenz dieser Kultur vermengten sich Wesenheiten der Fünften, der Sechsten und der Siebten Sphäre (siehe auch DIE WÜSTE KHOM, Meisterheft, Seite 23ff.) Schließlich galt die Verehrung nur mehr einer einzigen Wesenheit: der Erzdämonin Charyptoth (siehe dazu auch MYSTERIA ARCANA, Seite 138f.)...



Rastullah

Für einen Götterkundigen aus dem Neuen Reich gilt Rastullah als ein unglaublich junger Gott, hat er sich doch erst vor einer verschwindend kurzen Zeitspanne seinen Anhängern offenbart:



„Im Jahre 233 v.H. nämlich begab es sich in Keft, einer bis dahin unbedeutenden und elenden Oase in der Wüste Khom, daß eine einzelne weiße Wolke am Himmel die Gestalt eines riesigen Zeltes annahm und auf den Sand herniedersank. 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 Schöpfrad, der sehnsuchtsvolle Schrei des Wüstenfalken und der dröhnende Ruf der Dablas, Bandurrias und Kabasflöten.

Auf solche Weise hat Rastullah zu seinem Volk gesprochen, und jeder, der ihn hörte, war von seiner Kraft erfüllt.“

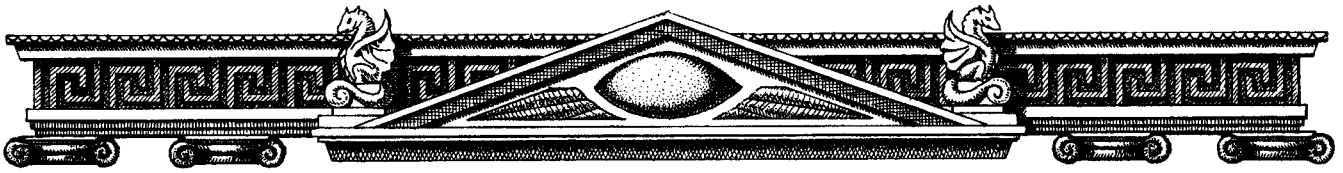
So lauten die ersten Worte eines Berichtes mit dem Titel 'Rastullah in Keft'. Abgefaßt wurden diese Sätze einen Tag nach Rastullahs

Erscheinen von Hahmud Dhach'gamin, einem Fechtlehrer aus Unau, der zur Unterweisung des Hairansohnes in die entlegene Oase gereist war. Da Hahmud, als er die Worte schrieb, noch Gläubiger der Göttin Rondra war, und da vieles dafür spricht, daß das Urmanuskript von 'Rastullah in Keft' (das heute in einem Schrein in Keft aufbewahrt wird) tatsächlich im Jahre 233 v.H. entstand, so müssen wir wohl davon ausgehen, daß es zu jener Zeit tatsächlich eine außergewöhnliche Erscheinung im Herzen der Khom gegeben hat. Gemäß Hahmuds Aufzeichnungen hat Rastullah sehr lange zu dem Wüstenvolk gesprochen – bis zum Morgengrauen des nächsten Tages – und ihm eine glorreiche Zukunft verheißen, die Herrschaft über die gesamte bekannte Welt, wenn es nur seinen Gesetzen gehorchte. Er hat mit seinem Volk einen Bund geschlossen, einen Vertrag, der beide Teile vor allem zur gegenseitigen Treue verpflichtet. Solange das Volk Rastullahs Geboten gehorcht und keine anderen Götter ehrt, wird er es allen anderen Völkern und Stämmen vorziehen. Leider sind die Gebote nicht Bestandteil von Hahmuds Bericht – sie sind entweder verlorengegangen, oder er hat sie nie niedergeschrieben. Die göttlichen Gesetze, denen zu folgen jeder Rastullah-Gläubige gehalten ist, wurden erst später von Augen- und Ohrenzeugen der Erscheinung, sowie anderen erleuchteten Männern und Frauen zusammengetragen (und in den folgenden Jahren immer wieder neu gedeutet und ergänzt.)

Das Volk, an das sich Rastullah an jenem schicksalhaften Tag wandte, war ein unbedeutender Teilstamm der Tulamiden, genannt die Beni Novad, bekannt nur in den Nachbaroasen und bei umherschweifenden Hirten. Nun, wie man weiß, sollte sich dieses in den folgenden Jahren ändern: Heute beherrschen die Nachkommen jener Beni Novad – die Novadis – nicht nur die gesamte Khom, sondern auch viele umliegende Regionen. Man läßt ihnen gewiß nicht zu viel Ehre angedeihen, wenn man sie als das mächtigste Volk des aventurischen Südens bezeichnet. (Falls Sie, verehrter Leser, sich eingehender mit der Geschichte der Tulamiden und Novadis und dem Erstarken der letzteren beschäftigen wollen, seien Sie auf das geschichtliche und völkerkundliche Standardwerk *„Das Land des Schwarzen Auges“* und vor allem *„Die Wüste Khom u. d. Echsen Sümpfe“* verwiesen. An dieser Stelle interessieren uns vor allem die aventurischen Gottheiten und ihre Kulte.)

Wenn man der novadischen Lehre folgen will, dann darf Rastullah jedoch nicht als junger Gott, sondern als die älteste bekannte Gottheit gelten. Die Schöpfungsgeschichte der Novadis schildert uns Rastullah als den einen Begründer der Zeit und der Welt, als den, „der immer war, vor Anbeginn des Anbeginns“. Die Geschichte beschreibt uns weiter, wie Rastullah 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 einigen Elementarkräften, die er noch rasch und mit leichter, lässiger Hand aus der Sonne, dem Sturm, dem Meer und ähnlichem erschaffen hatte. Doch diese Geister waren schwach und sündig. Bald verrieten sie ihren Meister und ließen sich nun selbst als „Zwölfgötter“ verehren.

Als Rastullah nach langem Schlaf erwachte, der für Menschen



Äonen, für ihn selbst aber eben nur einen Tag gedauert hatte, überschaute er die Lage und fand nur ein Volk, das ihm aufgrund seines abgelegenen Wohnsitzes treu geblieben war: eben die Novadis. (Dieses Weltentstehungsbild wird auch reflektiert in der novadischen Wochen- bzw. Monateinteilung, wo auf sieben Arbeitstage ein Trauertag folgt, an dem fromme Novadis möglichst gar nichts tun und fasten, um dann am neunten Tag um so fröhlicher zu feiern.)

Rastullahs 99 Gesetze (In Auszügen)

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.
4. Der Gottgefällige erinnert sich der großen Freude am neunten Tag. Er feiert ihn voll stiller Zufriedenheit.
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 Maultier 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 von Teller, Platte, Napf oder Schüssel, die ein Ungläubiger berührt oder gar angefertigt hat.
36. Der Gottgefällige befeißigt sich der Sanftmut an allen neun Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf.
41. Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder 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.

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 Ungläubigen und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke.

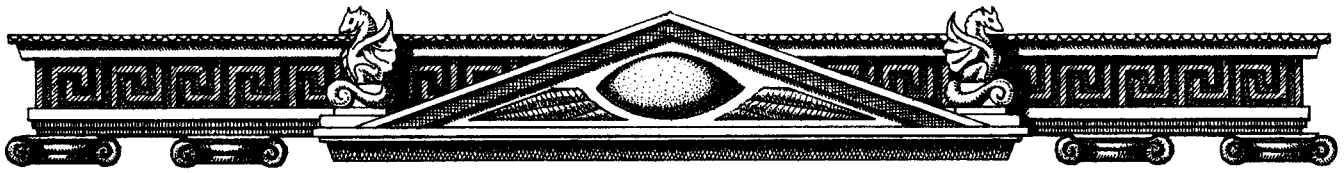
68. Der Gottgefällige meidet die ungläubigen Frauen; sie seien ihm ein besonderer Greuel.

Wie man sich leicht denken kann, wird es kaum einem Novadi gelingen, auch nur einen Tag lang gegen keines der 99 Gesetze zu verstoßen. Oft weiß er nicht einmal, ob er nicht soeben eine Sünde begeht. Jedem Khom-Reisenden ist die halblaut gemurmelte Formel bekannt, mit der die meisten Novadis fast jede ihrer Aktionen begleiten: "Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung."

Neben ihrer schieren Fülle sind viele Gesetze auch aus anderen Gründen für den modernen Novadi schwer zu befolgen: Das Ideal der Gesetzgebung ist nämlich eindeutig der freie Nomade der Wüste, auf den die Anweisungen auch zugeschnitten sind. Deshalb wird es bei zunehmender Verstädterung und verstärkten Kontakten mit Ungläubigen immer schwerer, das passende Gebot und die richtige Auslegung zu finden. Eigens zu diesem Zweck wurden in der Vergangenheit Rechtsschulen gegründet, auf denen die Richter (Mawdliyat, Einzahl: Mawdli) ausgebildet werden. Diese Richter stellen einen bedeutenden Machtfaktor dar; kaum ein novadischer Herrscher kommt ohne ihre Gutachten aus. Da die Mawdliyat auch gewisse Rituale (z.B. Eheschließungen) vollziehen, halten mittelländische Reisende sie fälschlicherweise oft für Geweihte, die die Novadis aber gar nicht kennen.

Manch ein rastullhisches Gesetz ist so vage formuliert, daß es tatsächlich unmöglich direkt aus dem göttlichen Mund gekommen sein kann. Solche uneindeutigen Anweisungen beschäftigen die Novadis fast seit den Kefter Tagen und drohen das Volk gar zu spalten.

So führt z.B. das 16. Gesetz immer wieder zu erbittertem Streit – nicht nur zwischen den 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 der 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, ein hochgiftiges Khom-Gürteltier zu) und keine Wasserbewohner. Die meisten Anhänger hat in jüngster Zeit die dritte Auslegung gewonnen. Diese geht davon aus, 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.



Die Geweihten Rastullahs

Die Überschrift dieses Kapitels ist irreführend, denn der Rastullah-Kult kennt keine Geweihten, wie sie im Reich der Zwölfgötter üblich sind. Die Mawdliyat oder Richter, von denen oben die Rede war, sind zwar in Glaubensfragen weitaus besserbewandert als andere Gläubige, aber darüber hinaus besteht zwischen ihnen und der Gottheit kein engeres Band als zwischen Rastullah und einem gewöhnlichen Novadi.

Die wenigen Rastullah-Tempel, die es gibt, werden übrigens auch nicht von Geweihten betreut. Die Gebäude selbst gehen meist auf Stiftungen reicher, dankbarer Novadis zurück. Jeder Gläubige kann sie zu jeder Tages- und Nachtzeit aufsuchen, um dort allein oder in der Gruppe Bitt- und Dankesgebete an Rastullah zu richten. Gemeinsame Gottesdienste zu festen Zeiten sind nicht üblich, Vorbeter oder ähnliches völlig unbekannt. Der Unterhalt des Tempelgebäudes obliegt zumeist dem Stifter oder den örtlichen Stadtoberen.

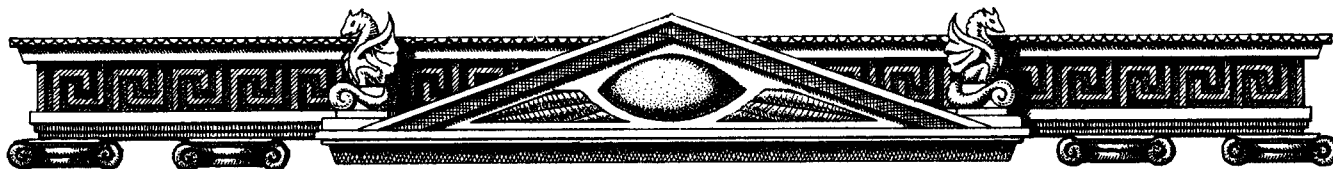
In manchen Oasen und in den kargen Schluchten von Khoram und Raschtulswall kann man Novadis begegnen, die ihr ganzes Leben darauf abgestellt haben, tatsächlich Tag für Tag mit den 99 Gesetzen in Einklang zu stehen. Diese Männer sind weltentrückte Asketen, für einen gewöhnlichen Novadi kaum ansprechbar und für Ungläubige natürlich absolut unzugänglich. Von solchen Einsiedlern sind uns bedenkenswerte Wunder überliefert. Sie gelten als 'Heilige Männer', genießen tiefe Verehrung beim Volk und werden von ihm mit Nahrung und dem Lebensnotwendigen versorgt. Aber ein Heiliger Mann wird niemals umherstreifen, um nach Art der Zwölfgötter-Geweihten die Lehren Rastullahs zu verkünden. Er beschränkt sich ganz und gar darauf, durch seine Lebensführung anderen Rastullah-Gläubigen ein Beispiel zu geben.

Nach alledem stellt sich die Frage, wie denn der Rastullah-Kult sich so weit ausdehnen und so viele Anhänger gewinnen konnte. Die

Antwort ist einfach: Jeder Rastullah-Gläubige ist zugleich ein Geweihter und als solcher berufen, die Lehren des 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 spricht, daß er Rastullahs Reich über die ganze Welt ausdehnen wolle, dann hat er auch immer gleichzeitig die Ausweitung des novadischen Territoriums im Sinn. Jeder Rastullah-Gläubige kann seinen Gott jederzeit um ein Wunder bitten. Je näher er dabei dem Herzen der Khom-Wüste ist und je gottgefälliger er sein Leben führt, desto eher darf er darauf hoffen, daß seine Bitte erhört wird. Eine weitere Rolle spielen die Ausweglosigkeit der Lage, in der sich der Novadi befindet und die Bescheidenheit, mit der er seine Bitte vorträgt.

Rastullahs Wunder selbst zeichnen sich ebenfalls durch eine gewisse Bescheidenheit aus. Die meisten haben – im Gegensatz zur Protzigkeit mancher Zwölfgötterwunder – die Eigenart, kaum nachweisbar zu sein, so daß oft nur der Gläubige selbst das Geschehen als wunderbar erkennt. Als Spielleiter sollten Sie darauf achten, diesen speziellen Charakter der Rastullah-Wunder auch in Ihrer Runde zu bewahren. Dabei mag Ihnen das folgende Beispiel helfen:

Der fromme Abled-al-Keskus hat sich in der Wüste verirrt. Sämtliche Orientierungsversuche sind gescheitert, als er Rastullah um ein Wunder bittet. Zunächst geschieht gar nichts, doch dann erblickt Abled einige Vögel am Horizont. Keine Geier, wie er zunächst befürchtet, sondern Sandfalken – eine Vogelart, die regelmäßig trinken muß. Den Tieren nachgehend, erreicht er schließlich eine Wasserstelle. Als gläubiger Mensch dankt er Rastullah für seine Errettung, während ein anderer vielleicht murrend behauptet hätte, die Vögel wären ihm früher oder später sowieso aufgefallen.



Religion in Aventurien

“Der Kampf um Dere wird nicht in Alveran gewonnen, sondern auf dem Boden Aventuriens!” (Der Greif, Herold des Praios)

Die Gläubigen

Religionswahl

Das Pantheon der Zwölfgötter ist die vorherrschende Religion Aventuriens. Das Besondere am Zwölfgötterglauben ist, daß jede der Gottheiten dem Gläubigen ein eigenes Paradies verheißt und einen eigenen Weg dorthin. Den meisten Aventuriern steht es frei, ihr Ideal selbst zu wählen – zumindest in Grenzen: Der Großteil der Bevölkerung lebt in Dörfern und Weilern, die nur von Geweihten eines oder zweier Zwölfgötter versorgt werden (meist Peraine, im Alten Reich ebenso oft Tsä). Bornländischen Leibeigenen wird oft vom Lehensherren ein Tempel und damit der Glaube aufgezwungen. Und ein Weidener Viehtreiber, der sich Efferd erwählt, wird ebenso als Außenseiter erscheinen wie ein darpatischer Weizenbauer, der sich zu Rondra bekennt.

Die meisten Kirchen sprechen mit ihrer Religion auch nur bestimmte soziale Schichten an: Praios, Rondra und Hesinde sind der Oberschicht vorbehalten, Efferd, Ingerimm und Travia werden vor allem von Bürgern (Handwerk und Gewerbe) verehrt, die bauerliche Hälfte der Bevölkerung kennt fast nur Peraine (im Lieblichen Feld ebenso Tsä), und die anderen Zwölfgötter sprechen nur wenige freidenkerische Aventurier an.

Mittels der beistehenden Tabelle können Sie Religionszugehörigkeiten aventurischer Meisterpersonen bestimmen, wobei wiederum als Anhänger jene Personen zählen, die freiwillig oder vorschriftsgemäß den Zehnt ihrer Einnahmen abliefern.

Religionsausübung

Auch wenn ein Gläubiger fast immer eine einzelne Gottheit bevorzugt (meist wird auch noch eine zweite ergänzende Gottheit in hohen Ehren gehalten), akzeptiert er doch stets alle zwölf Götter. Auch Perainegläubige gönnen sich an Phexens Glückstag einige Streiche, und auch Anhänger des Praios wagen sich bei Rahjas Fest der Freude ins Gewühl der ausgelassenen Menge.

Ausmaß und Form der Gläubigkeit reichen von der pragmatisch-kumpelhaften Lässigkeit der Thorwaler bis zur devoten Unterwürfigkeit der Lowanger Dualisten oder der Novadis. Da gibt es Tiefgläubige, die fast jeden Tag im Tempel beten, Krämerseelen, deren Anbetung sich auf regelmäßige Opfer beschränkt, Scheinheilige, für die das Wichtigste ist, von der Gemeinde im Tempel gesehen

Tabelle: Religionszugehörigkeiten (Würfeln mit W20):

Gottheit	N.Reich	L. Feld	Aranien	Bornland	Nost.&A.	Tulam.*	Süden**
Einwohn.	2.000.000	500.000	800.000	150.000	100.000	120.000	100.000
Praios	1			1	1	1	
Rondra	2	1	1	2	2-3	2	
Hesinde	3	2-3	2-3	3		3	
Travia	4-6		4	4-5	4-6	4	1
Efferd	7-8	5-8	4-8	6-7	7-8	5-7	2-7
Ingerimm	9-10	9-10	9-10	8-9***	9-10	8	
Peraine	11-18	11-14	11-19	10-15	11-18	9	8-9
Phex	19			16-17	19	10-12	10-14
Rahja		15		18		13-16	15
Tsä		16-19			17		
Boron						18	16-18
Firun				19			
Andere	20	20	20	20	20	19-20	19-20

Die Rubrik “Andere” schließt alle Zwölfgötter ein, denen jeweils kein eigener Zahlenwert zugewiesen ist, sowie Halbgötter und fremde Götter.

*Nur die unabhängige Tulamiden in Fasar, Khunchom, Rashdul und Thalusa.

**Brabaker Reich und die unabhängigen Siedlerstädte – ohne Al’Anfa und Mengbilla.

***Zumeist alter Kult

zu werden, und “Maulgläubige”, die jede Tugend ihrer Gottheit mißachten.

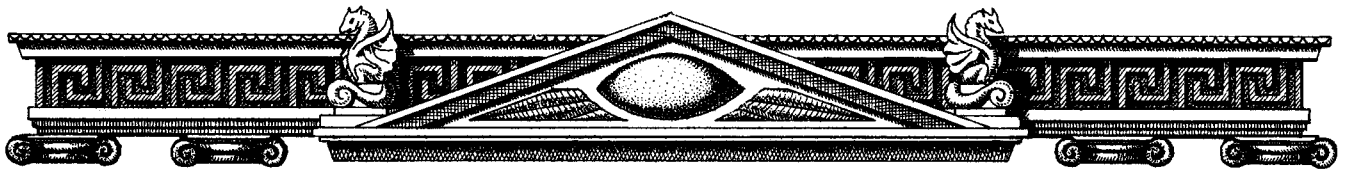
Natürlich fördern gerade die Geweihten und ihre Kirchen meist eine Religionsausübung, die sich in großzügigen Opfern (also Gewinn für die Kirche) statt in Hingabe und Stärkung der Seelenkraft (also Gewinn für die Gottheit) äußert. Vor allem die Gemeinschaft des Lichtes muß sich den Vorwurf käuflicher Seeligkeit gefallen lassen, aber auch der alananische Boronritus neigt dazu, die Gläubigen zum Opfern und Gehorchen statt zum Glauben und verantwortlich Handeln anzuhalten.

Dennoch ist der Tempelbann – die Aussperrung von Tempel, Ritus und Festen, das Verbot zu opfern und den Namen des Gottes zu führen – für fast jeden Aventurier eine katastrophale Strafe: Auch die oberflächlichsten Menschen werden knieweich, wenn es offensichtlich um die Zukunft ihrer unsterblichen Seele geht.

Tempelzehent und Opfer

Der seßhafte Aventurier bezahlt – sofern er nicht einer der kleinen liberalen Kulturen angehört – seine Abgaben und Steuern an Landesherr und Oberherr, um dafür Gesetz und Ordnung, Schutz und Trutz zu empfangen. Weiters liefert er seinen Tempelzehent an den nächsten (häufig den einzigen) Tempel und erhofft sich dafür Segen und Seelsorge.

Doch all dies kann nicht die bohrende Angst vor der Zukunft lindern, vor Mißernte, Todesfällen, Unglück und Krieg, und vor allem vor dem Tod und dem unbekannten Danach.



Erst das Opfer erreicht die Gottheit: Das bedeutet, daß alle zwölfgöttergläubigen Aventurier, vom einfachen Tagelöhner bis zum mächtigen Helden, von ihren jährlichen Einnahmen (für Phex-Anhänger und Gesetzesfuchser: Einnahmen, nicht Gewinn) einen weiteren Zehnt an den Tempel des Gottes, dem sie huldigen, abführen müssen, sollen ihnen die Götter gewogen bleiben und ihnen keine zusätzlichen Prüfungen auferlegen. Dies wird, wenn auch oftmals unter Murren, von jedermann eingehalten – das Leben ist schon hart genug ...*

Hierbei muß, ja soll es sich nicht um bare Münze handeln, vielmehr können der Gottheit besonders gefällige Gegenstände oder ein Gelübde Wunder wirken – im wahrsten Sinne des Wortes! Der Eine bindet eigenhändig Blumen oder bringt Licht- und Räucheropfer dar, der Andere pilgert zum Platz der Zwölfgötter in Gareth und wirft die letzten Münzen seiner Reisekasse in den berühmten Brunnen, der Dritte stiftet eine teure Devotionalie, je nach seinem Vermögen (der berühmte Ehrenstein-Kelch im Efferdtempel zu Grangor wird auf 3000 Dukaten geschätzt!) Manche Gläubige verteilen ihre Opfer auch auf mehrere Götter, Halbgotter und Heilige.**

Betrachten Sie dieses Opfer von 10 Prozent als aventurisches Gegenstück einer Versicherung: "Wenn es mir einmal wirklich schlecht geht, wird er an mich denken!"

Dies alles mag nach Beutelschneiderei oder mittelalterlichem Ablasshandel klingen, und sicherlich liegen Sie mit dieser Vermutung nicht ganz falsch. Wir geben jedoch zu bedenken, daß Götter, die in ihrer Welt eine reale Macht darstellen, auch besondere Beachtung verdienen. Dies darf nicht zu einer Buchführung im Sinne von "einmal Wiedererweckung und dreimal Heilende Hand, macht 738 Dukaten und 12 Silbertaler" führen, vielmehr halten wir einen Helden, der vorgibt, ein glühender Anhänger Ingerimms zu sein

**Von den Tulamiden kommt die Vorstellung vom Neid der Götter, dem man, gerade wenn es einem besonders gut geht, durch großzügige Geschenke an die Götter besänftigen sollte.*

***Im zentralen Mittelreich war und ist es alltäglich, daß Kaiser Hals Standbilder mit Blumenkränzen geschmückt sind und daß man davor Kerzen und Weihrauch finden kann, von Gläubigen, die hoffen, daß ihr halbgötlicher Kaiser ein Ohr für ihre großen und kleinen Probleme hat.*

und auch dauernd dessen Beistand erfleht, aber um jeden Kreuzer feilscht, wenn es an den Tempelzehnt geht, für genauso unglaublich wie einen Praiosgeweihten, der Nachts in dunklen Gassen Passanten ausraubt.

Während die Opfer stets direkt der Ehre der Gottheit gilt, dient der Tempelzehnt eindeutig der weltlichen Seite; es muß berücksichtigt werden, daß fast jede Kirche damit rechnet, daß ihre heiligen Gebäude und ihre Geweihten von den Gläubigen erhalten werden. Niemand erwartet von einem Hesinde-Geweihten, daß er Schriftrollen kopiert und verkauft, um das neue Tempeldach zu finanzieren; und wie lächerlich erschiene ein Praios-Geweihter, der Rechtskunde-Unterricht erteilt, um sein Mittagessen bezahlen zu können!

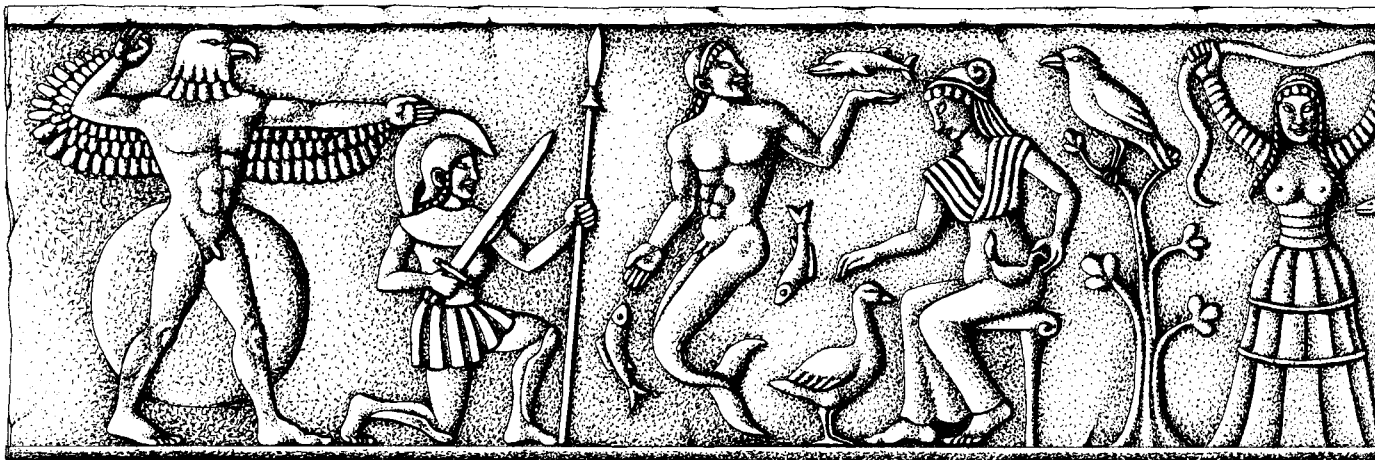
Richtwerte für den Wert von monatlichen Opfergaben (entspricht 1/12 des Tempelzehnts):

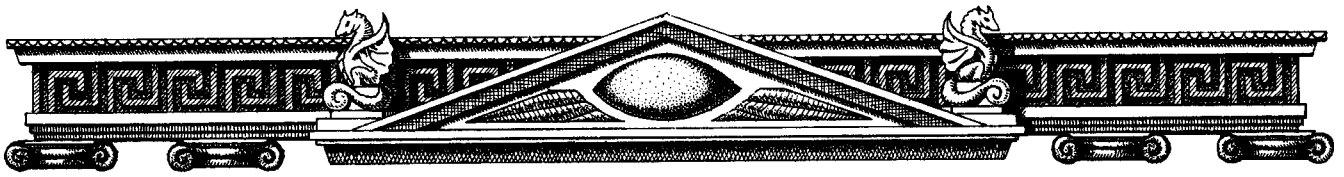
Niederadel / Großbürger	25 S
Bürger	10 S
Handwerker	5 S
Bauer	3 S

Die Geweihten

Jede Religion braucht ihre Verkünder und Priester: So finden sich bei Waldmenschen und Nivesen (wie übrigens auch bei Orks und Goblins) Schamanen, die sich mit den Geistern – besonders denen der Ahnen – verständigen können. Die Novadis kennen die Mawdliyat, die die Offenbarungen Rastullahs deuten. Der in Aventurien am weitesten verbreitete Glaube, der Zwölfgötterkult, besitzt seine Geweihten, die die Lehren der Zwölf verbreiten, die Tempel betreiben und im Namen der Götter Wunder wirken.

Geweihten der Zwölfgötter kann man fast ständig begegnen: Sei es die Peraine-Priesterin, die Verwundete mit Heilkräutern pflegt und versorgt, sei es der Efferd-Geweihte, der das Schiff vor der Ausfahrt segnet, sei es der Praios-Priester, der von den Tempelstufen herab "Herumtreiber und Glücksritter" zu Umkehr und Buße auffordert.





Gesellschaftliche Stellung des Geweihten

Geweihte sind die direkten Stellvertreter der höchsten Mächte im ewigen Kampf gegen das Chaos, das Böse und das Unrecht. So müssen sie handeln, und so müssen sie behandelt werden: Ein Geweihter der Zwölfgötter ist in Mittellaventurien in jedem Fall eine Respektsperson. Man mag einem Geweihten negativ gegenüberstehen oder sogar generell alle Angehörige seiner Kirche für Ausbeuter, Betrüger oder Spielverderber halten – offen zeigen wird ihnen das nur der größte Rüpel der Stadt.

Fast jeder Aventurier kann einen Geweihten an seinem Ornat sofort erkennen. Ein Geweihter, der an eine fremde Tür klopft, wird eingelassen. Wenn er etwas zu sagen hat, wird man ihm zuhören und es – sofern man nicht massive Gegenargumente hat – glauben. Laut Rohals 'Ius Concordia' ist ein Geweihter sogar zum Richter berufen, sofern kein ordnungsgemäßer anwesend ist (üblicherweise Efferdgeweihte auf See). Ein Travia-Geweihter, der in einer Krisensituation donnert: "Jetzt spreche ich!", ist allemal glaubwürdiger als ein Rondrageweihter, der kläglich versucht, sein Gegenüber zu überreden (oder gar zu Wort zu kommen).

Der Geweihte gibt dem gesamten Leben seiner Mitaventurier einen Rahmen, von der Geburt, wenn er sie bei der Wahl eines passenden Namens berät, über die Festtage, wenn er stellvertretend für die ganze Gemeinschaft das Opfer darbringt, bis zum Tod, wenn er den Hinterbliebenen damit Trost spendet, daß der Verstorbene sicherlich "eines Schlüssels würdig" ist. Zu diesem Zweck haben alle Geweihten eine hervorragende Bildung, können perfekt Lesen und Schreiben, kennen die Sagen und Traditionen und die vielfältigen Riten ihrer und anderer Kirchen.

In Aventurien gibt es keinen Zölibat, viele Geweihte haben Ehegatten und Kinder; jedoch ist Keuschheit auf Zeit ein häufiges (da scheinbar leicht zu erfüllendes) Gelübde, und mancher Geweihte verschreibt sich ganz seiner Gottheit.

Bekehren

Die Verbreitung des eigenen Glaubens – nicht nur aus Überzeugung, sondern als religiöse Pflicht – ist güldenländischen Ursprunges. Die Anhänger und Praios und Travia sind berühmt-berüchtigt für ihre beharrliche Missionstätigkeit. Doch die Zeit der großen Bekehrungen ist vorbei: über neun Zehntel der Aventurier glauben

bereits an die Zwölfgötter. Es ist nicht üblich und gilt als bedenklicher Fanatismus, Gläubige eines Zwölfgottes zu einem anderen zu bekehren; derartige Bekehrungen erzeugen nur Unruhe und kosten letztlich den ganzen Glauben. (Sogar die Priesterkaiser, deren erklärtes Ziel es war, die Kirche der Rondra zu zerschlagen und die der anderen Götter zurückzudrängen, waren Gläubige aller Zwölfgötter. Ihnen ging es vor allem darum, derische Herrschaftsstrukturen auf den Kult zu übertragen.

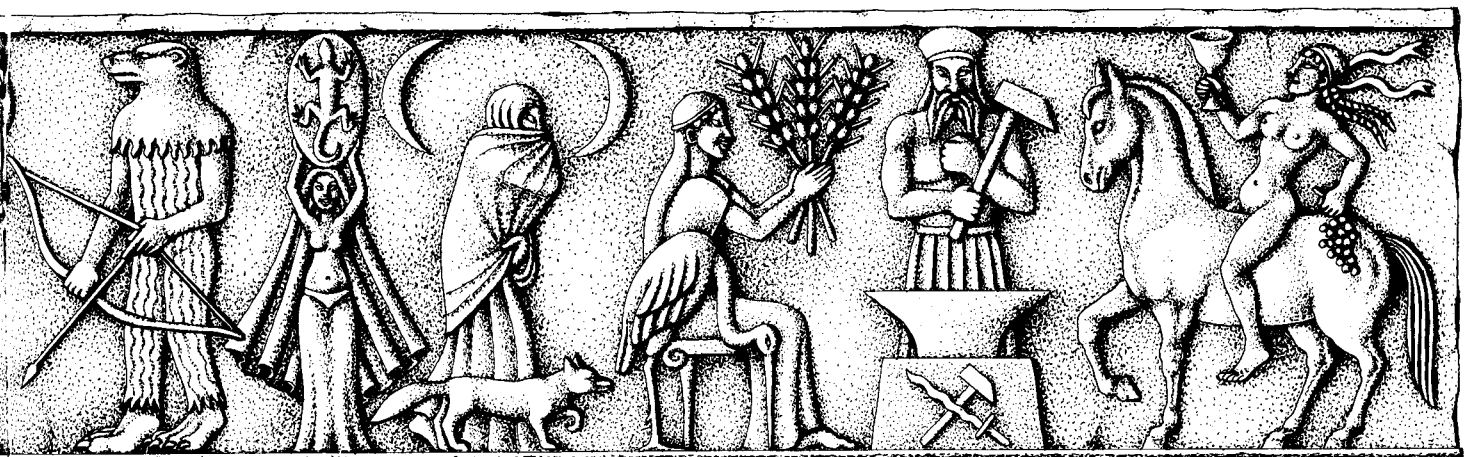
Die Macht der Kirchen

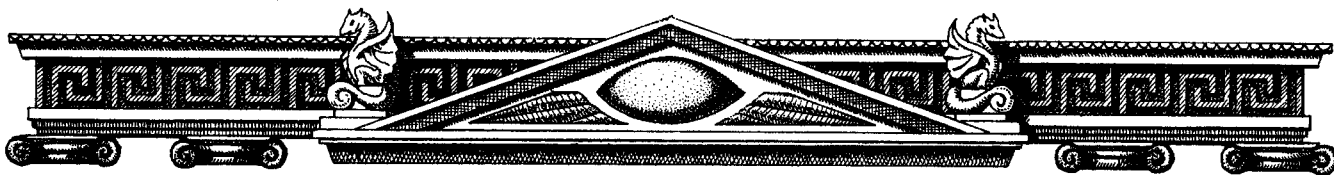
Der Einfluß der zwölf Kirchen ist, wie obigen Ausführungen zu entnehmen ist, beträchtlich und unangefochten. In geistlichen Belangen gilt alleine ihr Urteil, sie bestimmen die Strafen für Blasphemie (Götterlästerung), Tempelschändung und Häresie (gotteslästerliche Irrlehre). Die Geweihten selbst haben das Privileg, nur in ihrer Anwesenheit verurteilt werden zu dürfen – und in geistlichen Angelegenheiten natürlich nur durch ihre Kirche selbst. Direkte politische Stellungnahmen und Verwicklungen vermeiden die meisten Kirchen jedoch. So konnten sich viele Geweihte z.B. während der Erbfolgekriege (91-60 v.H.) und der Answin'schen Usurpation (18 Hal) frei zwischen den Linien und Parteien bewegen. Trotz mehrfacher Bestrebungen ist ihnen seit Rohals Zeiten kein Landbesitz erlaubt; wohl dürfen sie Vasallen des Kaisers sein, müssen ihr Lehen aber von einem Vogt oder Kastellan verwalten lassen. Alle zwölf Kirchen haben das Recht der Wappenvergabe an Ordensritter, soweit ihre heiligen Tiere und Symbole betroffen sind. Theokratische Verbindung von weltlicher und geistlicher Macht kommt nur selten vor: Im Süden regieren der Patriarch von Al'Anfa und die Boronkönigin Peri III. von Trahelien, die Fürst-Erzgeweihte von Donnerbach ist zugleich Meisterin des Bundes der Rondra. Die Praiosgeweihten Gwidühenna von Faldahon, Markgräfin von Beilunk, und Trontir von Alfz, Gräfin von Jilaskan, sind die höchstrangigsten geweihten Adeligen des Neuen Reiches.

Sakralbauten

Einige Richtwerte zur eigenen Gestaltung von Tempeln:

Die Anzahl der Geweihten eines Kirchenbaus lassen sich ermitteln, indem man 1 Prozent der Bevölkerung ermittelt und auf die Tempel der Siedlung verteilt. Etwa 50 Gläubige sind zur Errichtung und





Erhaltung eines Altares (üblicherweise für wöchentlichen Geweihtenbesuch) nötig, etwa 100 Gläubige für einen Schrein oder eine Kapelle, etwa 200 Gläubige für einen Tempel mit zumindest einem Geweihten.

Hochzeiten

Ein beliebter Tag, sich das Eheversprechen zu geben, ist der 12. Travia, der *Tag der Treue*. Auf dem Land steht ohnehin meist nur der Peraine-Geweihte zur Verfügung. Bürgerbevorzugen Tsa-Geweihte mit ihrem fröhlichen, farbenfrohen Kult. In der Südhälfte Aventuriens, bis hinauf ins Liebliche Feld, werden meist die Rahja-Geweihten hinzugerufen. Auf die Travia-Diener, die mehr von Pflichten der Ehe und Mühsal des Lebens predigen, versuchen die meisten zu verzichten.

Grundsätzlich kann aber jeder Geweihte eine Ehe segnen: So werden machtpolitische Ehen häufig vor Praios besiegelt, Krieger lassen sich im Namen Rondras trauen, und auf See sind Efferd-Geweihter und Kapitän ohnehin die Höchsten nach dem Gott.

Bestattungen

Schon im mittelländischen Kulturraum sind Bestattungs-Riten in drei verschiedenen Elementen üblich. Allen gemeinsam ist, daß der

Tote den Geweihten, wenn möglich natürlich denen des Boron, übergeben wird, und nur in Ermangelung eines Geweihten werden die Riten selbst durchgeführt.

Die Aufbahrung im Tempel oder einem anderen Gemeindeplatz ist allgemein üblich, nur die Zeitdauer ist verschieden. Eine einwöchige Aufbahrung können sich wegen des Platzbedarfs und der Sicherheitsvorkehrungen nur größere Tempel leisten: Die Totenwache und der Schutz des Toten vor Ghulen, Geistern und Nekromantie gehört zu den wichtigsten Aufgaben des Geweihten. (Wer sich vorstellen kann, tagelang an der Seite von Leichen zu wachen und nach Ungeheuern Ausschau zu halten, wird verstehen, warum viele Boron-Geweihte selbst etwas unheimlich sind.)

Die lange Aufbahrung macht eine Einbalsamierung nötig oder zumindest sinnvoll, was wiederum nur reichere Familien bezahlen können; die Mumifizierung hat beim Mittelländer also wenig mit dem Leben nach dem Tod zu tun, sondern ist ein Gebot der Hygiene.

Die Einsegnung durch den Geweihten soll den Toten in Borons Hallen geleiten und die Hinterbliebenen trösten. Die eigentliche Bestattung erfolgt je nach örtlichen und persönlichen Vorlieben in der Erde (Boronanger, Friedhof), im Feuer (v.a. Praios, Rondra, Ingerimm) oder seltener im Wasser (z.B. Grangor).

Der Geweihte als Heldentyp

Hintergrund

Die Entscheidung, sein Leben einem Gott zu weihen, kann ein Aventurier jederzeit treffen, jedoch ist es üblich, daß die Zweitgeborenen adeliger Familien eine Priesterlaufbahn einschlagen, ebenso wie einfache Handwerker oder Bauern ihre Kinder bei einem Tempel in Obhut geben, "damit sie was lernen und es später einmal besser haben".

Je nach Gottheit werden diese Kinder in einer etliche Jahre dauernden Ausbildung in den religiösen Lehren, im Lesen und Schreiben, im Abfassen und Vortragen von Predigten und in den Geboten und Verboten, Idealen und Tugenden der Kirche unterwiesen, wobei die Schwerpunkte von Gottheit zu Gottheit stark voneinander abweichen können. Am Abschluß dieser Jahre steht die feierliche Weihe, oft am höchsten Feiertag des Gottes oder am ersten Tag seines Monats.

Abhängig von der Kirche und den Fähigkeiten des Geweihten wird diesem nun die Entscheidung abgenommen oder überlassen, ob er seine Laufbahn im Tempel fortsetzt oder als Geweihter auf Mission die wichtigsten Aufträge der Kirche durchführt und den Glauben verbreitet. Und so finden sich immer wieder Priester, die ein Abenteuerleben der Karriere eines Ortsgeweihten in Niedergoblinheim vorziehen.

Die Rolle des Geweihten (Allgemein)

Spezielle Informationen finden Sie in der Beschreibung der zwölf Kirchen. Grundsätzlich muß zur Führung eines Geweihten-Helden gesagt werden, daß die Rolle Hingabe und Verantwortungsbewußtsein verlangt. Den freien Geweihten gibt es eigentlich nicht, stets ist er den Weisungen seiner Kirche verpflichtet (ganz zu schweigen vom Willen seiner Gottheit).

Üblicherweise wird ein Geweihter nicht einfach mit einer Abenteu-

rergruppe ziehen. Bitten Sie Ihren Meister, Ihnen eine passende Mission zuzuweisen, zunächst meist Botengänge mit Nachrichten oder Gegenständen, später auch Inspektionen fremder Tempel, ungewöhnlicher Orte oder Situationen mit anschließendem Bericht. Diese Missionen sind natürlich rollenspielerisch nur ein Vorwand: das Zurücklegen einer Strecke macht den Hauptteil einer

Die Geweihten bei Spielbeginn

Voraussetzungen: siehe Beschreibungen der einzelnen Geweihten

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1	unfrei	Leibeigene, unbekannt
2 – 5	arm	Bauern, Fischer, Söldner, Tempeldiener
6 – 16	mittelst	Geweihte, Handwerker, Händler
17 – 19	reich	Hochgeweihte, Kaufleute
20	adelig	Hoch-, Niederadel, höchste Geweihte

Haarfarbe:

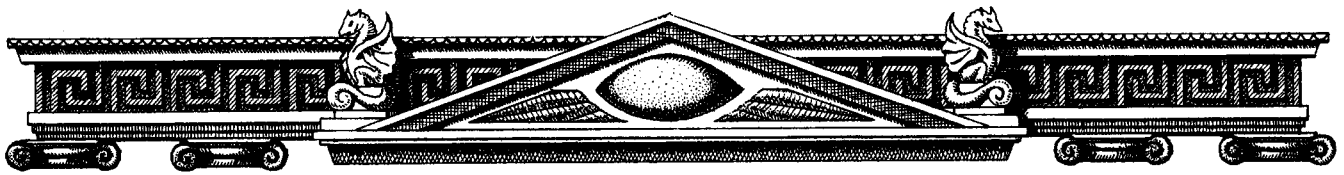
1-6	7-11	12-15	16-17	18-20
schwarz	braun	blond	hellblond	grau

Körpergröße: 1,58 m + 2W20 + W6 (161 – 204 cm)

Gewicht: Größe – 110 kg

Lebensenergie: 30

Karmaenergie: 20



Routinemission aus, und "nebenbei" kann ihr Held die üblichen Abenteuer erleben.

Besonderheiten (Allgemein):

Alle Geweihten müssen sich bei den Talentsteigerungen an die Auflagen ihres Glaubens halten (z.B. darf ein Praios-Geweihter 'Sich Verstecken' nicht steigern), und sie müssen jeweils mindestens 2 der 25 Versuche für die Steigerung des Talent 'Bekehren' aufwenden.

Stoßgebete und Wunder

"Wer das Wort der Götter hört, den hören die Götter auch."

Göttlicher Schutz

Die allermeisten Menschen (und Zwerge) zögern bei einer Konfrontation mit einem Geweihten, zuerst die Waffe (die Hand) gegen den "heiligen" Menschen zu erheben. Darin kommt ein gewisser Respekt eines jeden Aventuriers vor den Götterdienern zum Ausdruck. Nebenher bringt der göttliche Schutz einem jeden Geweihten den (ungewollten) Vorteil, daß er bei jeder Art gewaltsamer Auseinandersetzung normalerweise die erste Attacke führen kann.

Diese Regelung gilt im Prinzip für alle menschlichen (und zwergischen) Widersacher des Geweihten, solange diese Gegner erkennen können, daß sie es mit einem Geweihten zu tun haben und soweit sie eine gewisse, wenn auch vage Vorstellung von der Gottheit des Geweihten besitzen. Betroffen sind demnach u. a. Soldaten, Straßenräuber, Stadtbüttel, Norbarden, Thorwaler, Novadis und solche Mohas, Nivesen und Echsenwesen, die schon einmal Kontakt mit der "zivilisierten Welt" hatten. Nicht betroffen sind z.B. Mohas, die zum ersten Mal einem Weißen begegnen, die allermeisten Elfen, Orks, Goblins und andere Nichtmenschen.

Darüber hinaus kann der Meister entscheiden, daß gewisse Erzschorken, mächtige Schwarzmagier und ähnliche Figuren jegliche Götterfurcht verloren oder gar – wie die Anhänger des Namenlosen – einen besonderen Haß auf die Zwölfgötter und ihre Diener entwickelt haben. Vor solchen Gestalten hat der göttliche Schutz keine Wirkung und kann sich sogar in sein Gegenteil verkehren: Der Geweihte wird als erster angegriffen.

Wunderbare Verständigung und Gesichte

In Augenblicken größter Not – und nur dann! – sind Geweihten in der Lage, sich untereinander über große Entfernungen zu verständigen. Dazu müssen sie sich an einem ruhigen Ort auf den (zumindest namentlich bekannten) Geweihten konzentrieren, dem sie eine Botschaft zukommen lassen wollen. Nach etwa 1 Spielrunde intensiver Einstimmung legen sie eine Mirakelprobe ab, bei deren Gelingen sie den Kontakt für etwa 1 Spielrunde herstellen konnten. Die Entfernungen, die so überbrückt werden können, sind praktisch unbegrenzt. Eine 'Wunderbare Verständigung' kostet den Geweihten 3W6 Karmapunkte sowie 1W6 Lebenspunkte.

Stoßgebet (auch "Minderes Mirakel" oder "Minderes Wunder" genannt)

Wann immer ein Geweihter in einer verzweifelten Notlage steckt, vor einer schier unlösbaren Aufgabe steht oder nur noch eine winzige Möglichkeit sieht, das eigene Leben oder das eines Gefährten zu retten, kann er ein Stoßgebet zu den Göttern schicken und um alveranischen Beistand bitten.

Damit die Bitte in Alveran wohlwollend wahrgenommen wird (ob sie erhört wird, steht auf einem anderen Blatt), darf sie nicht gegen das Wesen der Gottheit, der der Geweihte folgt, verstoßen. Ein Rondrageweihter kann darum bitten, daß ihm das Durchschwimmen eines reißenden Stromes gelingt, daß er einen gefährlichen Kampf gewinnt, möglicherweise kann er sogar um Hilfe bei der Betörung einer glühend verehrten Geliebten bitten, aber nicht darum, daß er unbeschadet einem Gefecht entflieht. Bei einem Phexgeweihten dagegen ist es gut vorstellbar, daß sein Gott ihm hilft, heil aus einer brenzligen Situation zu entkommen. Ein Praiosgeweihter wird niemals um göttlichen Beistand bei einer Schwindelei oder einem Taschendiebstahl bitten. Ein Hesindegeweihter kann auf Hilfe bei der Entzifferung eines unverständlichen Textes hoffen, aber nicht bei der Vernichtung eines magischen Artefaktes oder eines Kunstwerkes usw.. Ein Stoßgebet, das einen Frevel an der angerufenen Gottheit enthält, führt in aller Regel dazu, daß der Geweihte von seinem Gott verstoßen wird, das heißt, er verliert auf der Stelle seine gesamte Karmaenergie und gilt als gewöhnlicher Mensch. Ob er in ferner Zukunft noch einmal von seinem Gott als Geweihter angenommen wird, liegt in der Hand der Gottheit (und ihres Vertreters am Spieltisch: des Meisters).

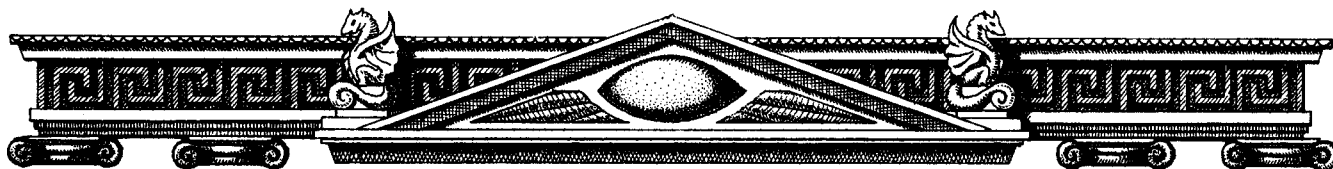
Kosten für ein Stoßgebet: W20+7 KP, bzw. die gesamte noch vorhandene KE des Geweihten

Wirkung: Der G. wandelt für eine Probe einen Teil seiner KE (Anzahl KP siehe Kosten) in Talent-, Berufsfertigkeits- oder Eigenschaftspunkte um. Er verwendet die Punkte, um seine Chance bei der anstehenden Eigenschafts-, Berufs- oder Talentprobe zu verbessern.

Beispiele:

Ein Hesindegeweihter will einen Raum betreten, in dem ein Dämon vermutet wird. Der Meister verlangt eine Mutprobe +5. Der Mut-Wert des Geweihten beträgt 12. Da es für den Geweihten ungeheuer wichtig ist, dem Dämon gegenüberzutreten, bittet er Hesinde in einem Stoßgebet, ihm den nötigen Mut zu verleihen. Er würfelt mit dem W20 eine 8. Dazu addiert er 7 und kommt so auf 15 Punkte. Hiervon subtrahiert er den Probenaufschlag (+5) und erhält 10. Die Mutprobe hat sich also für den Geweihten in eine Probe-10 verwandelt. Bei seinem Mut-Wert von 12 ist die Probe in jedem Fall gelungen.

Eine Tsageweihte will in Todesnot ihr Pferd über eine sieben Schritt breite und bodenlos tiefe Felsspalte hinwegtreiben. Der Meister verlangt eine Reitprobe +10.



Die Geweihte schickt ein Stoßgebet gen Alveran und würfelt mit W20+7. Ergebnis: $11+7=18$. Die Talentfertigkeit der Tsadienerin im Reiten beträgt 4. Sie addiert die 18 Punkte aus dem Stoßgebet zu ihren 4 Talentpunkten und subtrahiert den vom Meister verhängten Probenzuschlag: $18+4-10=12$. Es bleiben dem G. 12 Punkte, um die wahnwitzige Reitprobe zu schaffen. Nachdem ihr Pferd über den Abgrund hinweggefliegen ist, werden die Geweihte und ihre Verfolger sich darin einig sein, daß sie soeben Zeuge eines eindrucksvollen Wunders gewesen sind.

Natürlich kann ein Geweihter nur so viele KP umwandeln, wie ihm noch zur Verfügung stehen. Falls der KP-Wurf beim Stoßgebet die tatsächlich vorhandene KE des Geweihten übersteigt, verwendet er in der anstehenden Probe seine gesamten restlichen KP.

Die Tsageweihte will sich die Verblüffung ihrer Verfolger zu Nutze machen und wiederum über die Felsspalte setzen, um nun ihrerseits zum Angriff überzugehen. Der Meister verlangt wieder eine Reitprobe +10.

Nehmen wir an, die KE der Geweihten vor dem ersten Sprung betrug 26. Davon mußte sie 18 subtrahieren, blieben 8. Nun würfelt sie ein neues Stoßgebet. Der W20 fällt auf die 17: $17+7=24$. Die Zahl 24 übersteigt die Rest-KE der Geweihten bei weitem – also setzt sie ihre verbliebenen 8 Karmapunkte für die Probe ein. Wenn man dann eine entsprechende Rechnung wie oben aufstellt, ergibt sich folgendes: $8 + 4(\text{TaW Reiten}) - 10 = 2$.

Diesmal bleiben der Geweihten nur 2 Punkte, um die Reitprobe zu verbessern. Vielleicht wird ihr ihr Gott ein zweites Mal beistehen, wahrscheinlicher aber ist, daß die Geweihte – für ihren Übermut gestraft – für immer in der Schlucht verschwindet.

Rondra, sei bei mir! (Das Stoßgebet im Kampf)

Wenn ein Gott während eines Kampfes um Beistand angefleht wird, kann das zweierlei Wirkungen haben:

1. Der Geweihte bittet den Gott, ihn vor einer tödlichen Attacke zu bewahren: Die KP für das Stoßgebet werden wie gewöhnlich ausgewürfelt und von dem Parade- oder dem Ausweichwurf des Geweihten abgezogen. Selbst die mörderische Meisterattacke eines rasenden Ogers sollte sich auf diese Weise parieren lassen. Das Leben des Geweihten ist einstweilen gerettet.

2. Der Geweihte bittet den Gott, ihm bei der nächsten Attacke beizustehen: Er erwürfelt die Punkte für sein Stoßgebet und addiert sie zu seinem Attacke-Wert. Danach legt er den Zuschlag auf seinen Attacke-Wurf fest. Beispiel: Der Geweihte würfelt beim Stoßgebet $15+7=22$. Sein Attacke-Wert beträgt 13. $13+22=35$. Für diese eine Attacke beträgt der Attacke-Wert des Geweihten 35. Hiernach kann er nun den Zuschlag festlegen, den er auf seinen Attacke-Wurf legen will. +25 wäre ein riskanter, aber mutiger Zuschlag, bei einer +16 ginge der Geweihte auf Nummer sicher. (+15 wäre ein unsinniger Zuschlag, da auch für eine mit göttlichem Beistand geführte Attacke eine gewürfelte 20 als Patzer gilt.) Einer mit göttlichem Beistand geführten Geweihten-Attacke kann man nur durch gutes Ausweichen (Ausweich-Wurf wird verdoppelt), entgehen.

Gelingt eine solche Geweihtenattacke, erhöhen sich für den Rest des Kampfes alle MU- und Attacke-Werte des Geweihten und seiner Kampfgefährten um 1 Punkt.

Karmaenergie

Hat ein Mensch einmal die Weihe erhalten, so verfügt er über ein gesundes Selbstvertrauen und ein gewisses Ansehen bei seinem Gott. Diese beiden Eigenschaften drücken sich in den sogenannten Karmapunkten aus, von denen ein Geweihter zu Spielbeginn 20 besitzt und deren Anzahl er bei jedem Stufenanstieg mit W6 steigern kann.

Geweihte verbrauchen Karmapunkte beim Wirken von Mirakeln (Mindere Wunder, Stoßgebete, Wundersame Verständigung). Sie regenerieren keine Karmapunkte wie Zauberkundige die Astralenergie, sondern müssen sich ihr Selbstvertrauen und ihr Ansehen stets neu erarbeiten. Eine Regeneration verlorener Karmaenergie ist nur durch den Aufenthalt in einem Tempel der Gottheit des Geweihten möglich: Der Geweihte erlangt dann 1W6 KP pro Woche, die er im Tempel zubringt, zurück.

Die Mirakelprobe

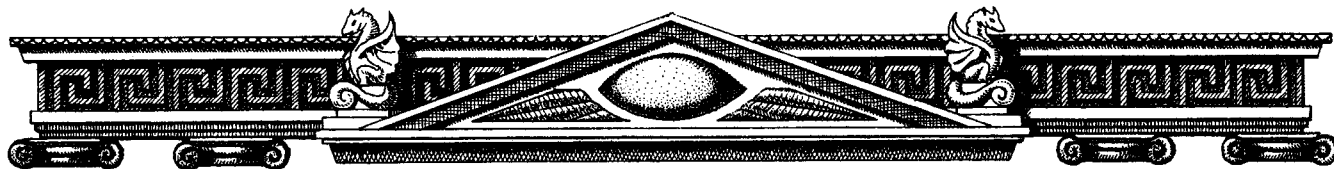
Um zu überprüfen, ob der Ruf, das Gebet, das Flehen eines Geweihten in Alveran vernommen wird, muß eine Mirakelprobe abgelegt. Diese Probe wird wie eine Talent- oder Zauberprobe gehandhabt und stets auf die Eigenschaften MUT, INTUITION und CHARISMA abgelegt, wobei dem Geweihten eine Anzahl von Punkten entsprechend der Hälfte seiner Stufe (aufgerundet) zur Verfügung stehen, um mißlungene Proben auszugleichen. Nur nach gelungener Probe darf der Geweihte ein Stoßgebet wagen.

Option: Bei Stoßgebeten (Beschreibung siehe oben) kann auf die Mirakelprobe verzichtet werden. Die Entscheidung hierüber sollten Spielrunde und Meister gemeinsam treffen.

Herbeirufen des Göttlichen Talismanes

Hochstufige Geweihte sind in der Lage sind, den Talisman ihrer Gottheit für kurze Zeit von seinem Aufbewahrungsort herbeizurufen. Dies erfordert eine Mirakelprobe +20, den Einsatz von 6W6 Karmapunkten und die Kenntnis eines Heiligen Wortes. Priester, die sich der Erlangung dieses Wortes würdig glauben, müssen den Aufbewahrungsort aufsuchen und sich einer schweren Prüfung unterziehen.

Ein Talisman bleibt präsent, bis die unmittelbare Notlage bereinigt ist. Während dieser Zeit ist er für einen anderen Priester natürlich nicht erreichbar. Die Wirkung des Artefaktes läßt sich nur von den Göttern selbst unterbinden, ebenso wie sie den Talisman für einige Zeit dem Zugriff der Sterblichen entziehen, wenn sie glauben, daß er widerrechtlich verwendet worden sei oder sich ein Frevler des Gegenstandes bedient hat.



Große Wunder

Jedem Spieler-Geweihten wird in seinem Leben bis zu zweimal ein Großes Wunder gewährt. Ein Großes Wunder kostet keine Karmaenergie, sondern kommt allein durch die Macht der Gottheit zustande. Um den Gott überhaupt auf sich aufmerksam zu machen und ein Großes Wunder herbeizuwünschen, muß der Geweihte 2W20 KP besitzen. Ein Geweihter, der nicht über die für ein Großes Wunder erforderliche KE verfügt, kann normalerweise kein Großes Wunder wirken (für Ausnahmen ist der Spielleiter zuständig.) Wenn also ein Geweihter in einem Abenteuer schon ein-, zweimal durch ein Stoßgebet die Hilfe seines Gottes beansprucht hat, ist die Wahrscheinlichkeit gering, daß ihm ein Großes Wunder gewährt wird.

Art, Wirkung und Ausgestaltung des Großen Wunders unterliegen völlig der Maßgabe des Meisters.

Dementsprechend sollte ein Großes Wunder auch erscheinen: Für den Aventurier ein durch und durch erschütterndes Ereignis; spieltechnisch die Rettung in letzter Minute, die wir in Film und Buch so lieben; und regeltechnisch die einzige Möglichkeit, ohne Beeinträchtigung durch lästige Regeln wirklich etwas Fantastisches zu erleben!

Ein Großes Wunder ist unabhängig von der Verwendung heiliger

Symbole, einem hörbaren Gebet oder jeder anderen Komponente – mit Ausnahme des rechten Glaubens. Jedes Wesen mit einer Seele, das ein Großes Wunder beobachtet, kann es als solches einstufen. Selbst ein Elf ist sich sicher, daß er keine *'taubra'* (unelfische Zauberei) beobachtet hat; für eine genauere Beurteilung fehlen ihm allerdings buchstäblich die Worte.

Meistertips: Wunder im Rollenspiel

Wunder erfolgen keineswegs immer auf Gebet oder Wunsch des Geweihten – ebenso oft kommt die Macht der Gottheit über ihren Diener.

Wenn Sie, der Meister, sich bei der Gewährung eines Großen Wunders nicht sicher sind, dann blenden Sie einfach kurz nach Alveran um: Die Entscheidung erfolgt durch alle Mitspieler in der Rolle einzelner Zwölfgötter!

Wenn die Bitte um ein Großes Wunder mit einem Gelübde verbunden ist, geschieht dies meist spontan. Für den Spieler des Helden sollte das Versprechen jedoch keine improvisierte Überraschung sein – und möglichst auch nicht für den Meister. Klären Sie also rechtzeitig mit den Geweihten Ihrer Spielrunde, wie ein Gelübde für jeden einzelnen Spieler aussehen könnte. Möglicherweise birgt ja die Erfüllung eines solchen Gelöbnisses den Einstieg in ein neues Abenteuer.

Anhang: Orden & Institutionen

Die Gründung eines neuen Ordens und seine Ordensregel müssen stets vom Kirchenoberhaupt bestätigt werden – andernfalls bleibt die Vereinigung eine Sekte.

Der Bund des wahren Glaubens

Aus den Jüngern der Prophetin Illumnestra hervorgegangen ist der Bund des Wahren Glaubens, der sich allen Zwölfen verpflichtet fühlt. Seine Schwestern und Brüder – heute nur noch 400 – finden sich überall dort, wo der Kampf des Guten, Zwölfgöttlichen gegen das Böse, Dämonische noch anhält. Der Orden stellt die meisten Wanderprediger, die häufig auf den Marktplätzen der großen Städte oder in den Schänken der Weiler zu finden sind.

Das einzige Kloster, das auch nach der Blütezeit während der Dunklen Zeiten und der Zerstörung Maranos im Zweiten Orkriege bestehen blieb, heißt *Mantrash'Mor* und liegt am Nordrand der Goldfelsen, hoch über dem Yaquirbogen, wo die Gugella einmündet. In *Mantrash'Mor* steht der einzige aventurische Tempel der Zwölfgötter, und seit Jahrhunderten arbeitet der Bund hier an ihrem größten Monument: An einer Stelle, wo sich heute die

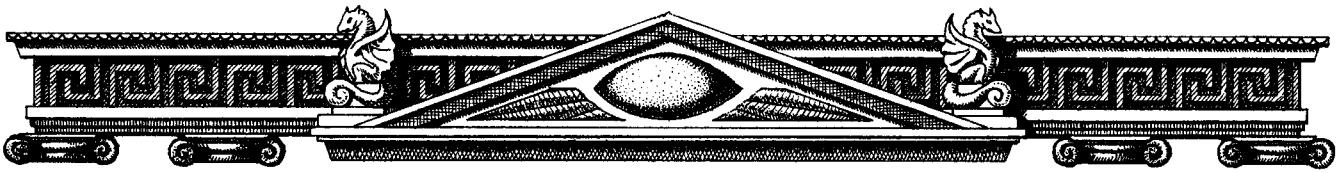
Grenzen des Neuen Reiches, des Horasreiches und des Kalifates von Mherwed treffen, prangen an den Feuersteinfelsen die Häupter der zwölf Götter, wenn auch bis heute erst Praios, Ronda, Efferd, Travia und Hesinde fertiggestellt wurden.

Kollegium der Zwölfgötter

Das Kollegium der Zwölfgötter wurde bei der Gründung des Neuen Reiches als Beratergremium des Kaisers eingeführt und übernahm gesetzgemäß für Kaiser Ugdalfs Sohn die Regentschaft. Obwohl das Kollegium durch die folgende Machtübernahme der Priesterkaiser in Verruf geraten war, wurde es unter den Almadaner Kaisern wieder eingeführt. Seither hat es allerdings nie mehr den Status von Sprechern ihrer Kirchen und einem Gerichtshof für zwischenkirchliche Streitigkeiten überschritten.

Konvent der Geweihten der Zwölf

Der Konvent der Geweihten der Zwölf wurde bei der Unabhängigkeit des Alten Reiches, dem Vorbild des Kollegiums folgend, eingeführt und tagt in der Konventshalle Vinsalt.



Anhang: Die Geweihten des Swafnir

Die Geweihten des Gottwals Swafnir werden in der Box "Thorwal – Die Seefahrt des Schwarzen Auges" ausführlich vorgestellt; darum begnügen wir uns an dieser Stelle mit einer Kurzbeschreibung:

Bei den Thorwalern leben natürlich auch Geweihte anderer Götter, doch abgesehen von den Dienern Efferds und Traviass haben nur die Swafnir-Geweihten größeren Einfluß auf das gesellschaftliche Leben.

Zwar gibt es im Gebiet der Thorwaler und in den verstreuten Ottaskin einige wenige Swafnir-Tempel, doch der Swafnirgeweihte benötigt kein geweihtes Haus, um seinem Gott zu dienen.

Zum Swafnir-Geweihten wird man nicht nach langer Überlegung, sondern weil man ein einschneidendes Erlebnis, eine Vision oder ähnliches hatte.

Der Swafnir-Geweihte zu Spielbeginn

MUT:	13+
CHARISMA:	13+
KÖRPERKRAFT:	12+
ABERGLAUBE:	5-
Körpergröße:	1,67 + 2W20 + 1W6 (170-213cm)
Gewicht:	Größe – 100 kg
Lebensenergie:	30
Karmaenergie:	10
Herkunft, Vermögen, Haarfarbe wie Thorwaler	

Stoßgebete

Hier gelten für Swafnir-Geweihte die gleichen Regeln wie für andere Geweihte. Ihnen steht jedoch ein spezielles Wunder zur Verfügung, das die Verbundenheit der Thorwaler mit ihrem Gott, dem Großen Wal, widerspiegelt:

Minderes Wunder: Gesang der Wale

Dieses Wunder, zu dem der Geweihte einen rituellen Gesang anstimmen und die Hände ins Wasser tauchen muß, ruft einen oder mehrere Wale oder Delphine – bei besonders gutem Gelingen der Mirakelprobe sogar eine ganze Schule von Swafnirs "Geschwistern und Kindern" – herbei. Die Wale können ein auf Hoher See verirrttes Schiff sicher zur nächsten Küste geleiten oder Schiffbrüchige auf ihrem Rücken tragen.

Reichweite: etwa 50 Meilen

Dauer: bis die Wale wieder davonziehen (Maßgabe des Spieleiters)

Mirakelprobe: Swafnir-Geweihte +6, Efferd-Geweihte +12, *Kosten:* Swafnir-Geweihte 3W+6 KP, Efferd-Geweihte 6W+8 KP,

Swafnir-Geweihte sind nicht in der Lage, von Rondra, Efferd oder den anderen Zehn große Wunder zu erleben – und Swafnir ist aufgrund seines ewigen Kampfes gegen die Schlange Hranngar nicht in der Lage, seine Anhänger direkt zu unterstützen.

Priester des Swafnir verfügen ebenfalls über die "Wunderbare Verständigung", allerdings nur mit ihresgleichen. Sie gewinnen pro Stufe 1W6-1 Karmapunkte zu ihrem Grundvorrat hinzu. Ansonsten gelten für sie die gleichen Regeln wie für die Geweihten der Zwölf.

Kleidung und Waffen

Im Alltagsleben sind die Geweihten kaum von anderen Thorwalern zu unterscheiden. Auf Raubzügen oder bei festlichen Anlässen tragen sie eine besondere Form des Kriegsmantels aus dem dichten Fell des Blauen Seetigers, einer seltenen, blauschwarz gefärbten Art. Ein weiteres typisches Kleidungsstück – das jedoch nur zu bestimmten Anlässen angelegt wird

Talent-Startwerte für Geweihte

Talent	Geweihter des/der												
	PRA	RON	EFF	TRA	BOR	HES	FIR	TSA	PHE	PER	ING	RAH	SWA
Kampftechniken													
Raufen	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	4
Boxen	0	3	2	0	1	0	2	2	2	1	1	2	3
Hruruzat	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7	-5	-6	-7	-7	-6	-7
Ringen	0	1	2	0	1	1	2	3	3	1	2	2	3
Äxte und Beile	-3	1	-4	-3	-3	-4	-4	-4	-4	-4	1	-4	3
Dolche	0	2	2	2	3	2	2	0	3	1	0	2	1
Infanteriewaffen	2	2	-1	-5	-5	-5	0	-5	-4	-5	0	-4	2
Linkshändig	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
Kettenwaffen	2	3	-3	-4	-4	-4	-4	-5	-4	-5	0	-4	1
Peitsche	2	-1	-2	-2	-1	-2	-2	-2	-1	-2	-2	-2	-1
Scharfe Hieb Waffen	-2	3	0	-2	-2	-4	-2	-4	-4	-2	2	-2	2
Schwerter	1	6	-2	-4	1	1	-4	-4	-2	-3	-2	-3	2
Speere und Stäbe	2	3	3	0	0	0	4	-2	0	1	1	0	2
Stichwaffen	0	1	3	0	2	1	2	-2	2	0	-1	1	0
Stumpfe Hieb Waffen	3	2	0	0	2	1	0	0	2	0	2	0	2
Zweihänder	0	5	-3	-5	-3	-5	-5	-5	-5	-5	-1	-5	2
Lanzenreiten	-2	4	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Schußwaffen	-2	1	-4	-4	-2	-1	5	-4	-2	-3	-3	1	-4
Wurf Waffen	2	0	3	0	-2	-3	3	-4	0	-3	-3	1	0
Schleuder	-1	1	0	0	1	-2	2	-2	1	-1	1	-2	-1
Körperliche Talente													
Akrobatik (MU/GE/KK)	0	1	0	-1	-1	0	-1	0	1	0	-1	1	0
Fliegen (MU/KL/GE)	0	-2	-2	-2	-2	-1	-2	-1	0	-1	-2	-1	-3
Gaukeleien (CH/FF/GE)	-4	-4	-4	-3	-8	-4	-6	-4	1	-4	-5	0	-4
Klettern (MU/GE/KK)	1	0	1	0	0	1	1	0	3	0	0	0	2
Körperherrschaft (MU/IN/GE)	1	2	2	0	0	0	1	0	1	0	0	1	2
Reiten (CH/GE/KK)	3	5	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	-2
Schleichen (MU/IN/GE)	-1	-1	-1	0	2	0	2	2	4	0	0	2	0
Schwimmen (MU/GE/KK)	1	2	4	1	0	0	2	1	0	1	0	1	7
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)	3	4	2	2	6	3	5	3	2	3	3	4	3
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	-3	-3	0	1	0	0	1	2	3	0	0	2	-2
Tanzen (CH/GE/GE)	1	0	1	2	0	0	-1	1	1	1	-1	5	0
Zechen (KL/IN/KK)	0	3	1	5	1	0	0	0	1	0	2	4	5
Gesellschaft													
Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)	7	2	3	7	1	2	1	4	3	2	3	5	1
Betören (IN/CH/CH)	1	0	0	1	-3	0	-2	0	2	0	0	5	0
Etikette (KL/CH/GE)	3	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	-4
Feilschen (MU/KL/CH)	0	-1	-1	0	-2	0	-2	-1	4	-1	2	1	-2
Gassenwissen (KL/IN/CH)	-2	-1	-1	0	0	0	-3	2	4	0	1	2	-3
Lehren (KL/IN/CH)	3	2	3	3	1	4	3	4	3	3	3	4	3
Lügen (MU/IN/CH)	-7	-3	0	-3	-2	0	-2	1	4	0	0	2	-2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	1	0	2	5	6	0	-1	0	3	0	0	4	1
Schätzen (KL/IN/IN)	0	0	0	2	0	2	-1	1	3	0	3	2	0
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	-4	-2	-1	0	-1	0	-2	2	3	-1	-1	4	-2
Natur													
Fährstensuchen (KL/IN/GE)	-4	-1	-4	-3	-4	-3	4	-3	-5	-2	-4	-5	-5
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-4	-3	-4	-3	-4	-3	2	-4	-5	-2	-4	-5	-4
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	-3	-1	3	-3	-3	-2	-1	-1	3	-3	-1	3	4
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	-3	-2	4	0	-3	-3	3	-2	-2	1	-3	-4	5
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	0	-2	0	2	3	4	2	4	-1	6	-2	2	0
Orientierung (KL/IN/IN)	2	1	4	0	1	1	3	0	1	1	1	0	5
Tierkunde (MU/KL/IN)	-1	0	1	1	-2	0	3	0	-2	0	-3	-2	-2
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	3	-2	5	-1	0	0	3	0	-4	-1	-3	-4	6
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-4	1	-1	-2	-4	-4	4	-2	-4	2	-2	-4	-3

Talent-Startwerte für Geweihte (Fortsetzung)

Talent	Geweihter des/der													
	PRA	RON	EFF	TRA	BOR	HES	FIR	TSA	PHE	PER	ING	RAH	SWA	
Wissenstalente														
Alchimie (MU/IN/CH)	0	-1	-2	1	-3	-3	0	-2	-3	-3	-4	-4	-2	
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	3	2	2	2	2	4	0	2	2	2	2	2	0	
Geographie (KL/KL/IN)	1	3	2	0	-1	2	2	3	1	0	0	2	2	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	3	3	3	2	4	6	0	2	0	2	3	3	1	
Götter und Kulte (KL/IN/CH)	6	4	4	5	4	7	3	4	3	4	3	4	0	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	-3	2	-3	-6	-6	-6	-6	-7	-6	-7	-6	-7	1	
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	5	4	4	4	5	6	4	4	4	4	5	4	2	
Magiekunde (KL/KL/FF)	3	1	1	1	2	6	0	2	1	1	2	1	-3	
Mechanik (KL/KL/IN)	0	1	0	0	1	3	1	0	1	0	4	0	2	
Rechnen (KL/KL/IN)	3	1	2	2	2	5	2	2	3	2	5	2	2	
Rechtskunde (KL/IN/CH)	7	4	2	4	3	5	0	3	3	2	1	2	-2	
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)	4	2	3	3	3	6	1	2	3	2	2	2	3	
Staatskunst (KL/IN/CH)	0	-2	-4	-6	-7	-5	-7	-6	-1	-7	-7	-6	-2	
Sternkunde (KL/KL/IN)	3	0	1	0	1	2	0	2	2	0	0	0	3	
Handwerk														
Abrichten (MU/IN/CH)	0	-1	-2	1	-3	-3	0	-2	-3	-3	-4	-4	-4	
Boote Fahren (FF/GE/KK)	0	0	4	0	1	-1	1	1	-2	1	0	-1	5	
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)	4	3	0	-1	0	1	2	-1	1	-1	0	-1	-3	
Falschspiel (MU/CH/FF)	-7	-2	-1	-5	-2	-2	-4	-4	3	-4	-2	2	-2	
Heilkunde/Gift (MU/KL/IN)	4	-1	1	2	3	4	2	4	1	4	2	3	1	
Heilkunde/Krankh. (MU/KL/CH)	3	0	1	4	2	4	2	4	0	6	-1	1	2	
Heilkunde/Seele (IN/CH/CH)	0	-3	0	5	4	1	-3	4	2	3	-1	5	2	
Heilkunde/Wunden (KL/CH/FF)	1	2	2	2	0	1	3	6	3	4	3	1	3	
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0	-1	1	1	1	0	1	-1	0	-1	3	-1	3	
Kochen (IN/KL/FF)	1	0	1	6	1	2	0	0	0	3	0	1	-3	
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	0	0	0	0	-1	-1	3	1	0	2	2	1	1	
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	2	0	
Musizieren (KL/IN/FF)	1	2	1	2	1	1	0	1	1	1	0	4	2	
Schneidern (KL/FF/FF)	0	0	0	1	-2	-1	1	1	0	2	0	3	1	
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)	-2	-1	0	0	0	1	-1	-1	4	-1	2	1	0	
Singen (KL/IN/CH)	2	1	1	3	2	1	0	1	1	1	1	4	-1	
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	-7	-2	-3	-4	-4	-3	-4	-3	1	-4	-3	0	-5	
Töpfern (KL/FF/FF)	-3	-3	-3	-1	-4	-4	-3	3	-3	2	0	-3	-3	
Intuitive Begabungen														
Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	0	1	1	-1	1	1	2	2	3	0	0	1	0	
Glücksspiel (MU/IN/IN)	-2	2	1	-2	2	2	-1	-1	5	-1	2	4	3	
Prophezeien (IN/IN/CH)	3	1	1	1	3	1	2	3	0	1	0	1	2	
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	2	1	2	1	2	4	4	1	2	1	2	3	2	
Stimmen Immitieren (KL/IN/CH)	-5	-4	-5	-3	-10	-4	6	-4	2	0	-7	-5	1	